



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 16, SARA
MACDOUGALL, CAJAMARCA, 2022**

Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por:

Mabel Silva Estrada

Asesor:

Dr. Jorge Díaz García

Cajamarca – Perú

2026



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador: Mabel Silva Estrada
DNI: 40222293
Escuela Profesional/Unidad UNC: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente
2. Asesor: Dr. Jorge Daniel Díaz García
Facultad/Unidad UNC: Facultad de Educación
3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
«Juegos matrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°16, Sara Macdougall - Cajamarca, 2022»
6. Fecha de evaluación: 06 / 03 / 2026
7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (ORIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 17%
9. Código Documento: 3117:568931020
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 10 / 03 / 2026

<i>Firma y/o Sello Emisor Constancia</i>
 <u>Dr. Jorge Daniel Díaz García</u> Nombres y Apellidos DNI: <u>26609702</u>

COPYRIGHT © 2026 by
MABEL SILVA ESTRADA
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 23

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 5:35 pm horas del día 06 de marzo del 2026; se reunieron en el ambiente 1H-105, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de obtención del Grado Académico de Bachiller en la modalidad de Sustentación de Trabajo de Investigación, integrado por:

- Presidente: Docente Lic. Oscar Jaime Marín Rosell
Secretario: Docente Mg. Ana María Betzale Aribasplate Legano
Vocal: Docente Mg. Víctor Alfonso Tarrillo Salgado
Asesor: Docente Dr. Jorge Daniel Díaz García
Representante de la UIFE: Docente Dr. Wighberto Waldir Díaz Cabrera

Con el objeto de evaluar la Sustentación del Trabajo de Investigación titulado: 'Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Ana Mac Dougall, Cajamarca, 2022', presentado por: Mabel Sierra Estrada con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y recibidas las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y contenido del Trabajo de Investigación, luego de la deliberación respectiva, el Trabajo de Investigación se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: Buena (10)

(Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 6:40 pm horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 06 de marzo del 2026

[Signature]

Presidente

[Signature]

Secretario

[Signature]

Vocal

[Signature]

Asesor

[Signature]

UIFE

Dedicatoria

A Dios, por darme la vida, la salud y la fortaleza necesarias para culminar este trabajo de investigación.

A mi madre, por su ejemplo constante de esfuerzo, responsabilidad y amor, que han sido mi guía e inspiración en cada etapa de mi vida.

A mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y confianza, que me alentaron a seguir adelante aun en los momentos de mayor dificultad.

A mis estudiantes, quienes día a día motivan mi compromiso con la educación y me inspiran a contribuir en su formación integral.

Mabel

Agradecimiento

A Dios, por su guía y fortaleza espiritual en cada momento de este camino.

A mi madre y familia, por su amor, apoyo incondicional y confianza depositada en mí.

A la Universidad Nacional de Cajamarca, por brindarme la oportunidad de continuar mi formación académica y profesional.

A mis docentes y asesores de tesis, por sus valiosas orientaciones, exigencia académica y dedicación que enriquecieron este trabajo.

A la Institución Educativa Inicial N.º 16, Sara MacDougall, por abrirme sus puertas y permitirme llevar a cabo la investigación.

Finalmente, a los niños y niñas participantes de la IE N.º 16 Sara MacDougall, que con su entusiasmo y alegría dieron sentido y razón a este estudio.

Epígrafe

"El desarrollo motor no solo fortalece el cuerpo, también construye la base para el aprendizaje y la vida."

— Le Boulch

Índice General

Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Epígrafe	vii
Índice General	viii
Lista de tablas.....	x
Lista de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Introducción	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1. Planteamiento del problema	3
2. Formulación del problema	5
2.1 Problema principal	5
2.2 Problemas derivados	5
3. Justificación de la investigación.....	5
4. Delimitación de la investigación	6
5. Objetivos de la investigación	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
1. Marco epistemológico de la investigación	8
2. Marco teórico-científico de la investigación	11
2.1 Variable: Juegos motrices	11
2.2 Variable: Motricidad gruesa.....	14
3. Definición de términos básicos	23
CAPÍTULO III.....	26
MARCO METODOLÓGICO	26
1. Caracterización y contextualización de la investigación.....	26
1.1. Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa.....	26
1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa	27
1.3. Características demográficas y socioeconómicas	27
1.4. Características culturales y ambientales	28
2. Hipótesis de investigación General	28

3.	Variables de investigación.....	28
4.	Matriz de operacionalización de variables	29
5.	Población y muestra.....	31
6.	Unidad de análisis	31
7.	Métodos de investigación.....	31
8.	Tipo de investigación.....	32
9.	Técnicas e instrumentos de recopilación de información.....	34
10.	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.....	35
11.	Validez y confiabilidad	35
CAPÍTULO IV.....		37
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		37
1.	Matriz general de resultados.....	37
2.	Resultados por dimensiones de las variables de estudio	39
3.	Resultados totales de las variables de estudio.....	46
4.	Prueba de hipótesis.....	49
4.1	Planteamiento de Hipótesis	49
4.2	Verificación de supuestos.....	50
4.3	Estadístico de Prueba	50
4.4	Decisión Estadística y Conclusión	51
CAPÍTULO V.....		52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		52
LISTA DE REFERENCIAS		54
APÉNDICES Y ANEXOS.....		59

Lista de tablas

Tabla 1 Matriz general de resultados de la aplicación de juegos motrices	37
Tabla 2 Estadísticos descriptivos por dimensiones de motricidad gruesa.....	39
Tabla 3 Estadísticos de la dimensión Locomoción	42
Tabla 4 Estadísticos de la dimensión Equilibrio	43
Tabla 5 Estadísticos de la dimensión Coordinación Motriz.....	44
Tabla 6 Estadísticos de la dimensión Esquema Corporal	45
Tabla 7 Estadísticos descriptivos totales de motricidad gruesa	46
Tabla 8 Distribución de estudiantes por niveles de motricidad gruesa	47
Tabla 9 Pruebas de normalidad (Shapiro-Wilk).....	50
Tabla 10 Prueba t de Student para muestras relacionadas.....	50
Tabla 11 Resumen de la prueba de hipótesis	51
Tabla 12 Base de datos: Variable Motricidad gruesa - Pretest.....	69
Tabla 13 Base de datos: Variable Motricidad gruesa - Postest	70
Tabla 14 Matriz de consistencia.....	71

Lista de figuras

Figura 1 Comparación de medias generales	37
Figura 2 Distribución por niveles.....	38
Figura 3 Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Locomoción.....	39
Figura 4 Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Equilibrio y Control Postural.....	40
Figura 5 Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Coordinación Motriz	41
Figura 6 Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Esquema Corporal	42
Figura 7 Distribución de puntajes totales.....	47
Figura 8 Mejora individual por estudiante	48
Figura 9 Distribución de frecuencias	49

Resumen

La investigación titulada “*Juegos motrices y motricidad gruesa en niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 16 Sara MacDougall, Cajamarca – 2025*” tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación de juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes participantes. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest, y una muestra censal de 25 niños y niñas de cinco años. Para la recolección de datos se emplearon dos instrumentos: la Guía de Observación de Juegos Motrices y la Ficha de Observación de Motricidad Gruesa, validados por juicio de expertos y con adecuada confiabilidad. Los resultados descriptivos mostraron un incremento notable en el puntaje promedio total, que pasó de 60.00 en el pretest a 79.76 en el postest, con una mejora de 19.76 puntos equivalente al 32.9%. Asimismo, el 100% de los estudiantes que inicialmente se encontraban en el nivel medio de motricidad gruesa alcanzaron el nivel alto tras la intervención. El análisis inferencial, mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, confirmó diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest ($t = 19.06$; $p < 0.05$), con un tamaño del efecto (d de Cohen = 6.13). Se concluye que la aplicación de juegos motrices incide de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: juegos motrices; motricidad gruesa; educación inicial.

Abstract

The research entitled “*Motor Games and Gross Motor Skills in Five-Year-Old Children at Educational Institution No. 16 Sara MacDougall, Cajamarca – 2025*” aimed to determine the effect of motor games on the development of gross motor skills in preschool students. The study followed a quantitative, applied approach, with a pre-experimental design consisting of a single group assessed before and after the intervention, and included a census sample of 25 children. Data collection instruments were the Motor Games Observation Guide and the Gross Motor Skills Observation Checklist, both validated by expert judgment and showing reliability. Descriptive results indicated a significant increase in the average score, rising from 60.00 in the pretest to 79.76 in the posttest, with an improvement of 19.76 points equivalent to 32.9%. In addition, 100% of the children, initially at the medium level of gross motor skills, achieved the high level after the intervention. Inferential analysis, through the paired t-test, confirmed statistically significant differences between pretest and posttest scores ($t = 19.06$; $p < 0.05$), with a large effect size (Cohen’s $d = 6.13$). It is concluded that the application of motor games significantly enhances the development of gross motor skills, favoring progress in locomotion, balance and postural control, motor coordination, and body schema.

Keywords: motor games; gross motor skills; early childhood education.

Introducción

El desarrollo de la motricidad gruesa constituye un eje fundamental en la educación inicial, ya que involucra el dominio de los grandes grupos musculares y posibilita la adquisición de habilidades esenciales como la locomoción, el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal. En la infancia temprana, estos aprendizajes no solo fortalecen la salud física, sino que también se relacionan estrechamente con el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, configurándose como un pilar indispensable para su formación integral. En este contexto, los juegos motrices se presentan como estrategias pedagógicas privilegiadas, dado que permiten estimular el movimiento de manera lúdica y natural, favoreciendo aprendizajes significativos y experiencias motivadoras en los estudiantes.

Diversos autores han señalado que el juego, además de ser una actividad placentera, constituye un medio de exploración y construcción del conocimiento, al facilitar la interacción con el entorno y con los pares, en un espacio de libertad y creatividad. Desde una perspectiva educativa, los juegos motrices permiten que los niños ejerciten sus capacidades motoras de manera progresiva, superen retos, regulen su conducta y desarrollen confianza en sí mismos, aspectos que inciden positivamente en su proceso de socialización y aprendizaje.

En el caso de la Institución Educativa Inicial N.º 16, Sara MacDougall, de la ciudad de Cajamarca, se identificó que un número importante de estudiantes de cinco años presentaba limitaciones en su motricidad gruesa, lo cual evidenciaba la necesidad de aplicar estrategias innovadoras que contribuyan a su fortalecimiento. Frente a esta realidad, la presente investigación tuvo como propósito determinar el efecto de los juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de dicha institución. Para ello, se diseñó un estudio de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, aplicando un programa de juegos motrices y evaluando su impacto a través de instrumentos validados y confiables.

El presente trabajo se organiza en capítulos que abordan la fundamentación teórica, la metodología empleada, los resultados obtenidos y la discusión de los mismos, para finalmente presentar las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

El desarrollo de la motricidad gruesa constituye un pilar fundamental en la primera infancia, estableciendo las bases neurológicas necesarias para el aprendizaje posterior y la integración social (Molina & Piñón, 2024). A nivel mundial, los trastornos del desarrollo psicomotor en niños de educación inicial representan un desafío significativo que puede afectar su bienestar y rendimiento a lo largo de su vida (Mamani-Jilaja et al., 2024). La evidencia científica demuestra que muchos niños de edad preescolar presentan niveles subóptimos de desarrollo motor, situación que se agravó en el período post-pandemia donde una proporción considerable de infantes presentó un nivel bajo de desarrollo de la motricidad gruesa (Olmedo et al., 2023).

En el contexto nacional peruano, la problemática adquiere dimensiones preocupantes. Los datos de la Encuesta Nacional de Demografía y Salud (ENDES) 2024 revelan que la desnutrición crónica infantil pasó del 11.5% en 2023 al 12.1% en 2024 en menores de 5 años, mientras que la anemia infantil alcanzó el 43.7% en menores de 3 años (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2024). Esta situación nutricional compromete significativamente el desarrollo neuromotor, considerando que el 80% del cerebro se forma hasta los 3 años y la desnutrición crónica afecta la conexión neuronal adecuada, impactando el desempeño cognitivo y el desarrollo integral del niño (Asociación Nacional de Centros, 2024).

A nivel regional, Cajamarca presenta una situación crítica con 24.4% de prevalencia de desnutrición crónica en menores de cinco años, ubicándose como la tercera región con mayor incidencia en el país (Instituto Peruano de Economía, 2021). Adicionalmente, la región registra 45.0% de pobreza monetaria, superando ampliamente el promedio nacional del 27.6% (Comisión de Desarrollo de ComexPerú, 2024). El porcentaje de menores con anemia se

incrementó de 28.7% a 33.8%, asociado al menor acceso a suplementos de hierro que pasó de 40.3% en 2019 a 24.8% en 2020 (Instituto Peruano de Economía, 2021).

El diagnóstico en la Institución Educativa Inicial N° 16 "Sara MacDougall" de Cajamarca evidencia la convergencia de múltiples factores de riesgo. Con 345 estudiantes distribuidos en 13 secciones, la institución opera en un contexto donde las limitaciones socioeconómicas familiares, combinadas con la alta prevalencia regional de desnutrición y anemia, crean condiciones adversas para el desarrollo motor óptimo de los niños de cinco años.

El pronóstico de no atender esta problemática presenta consecuencias severas. El desarrollo psicomotor constituye un proceso complejo que involucra la interacción dinámica entre aspectos físicos y cognitivos, y los trastornos pueden afectar no solo el crecimiento o movilidad, sino también la capacidad para concentrarse, aprender o relacionarse con otros niños y adultos (Mamani et al., 2024). Existe asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años, por lo que las deficiencias motoras actuales se traducirán en dificultades de aprendizaje futuras (Echeverría & Larios, 2019).

Frente a esta problemática, la implementación de juegos motrices emerge como una alternativa de mitigación basada en evidencia científica. Los juegos motrices permiten ejercitar habilidades motoras como trepar, correr y columpiarse, desarrollando la motricidad gruesa y promoviendo mayor actividad física, esencial para la vida infantil (UNICEF, 2024). Investigaciones recientes reportan que la aplicación sistemática de juegos motores mejora significativamente la motricidad gruesa, evidenciando que el 71% de estudiantes logran desarrollar habilidades motoras apropiadas tras la implementación de talleres basados en juegos motrices (Ortiz Suarez, 2023).

2. Formulación del problema

2.1 Problema principal

¿En qué medida los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025?

2.2 Problemas derivados

- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, antes de la aplicación de los juegos motrices?
- ¿Cómo aplicar los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025?
- ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que alcanzan los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, después de la aplicación de los juegos motrices?
- ¿Qué diferencias existen entre el nivel inicial y final de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, tras la aplicación de los juegos motrices?

3. Justificación de la investigación

3.1 Justificación teórica

La investigación se justifica teóricamente porque aporta evidencia científica sobre la importancia de los juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa durante la etapa de educación inicial. Diversos autores sostienen que el juego constituye un medio privilegiado de aprendizaje en la infancia, pues favorece no solo el desarrollo motor, sino también procesos cognitivos, sociales y emocionales. En este sentido, los hallazgos de la presente investigación amplían el conocimiento existente al demostrar empíricamente cómo la implementación

sistemática de juegos motrices contribuye al progreso de las dimensiones de locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal, reforzando teorías psicopedagógicas que destacan el valor del movimiento en el desarrollo integral del niño.

3.2 Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico, este estudio ofrece a docentes y directivos de educación inicial una propuesta pedagógica viable y de bajo costo para estimular las habilidades motrices de los niños. La aplicación de juegos motrices no requiere recursos sofisticados, sino creatividad y planificación, por lo que constituye una estrategia accesible y replicable en instituciones educativas similares. De este modo, los resultados se convierten en una guía para mejorar las prácticas pedagógicas, fortalecer la calidad educativa y responder a las necesidades reales de los estudiantes.

3.3 Justificación metodológica

La justificación metodológica radica en la utilización de un diseño preexperimental de pretest y posttest en un solo grupo, lo que permitió medir con rigurosidad el efecto de la intervención y establecer relaciones claras entre la variable independiente (juegos motrices) y la dependiente (motricidad gruesa). El empleo de instrumentos validados y confiables, junto con el análisis estadístico inferencial, asegura la solidez de los resultados y brinda un modelo de investigación replicable en otros contextos educativos.

4. Delimitación de la investigación

4.1 Epistemológica

La investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, sustentada en fundamentos psicopedagógicos y teorías del desarrollo motor infantil que reconocen al juego como una estrategia privilegiada de aprendizaje. La variable independiente corresponde a los juegos motrices y la variable dependiente al desarrollo de la motricidad gruesa, analizadas bajo un diseño preexperimental con un solo grupo y evaluaciones de pretest y posttest.

4.2 Espacial

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N.º 16 Sara MacDougall, ubicada en la ciudad de Cajamarca, región Cajamarca, Perú. La población y muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas de cinco años de edad matriculados en dicha institución.

4.3 Temporal

La investigación se llevó a cabo durante el año académico 2025, abarcando la etapa de diagnóstico, la aplicación del programa de juegos motrices y la evaluación de los resultados posteriores a la intervención.

5. Objetivos de la investigación

5.1 Objetivos General

Determinar en qué medida los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

5.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, antes de la aplicación de los juegos motrices.
- Aplicar los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.
- Evaluar el nivel de motricidad gruesa que alcanzan los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, después de la aplicación de los juegos motrices.
- Comparar las diferencias entre el nivel inicial y final de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, tras la aplicación de los juegos motrices.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Marco epistemológico de la investigación

Arroyo y Avalos (2024), publicaron el artículo *La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años*. El objetivo fue determinar la relevancia del juego psicomotor y su impacto en la motricidad gruesa en preescolares. Se efectuó una revisión bibliográfica sistemática (metodología de Kitchenham) en ACM Digital Library, Scopus, Springer Link, ResearchGate y webs especializadas, considerando literatura 2010–2024; se identificaron 58 documentos y se seleccionaron 31 ($\approx 53,4\%$) según criterios de inclusión y exclusión. Los resultados integran evidencia de que los juegos psicomotrices favorecen percepciones sensoriales, equilibrio, coordinación y control postural; que intervenciones regulares en educación inicial mejoran habilidades como equilibrio, velocidad y captura; y que promover actividad física apropiada para la edad se asocia con mejor competencia motriz y beneficios en salud y socialización. Se concluye que crear oportunidades estructuradas para el juego psicomotor en ambientes seguros —con participación de familias y docentes— potencia de manera sostenida las habilidades motoras gruesas (y finas) en la etapa preescolar, recomendándose su incorporación planificada en el currículo y en espacios acondicionados para el movimiento.

Bazán e Illescas (2022), desarrollaron la investigación titulada “El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”. El objetivo fue determinar cómo el juego tradicional influye en dicho desarrollo. El abordaje metodológico fue cualitativo, en el marco del paradigma constructivista y de alcance descriptivo, con método fenomenológico-hermenéutico; se emplearon como instrumentos una entrevista semiestructurada a la docente y una ficha de observación aplicada en clase. La población estuvo conformada por 11 niños de 4 a 5 años y 1 docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa

“Eduardo Aspiazu Estrada”, ubicada en la Comuna Palmar (n=12 en total). En el contexto curricular se reportan sesiones breves destinadas a habilidades motoras (p. ej., periodos de 30 minutos semanales), lo que refuerza la pertinencia de integrar juegos tradicionales. Los resultados indican que el juego tradicional influye positivamente en la motricidad gruesa — mejorando el manejo, la ejecución y la coordinación de los movimientos— y se recomienda su incorporación continua en la planificación pedagógica para potenciar equilibrio, coordinación, fuerza y resistencia.

Hidalgo (2024), desarrolló la investigación titulada *Juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en Instituciones Educativas de Villa María del Triunfo, Lima, 2024*. El objetivo fue determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cinco años, considerando dimensiones como esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad. La metodología empleada fue cuantitativa, de nivel correlacional, con diseño no experimental y muestra de 52 niños, utilizando como instrumento la guía de observación. Los resultados evidenciaron, según la prueba de Pearson, una correlación positiva alta de $r = 0,865$ (86,5%), con un nivel de significancia de $p = 0,020$ ($< 0,05$), lo que confirma la relación significativa entre las variables. En el análisis descriptivo, el 52% de los niños se ubicó en nivel medio de motricidad gruesa, mientras que el 33% alcanzó nivel medio en juegos motores. Se concluye que los juegos motores se relacionan de manera significativa con la motricidad gruesa, fortaleciendo habilidades de equilibrio, esquema corporal y control corporal.

Ortiz (2023), elaboró la investigación titulada *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 302 “Ruso” – Chimbote, 2021*. El objetivo fue determinar si la aplicación del juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de cinco años. La metodología fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental (pretest y posttest con un solo grupo), en una muestra de 14 alumnos de inicial. Se aplicó como instrumento una lista de cotejo para medir la motricidad

gruesa antes y después de 15 talleres de aprendizaje centrados en juegos motores. Los resultados muestran que antes de la intervención el 79% de los niños presentaba un bajo nivel de motricidad gruesa, mientras que después de los talleres el 71% logró desarrollar habilidades motoras. El análisis estadístico indicó diferencias significativas entre el pretest y postest (valores de 6,50 y 78,0, respectivamente), con un nivel de significancia de $p = 0,002$ ($p < 0,05$), confirmando que las estrategias y actividades basadas en juegos motores fortalecen la motricidad gruesa de los estudiantes.

López (2023), elaboró la tesis titulada *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N.º 1748 del distrito de Mazamari – Junín, 2023*. El objetivo fue determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se aplicó un estudio de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental, con una población de 52 niños y una muestra de 14 estudiantes de 5 años (11 varones y 3 mujeres). Se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, validada por juicio de expertos y con confiabilidad KR-20. Los resultados mostraron que en el pretest el 71% de los niños se ubicaba en nivel proceso, mientras que en el postest el 86% alcanzó un nivel de logro esperado. El análisis estadístico reportó un valor de significancia de $p = 0,031$ ($p < 0,05$), lo que permitió aceptar la hipótesis alterna y concluir que el juego como estrategia mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Se recomienda su integración en las prácticas pedagógicas para fortalecer la coordinación, equilibrio y control corporal.

Gandulias (2022), elaboró la tesis titulada *Juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho – 2020*. El objetivo fue determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cinco años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño correlacional, con una población de

62 niños y una muestra de 17 estudiantes. Se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, procesando los datos en Excel y SPSS v.26. Los resultados muestran una correlación positiva entre los juegos motores y la motricidad gruesa, destacando que en la dimensión de equilibrio se obtuvo un coeficiente $r = 0,750$, lo que indica una relación positiva considerable. Asimismo, se evidenció que los juegos motores contribuyen al desarrollo del esquema corporal, el control del cuerpo y la lateralidad, permitiendo afirmar que existe relación significativa entre las variables analizadas. La conclusión general establece que los juegos motores constituyen una estrategia pertinente para potenciar la motricidad gruesa en la etapa preescolar.

2. Marco teórico-científico de la investigación

2.1 Variable: Juegos motrices

2.1.1 Definiciones según autores de juegos motrices

En el ámbito educativo, los juegos motrices se entienden como una organización de situaciones motrices estructuradas en forma de actividades lúdicas, en las que los niños participan mediante conductas motrices significativas que pueden orientarse hacia objetivos pedagógicos, recreativos o de dinamización social (Rodríguez Villanueva, 2019).

Desde una perspectiva pedagógica latinoamericana, los juegos motrices se conciben como un conjunto de experiencias motrices que, en contextos escolares, fortalecen el desarrollo físico, la identidad y la interacción social de los niños, constituyéndose en un recurso esencial para la formación integral (Garzón-Sichaca, Morales-Eraso, Pachón & Osorio, 2023).

Asimismo, investigaciones recientes destacan que los juegos motrices representan un recurso pedagógico estratégico en educación física, pues permiten articular la acción motriz en escenarios lúdicos favoreciendo aprendizajes cognitivos, sociales y afectivos de manera integrada, lo que demuestra su pertinencia en la etapa preescolar (Muñoz et al, 2020).

2.1.2 Bases teóricas de juegos motrices

El estudio de los juegos motrices se fundamenta en varias corrientes teóricas que explican el papel del juego en el desarrollo infantil. En primer lugar, la teoría sociocultural de Vygotsky plantea que el juego constituye una actividad social mediadora que impulsa el aprendizaje y el desarrollo, en la medida que permite al niño interactuar con otros y con su entorno en la denominada zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1979/2000). En este marco, los juegos motrices se convierten en escenarios privilegiados para la construcción de habilidades cognitivas, sociales y motrices.

Desde la psicomotricidad educativa propuesta por Le Boulch (2001), los juegos motrices encuentran sustento en la idea de que el movimiento corporal es la base para el desarrollo de la personalidad, la autonomía y la construcción del esquema corporal. Según este autor, la acción motriz no es únicamente un ejercicio físico, sino un medio de comunicación y de integración global del niño.

Asimismo, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel aporta fundamentos al señalar que las experiencias motrices, cuando están relacionadas con los conocimientos previos y con el contexto del niño, generan aprendizajes duraderos y transferibles (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983). Bajo esta lógica, los juegos motrices no se reducen a actividades recreativas, sino que favorecen aprendizajes vinculados con la cooperación, la disciplina y el desarrollo psicomotor.

2.1.3 Dimensiones de Juegos motrices

Los juegos motrices como estrategias pedagógicas se fundamentan en dos dimensiones esenciales que permiten abordar de manera integral el desarrollo motor de los niños de cinco años. Según González et al. (2023), estos juegos representan estrategias fundamentales que impactan significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, ya que permiten a los niños expresar y comunicar sus sentimientos mientras adquieren conocimientos pertenecientes al circuito motivador, constituyéndose así en herramientas pedagógicas de gran valor en la educación inicial.

La primera dimensión corresponde a las estrategias lúdicas de desarrollo motor, las cuales comprenden el conjunto de actividades estructuradas que, mediante el juego, favorecen el desarrollo sistemático de las capacidades motoras fundamentales en los niños. Esta dimensión se caracteriza por la planificación de secuencias de movimientos básicos que permiten a los infantes adquirir progresivamente mayor control y dominio corporal. Asimismo, contempla la progresión gradual de la complejidad motriz, asegurando que cada actividad represente un desafío apropiado para el nivel de desarrollo del niño. La adaptación de actividades según capacidades individuales constituye otro aspecto fundamental, reconociendo la diversidad en los ritmos de aprendizaje motor. De igual manera, esta dimensión incluye la integración de ejercicios de coordinación global que involucran múltiples grupos musculares y la estructuración temporal de las actividades motrices, organizando las sesiones de manera coherente y secuencial.

La segunda dimensión se refiere a las estrategias de interacción psicomotriz, que utilizan el juego motor como medio de comunicación, expresión y socialización, promoviendo el desarrollo integral del niño a través de la acción corporal. Esta dimensión enfatiza el fomento de la comunicación no verbal, permitiendo que los niños expresen ideas, emociones y necesidades a través del movimiento corporal. Además, promueve el trabajo colaborativo mediante actividades que requieren cooperación y coordinación grupal. La estimulación de la creatividad motriz constituye otro elemento central, alentando a los niños a explorar diferentes formas de movimiento y expresión corporal. El desarrollo de la confianza corporal se ve favorecido cuando los niños experimentan éxito en sus realizaciones motrices, mientras que el fortalecimiento de vínculos sociales emerge naturalmente de las experiencias compartidas en el juego motor.

2.2 Variable: Motricidad gruesa

2.1.4 Definiciones según autores de motricidad gruesa

La motricidad gruesa se define como el conjunto de movimientos que involucran grandes grupos musculares, orientados al control postural, la locomoción y la coordinación de acciones como caminar, correr, saltar o trepar, constituyendo un pilar en el desarrollo físico y social de los niños (Corrales, 2020).

De acuerdo con Comellas (2020), la motricidad gruesa corresponde a la capacidad de expresión y comunicación a través del movimiento corporal, permitiendo al niño explorar el entorno y relacionarse con los demás mediante un diálogo físico que potencia su desarrollo integral en dimensiones cognitivas, motrices y afectivas.

Por su parte, Gonzaga (2019) sostiene que la motricidad gruesa es el proceso de adquisición de habilidades corporales fundamentales, que incluyen equilibrio, fuerza, coordinación y velocidad, las cuales resultan indispensables no solo para la actividad física y la salud, sino también para la seguridad personal y la autonomía en la vida diaria.

2.1.5 Bases teóricas de motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa se sustenta principalmente en teorías del desarrollo infantil y del control motor. La teoría psicogenética de Piaget considera que la motricidad es la base de la inteligencia sensorio-motriz, ya que mediante la acción sobre el medio los niños construyen esquemas de conocimiento que más tarde se complejizan en operaciones cognitivas (Piaget, 1975). Así, el desarrollo de la motricidad gruesa permite al niño estructurar sus primeras formas de pensamiento lógico y espacial.

Por su parte, la teoría del desarrollo motor de Gesell señala que la motricidad gruesa se desarrolla siguiendo patrones madurativos universales que se expresan en etapas, como sentarse, gatear, caminar o correr, los cuales dependen de la maduración neurológica y del sistema muscular (Gesell & Ilg, 1949/2012). Desde esta perspectiva, la estimulación temprana y las experiencias de movimiento favorecen el ritmo y la calidad de este proceso.

Así mismo, la teoría del aprendizaje motor de Schmidt resalta que las habilidades motoras gruesas se perfeccionan mediante la práctica y la retroalimentación, consolidando patrones de movimiento cada vez más eficientes (Schmidt & Lee, 2011). En el contexto educativo, esta teoría fundamenta la necesidad de planificar actividades motrices variadas y progresivas que permitan al niño adquirir coordinación, equilibrio y control postural.

2.1.6 Teoría psicogenética de Jean Piaget

Enfoque constructivista El enfoque principal en las investigaciones de Piaget (Ginsburg y Opper, 1977) consistió en descubrir qué es lo que constituye la inteligencia. Básicamente le interesó estudiar el origen y transformación del conocimiento, considerándolo como un proceso. A partir de esta idea formula cómo se incrementa el conocimiento, es decir, cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a uno de mayor a través de las diferentes etapas, logrando de este modo explicar cómo se origina el pensamiento desde sus inicios (niveles más elementales), y cómo se transforma hasta un nivel superior. Por lo tanto, es la Epistemología genética la que trata de la formación, del significado del conocimiento y de los medios por los cuales la mente humana avanza desde un nivel inferior del saber a otro estimado más alto (Piaget, 1972). En relación con la Epistemología genética, ésta consta de dos métodos: método históricocrítico y método psicogenético. El método crítico está referido al estudio histórico del conocimiento científico, del conocimiento ya establecido y estudiado por las ciencias con el fin de determinar lo que puede ser una invariante, examinando las etapas sucesivas por las que pasa el pensamiento científico. Analiza el desarrollo de los conceptos y teorías científicas sin quedarse en una etapa, sino viéndolos en la perspectiva temporal; permitiéndole reconocer el desarrollo de las ideas que han sido empleadas por la ciencia a lo largo de su historia. El método psicogenético está referido al estudio del conocimiento, permitiendo conocer las etapas más elementales de la construcción progresiva del conocimiento. Se lo define como constructivista porque el objeto de estudio es el origen y la transformación del conocimiento. El constructivismo, así entendido, es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y

educativa. Comprende las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel, Jerome Bruner, aun cuando ninguno de ellos las denominó constructivistas a sus ideas y propuestas, que son ilustrativas de dicha corriente. En el proceso constructivo el aprendizaje se vuelve un aspecto necesario a ser considerado en la evolución de las estructuras del conocimiento debido a que, en el desarrollo de este proceso, todo nuevo cambio o modificación de los esquemas en función de la experiencia es conceptualizado como aprendizaje, contrariamente a las modificaciones que no obedecen a la experiencia (procesos puramente deductivos, leyes de equilibrio).

2.1.7 Neuro motricidad y Bases Neurológicas

Concepto de Neuro motricidad. La neuro motricidad se refiere a la relación entre el sistema nervioso y el control del movimiento, constituyendo un proceso fundamental en el desarrollo infantil (Lara Tubon et al., 2025). En niños de cinco años, esta capacidad representa la habilidad del cerebro para coordinar las funciones motoras con los procesos cognitivos y sensoriales, permitiendo la adquisición de habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio de manera progresiva y coordinada (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015).

Este proceso neuromotor no solo involucra el aspecto físico del movimiento, sino que integra múltiples dimensiones del desarrollo infantil (García-Montes et al., 2023). La neuromotricidad constituye la base sobre la cual se construyen las habilidades motoras complejas, estableciendo las conexiones neuronales necesarias para que los niños puedan realizar actividades físicas cada vez más elaboradas y coordinadas (Cedeño Barro et al., 2025).

Desarrollo Neurológico en Niños de Cinco Años. El desarrollo psicomotor en la etapa preescolar se fundamenta en la consolidación de los circuitos corticales del cerebro (Pérez-Arce & Crespo-Cerdán, 2022). La mielinización, proceso mediante el cual los axones

neuronales se recubren para acelerar la transmisión de impulsos nerviosos, comienza durante la gestación y continúa desarrollándose hasta la adolescencia (García Salaya et al., 2024). Este proceso es particularmente significativo en niños de cinco años, ya que las áreas motoras primarias han alcanzado un desarrollo considerable, aunque las áreas de asociación continúan madurando, lo que explica la mejora continua en la coordinación motora durante esta etapa del desarrollo (García-Montes et al., 2023).

Durante este período crítico, el cerebro presenta una alta plasticidad neuronal, característica que lo hace especialmente sensible a los estímulos externos y las experiencias motoras (Lara Tubon et al., 2025). Esta neuroplasticidad representa la capacidad del cerebro para formar nuevas conexiones nerviosas en respuesta a la experiencia y el aprendizaje (Cedeño Barro et al., 2025). En niños de edad preescolar, esta capacidad alcanza su máximo potencial, permitiendo que el cerebro absorba nueva información principalmente a través de la imitación y la práctica motora repetida (García Salaya et al., 2024).

La neuroplasticidad en esta edad se manifiesta de manera particular en el desarrollo motor, ya que cada nueva experiencia de movimiento contribuye a fortalecer las conexiones neuronales existentes y a crear nuevas vías de comunicación entre diferentes áreas del cerebro (García-Montes et al., 2023). Los juegos motrices aprovechan precisamente esta característica neurológica para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa, proporcionando experiencias variadas y sistemáticas que estimulan la formación de circuitos neurales especializados en el control motor (Lara Tubon et al., 2025).

Sistemas Neurológicos del Control Motor. El control motor en niños de cinco años depende de la coordinación de múltiples sistemas neurológicos que trabajan de manera integrada (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015). La corteza motora, ubicada en el lóbulo frontal del cerebro, constituye el centro de comando para el control voluntario de los movimientos

(Bausela Herreras, 2014). A los cinco años, esta área ha alcanzado un desarrollo suficiente para permitir la ejecución de movimientos coordinados y precisos, estableciendo conexiones efectivas a través del sistema corticoespinal que conecta la corteza motora con la médula espinal para controlar los movimientos de las extremidades necesarios en la motricidad gruesa (Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria, 2024).

El cerebelo desempeña un papel fundamental en la coordinación del movimiento, el mantenimiento del equilibrio y la participación en el aprendizaje motor (Molina Calderón & Piñón Gamez, 2024). Su función resulta esencial para los juegos motrices, ya que permite el control del equilibrio durante actividades como caminar en línea recta, facilita la coordinación de movimientos complejos como saltar o trepar, y posibilita el ajuste automático de la postura durante el movimiento (Pérez-Arce & Crespo-Cerdán, 2022). Esta estructura cerebral actúa como un centro de refinamiento motor que recibe información sobre el movimiento planificado y lo compara con el movimiento real, realizando las correcciones necesarias para optimizar la ejecución motora (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015).

Los ganglios basales complementan este sistema de control motor mediante la regulación del inicio y la fluidez del movimiento (García Salaya et al., 2024). Estas estructuras subcorticales contribuyen significativamente a la motricidad gruesa a través del control de la postura corporal, la regulación del tono muscular y la facilitación de movimientos automáticos como la marcha (Bausela Herreras, 2014). Su función resulta particularmente importante en los juegos motrices, ya que permite la transición suave entre diferentes patrones de movimiento y la mantención de posturas estables durante las actividades físicas (Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria, 2024).

Integración Sensoriomotora y Períodos Críticos. El desarrollo motor efectivo depende crucialmente de la integración de información sensorial proveniente de diferentes modalidades

sensoriales con las respuestas motoras correspondientes (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015). A los cinco años, los niños han desarrollado esta capacidad de integración sensoriomotora lo suficiente como para ajustar sus movimientos según las características del entorno, mantener el equilibrio en superficies diferentes y coordinar movimientos complejos que requieren la participación simultánea de múltiples sentidos (Molina Calderón & Piñón Gamez, 2024).

Esta integración sensoriomotora permite que la información visual, auditiva, táctil y propioceptiva se combine para producir respuestas motoras adaptadas a las demandas específicas de cada situación (García-Montes et al., 2023). En el contexto de los juegos motrices, esta capacidad resulta fundamental para que los niños puedan adaptar sus movimientos a diferentes condiciones ambientales, mantener el equilibrio en situaciones dinámicas y ejecutar secuencias motoras complejas con precisión creciente (Cedeño Barro et al., 2025).

Los primeros cinco años de vida constituyen un período crítico para el desarrollo neuromotor, durante el cual el cerebro muestra una receptividad máxima a la estimulación motora (Lara Tubon et al., 2025). Durante esta etapa se establecen las bases neurológicas fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras complejas, y la ausencia de estimulación adecuada puede comprometer significativamente el desarrollo motor futuro (Pérez-Arce & Crespo-Cerdán, 2022). Esta característica convierte a los cinco años en una edad especialmente propicia para la implementación de programas sistemáticos de juegos motrices (García Salaya et al., 2024).

2.1.8 Fundamentos Neurológicos de los Juegos Motrices

Los juegos motrices poseen una base científica sólida que se fundamenta en su capacidad para estimular múltiples sistemas neurológicos de manera simultánea (García-Montes et al., 2023). Estas actividades activan los circuitos cortico - espinales necesarios para

el control motor voluntario, involucran al cerebelo en los procesos de coordinación y equilibrio, estimulan los ganglios basales para promover la fluidez del movimiento y facilitan la integración sensoriomotora requerida para movimientos adaptativos y precisos (Bausela Herreras, 2014).

La repetición sistemática de movimientos a través de juegos motrices facilita procesos neurológicos fundamentales para el desarrollo motor (Cedeño Barro et al., 2025). Esta práctica repetida promueve la formación de nuevas conexiones sinápticas, fortalece los circuitos motores existentes, mejora la velocidad de transmisión neural y contribuye a la automatización de patrones motores fundamentales (García-Montes et al., 2023). Estos procesos neurológicos explican por qué los juegos motrices resultan particularmente efectivos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015).

La evidencia neurológica actual respalda consistentemente el uso de juegos motrices como estrategia efectiva para desarrollar la motricidad gruesa, ya que aprovechan la plasticidad cerebral máxima característica de esta edad, estimulan múltiples sistemas neurológicos de manera coordinada, respetan los ritmos individuales de maduración neurológica y facilitan la consolidación de patrones motores fundamentales (Lara Tubon et al., 2025). Los juegos motrices trascienden la mejora de las habilidades físicas, fortaleciendo las bases neurológicas necesarias para el desarrollo motor posterior y justificando científicamente su implementación sistemática en la educación inicial como herramienta fundamental para optimizar el desarrollo neuromotor infantil (Molina Calderón & Piñón Gamez, 2024).

2.1.9 Dimensiones de motricidad gruesa

La motricidad gruesa constituye un proceso continuo de desarrollo que está directamente relacionado con el control y coordinación de los movimientos grandes del cuerpo, permitiendo a los niños realizar habilidades motrices fundamentales como caminar, correr, saltar, lanzar y trepar.

Según un estudio realizado en Ecuador, estas habilidades motoras se organizan en componentes específicos que determinan el nivel de desarrollo motor alcanzado por los infantes (Universidad Nacional de Loja, 2024). En este marco, la motricidad gruesa en niños de cinco años se estructura en cuatro dimensiones fundamentales que abarcan de manera integral todas las manifestaciones del desarrollo motor.

La primera dimensión corresponde a la locomoción, que abarca todas las habilidades relacionadas con el desplazamiento del cuerpo en el espacio mediante diferentes patrones de movimiento. Esta dimensión incluye la capacidad de desplazamiento autónomo, que permite al niño moverse independientemente de un lugar a otro utilizando diferentes estrategias motoras. La coordinación de extremidades inferiores constituye otro aspecto fundamental, ya que implica la sincronización adecuada de piernas y pies durante el movimiento. Asimismo, comprende el control del ritmo de movimiento, que se refiere a la capacidad del niño para modular la velocidad de sus desplazamientos según las demandas de la tarea. La adaptación a diferentes superficies forma parte esencial de esta dimensión, permitiendo al infante ajustar su patrón locomotor según las características del terreno. Finalmente, incluye la fluidez en transiciones de movimiento, que se manifiesta cuando el niño puede cambiar de un tipo de desplazamiento a otro de manera suave y coordinada.

La segunda dimensión se refiere al equilibrio y control postural, que constituye la base fundamental para todas las actividades motoras gruesas y permite al niño mantener la estabilidad corporal en diferentes posiciones y situaciones. Esta dimensión contempla el mantenimiento de postura estática, que es la capacidad de sostener una posición determinada sin movimiento durante un período específico. El equilibrio dinámico representa otro componente crucial, ya que implica conservar la estabilidad mientras se ejecutan movimientos o desplazamientos. La recuperación ante desequilibrios constituye una habilidad adaptativa importante, permitiendo al niño restablecer su postura cuando se ve alterada por factores externos o internos. El control de la postura en diferentes planos forma parte integral de esta

dimensión, abarcando la capacidad de mantener el equilibrio tanto en el plano sagital como frontal y transversal. Por último, incluye la estabilidad sobre bases de sustentación reducidas, que se evidencia cuando el niño puede mantener el equilibrio sobre una sola pierna o en superficies estrechas.

La tercera dimensión corresponde a la coordinación motriz, que implica la integración armónica de diferentes grupos musculares para producir movimientos eficientes y precisos. Esta dimensión abarca la coordinación entre extremidades superiores e inferiores, que permite al niño realizar movimientos sincronizados que involucren brazos y piernas simultáneamente. La coordinación óculo-manual constituye un aspecto fundamental, ya que integra la información visual con los movimientos de las manos y brazos para manipular objetos en el espacio. Asimismo, incluye la coordinación temporal de movimientos, que se refiere a la capacidad de ejecutar secuencias motoras respetando un orden y ritmo determinados. La coordinación bilateral representa otro componente esencial, permitiendo que ambos lados del cuerpo trabajen de manera integrada para lograr objetivos motores comunes. Finalmente, contempla la coordinación intersegmentaria, que implica la armonización de diferentes segmentos corporales para producir patrones de movimiento complejos y eficientes.

La cuarta dimensión se centra en el esquema corporal, que constituye la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo y su relación con el espacio circundante. Esta dimensión incluye el reconocimiento de partes corporales, que permite al niño identificar y nombrar diferentes segmentos de su cuerpo y comprender sus funciones específicas. La conciencia de límites corporales forma parte fundamental, ya que el niño desarrolla la percepción de dónde termina su cuerpo y comienza el espacio externo. Asimismo, contempla la orientación corporal en el espacio, que se refiere a la capacidad de situar el propio cuerpo en relación con el entorno y los objetos que lo rodean. La integración de sensaciones corporales constituye otro aspecto relevante, permitiendo al niño procesar e interpretar la información

propioceptiva, táctil y vestibular para ajustar sus movimientos. Por último, incluye la proyección del esquema corporal, que se manifiesta cuando el niño puede transferir el conocimiento de su propio cuerpo a objetos externos o a otras personas, facilitando la imitación y el aprendizaje motor por observación.

3. Definición de términos básicos

Control postural: Capacidad del sistema neuromuscular para mantener la estabilidad y orientación del cuerpo en relación con el espacio circundante durante la realización de actividades motoras estáticas y dinámicas (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015).

Coordinación motriz: Capacidad neuromuscular que permite la ejecución armónica y eficiente de movimientos mediante la integración temporal y espacial de diferentes grupos musculares, facilitando la realización de actividades motoras complejas (García-Montes et al., 2023).

Desarrollo motor: Proceso continuo de adquisición de habilidades motoras que involucra cambios en la capacidad de movimiento a lo largo del tiempo, desde patrones reflejos simples hasta movimientos voluntarios complejos y coordinados (Molina & Piñón, 2024).

Educación inicial: Primer nivel del sistema educativo que atiende a niños y niñas menores de seis años, promoviendo el desarrollo integral a través de experiencias de aprendizaje significativas que consideran las características evolutivas de la primera infancia (Lara et al., 2025).

Equilibrio: Capacidad neuromuscular que permite mantener el centro de gravedad corporal dentro de la base de sustentación, tanto en condiciones estáticas como dinámicas, mediante ajustes posturales automáticos y voluntarios (Pérez-Arce & Crespo-Cerdán, 2022).

Esquema corporal: Representación mental dinámica que el individuo posee de su propio cuerpo, incluyendo la percepción de sus límites, posición en el espacio, relaciones entre segmentos corporales y capacidades de movimiento (Sociedad Peruana de Pediatría, 2015).

Estimulación motriz: Conjunto de experiencias y actividades organizadas que promueven el desarrollo de las capacidades motoras mediante la provisión de oportunidades de movimiento apropiadas para la edad y el nivel de desarrollo del niño (García et al., 2024).

Habilidades motoras fundamentales: Patrones básicos de movimiento que constituyen los componentes esenciales para actividades motoras más complejas, incluyendo habilidades locomotoras, manipulativas y de estabilidad (Bausela, 2014).

Juegos motrices: Actividades lúdicas estructuradas que involucran el movimiento corporal como elemento central, diseñadas para promover el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales de manera integrada y significativa (García-Montes et al., 2023).

Lateralidad: Preferencia funcional de un lado del cuerpo sobre el otro para la ejecución de actividades motoras, reflejando la dominancia hemisférica cerebral y constituyendo un elemento fundamental para la organización espacial y la coordinación bilateral (Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria, 2024).

Locomoción: Capacidad de desplazamiento autónomo del cuerpo en el espacio mediante diferentes patrones de movimiento como gateo, marcha, carrera y salto, que requiere la coordinación compleja de múltiples sistemas neuromotores (Molina & Piñón, 2024).

Mielinización: Proceso neurobiológico mediante el cual los axones de las neuronas se recubren de mielina, una sustancia lipoproteica que acelera la transmisión de impulsos nerviosos y optimiza la comunicación neural (García-Montes et al., 2023).

Motricidad gruesa: Conjunto de habilidades motoras que involucran el uso coordinado de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios del cuerpo, incluyendo actividades como caminar, correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio (Cedeño et al., 2025).

Neuromotricidad: Disciplina que estudia la relación entre el sistema nervioso y el control del movimiento, enfocándose en cómo las estructuras cerebrales organizan y ejecutan las funciones motoras en integración con procesos cognitivos y sensoriales (Lara Tubon et al., 2025).

Neuroplasticidad: Capacidad intrínseca del sistema nervioso para modificar su estructura y función en respuesta a experiencias, aprendizajes y estimulación ambiental, permitiendo la reorganización de circuitos neuronales y la formación de nuevas conexiones sinápticas (Pérez-Arce & Crespo-Cerdán, 2022).

Psicomotricidad: Disciplina que considera al ser humano como una unidad psicosomática, estudiando la relación entre los aspectos motores, cognitivos y afectivos del desarrollo, y promoviendo la educación integral a través del movimiento corporal (García Salaya et al., 2024).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la institución educativa o red educativa

La Institución Educativa Inicial N° 016 "Sara MacDougall" está ubicada en el Jirón Chepén 376, en la ciudad de Cajamarca. Es una institución pública que pertenece a la DRE Cajamarca con código 060001 y está supervisada por la UGEL Cajamarca.

La institución atiende el nivel de Educación Inicial en turno de mañana, con 13 secciones que albergan aproximadamente 345 estudiantes, distribuidos en 194 varones y 151 mujeres. Su ubicación urbana facilita el acceso de las familias y cuenta con servicios básicos necesarios para el funcionamiento educativo.

La infraestructura incluye 13 aulas diseñadas para educación inicial y espacios para actividades motoras, elementos importantes para el desarrollo de los niños preescolares. La institución mantiene protocolos de salud e higiene apropiados para esta edad y promueve actividades físicas como parte del proceso educativo.

Entre sus fortalezas se destaca la alta capacidad de atención con 345 estudiantes, su ubicación estratégica en zona urbana y el reconocimiento de la comunidad evidenciado en la alta matrícula. Los principales desafíos incluyen la necesidad de mejorar los espacios para actividades motoras, optimizar la atención personalizada debido al alto número de estudiantes y actualizar constantemente la capacitación docente en metodologías de desarrollo psicomotor.

Esta institución representa un contexto apropiado para desarrollar la investigación sobre juegos motrices y motricidad gruesa en niños de cinco años, ya que cuenta con la población objetivo y los espacios básicos necesarios para implementar actividades de desarrollo motor.

1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa o red educativa

La Institución Educativa Inicial N.º 16 “Sara MacDougall” fue creada como Jardín de Niños N.º 16 mediante R.D.Z. N.º 1275 del 25 de junio. En 1975 el Ministerio de Educación autorizó talleres de trabajo educativo y la designó “Centro Experimental Piloto” del Departamento de Cajamarca (R.D.Z. N.º 1155). En 1984, por R.D.D. N.º 1287, adoptó oficialmente la denominación “Jardín de Niños N.º 16 Sara Mc Dougall”, en honor a la benefactora escocesa vinculada a Cajamarca. La conducción institucional ha estado a cargo, sucesivamente, de las profesoras Nilda Díaz Zegarra de Noriega (1972–1975), Delia Jave Villanueva (1975–1985), Edita Sánchez Pajares (1987–1994), Olinda Castillo Castillo (1995–1996) y Celia Sáenz Corcuera (1997); desde 1998 ejerce la dirección la Lic. Ángela Marleni Tejada Rodríguez. Entre sus hitos recientes, en 2012 obtuvo la “Bandera Verde” con tres estrellas doradas por la aplicación del enfoque ambiental, reconocimiento otorgado por el MINEDU, MINAM y MINSa.

1.3. Características demográficas y socioeconómicas

La Institución Educativa Inicial N.º 016 “Sara MacDougall”, ubicada en el Jirón Chepén 376 en la ciudad de Cajamarca, opera únicamente en el turno de la mañana y atiende a unos 345 estudiantes distribuidos en 13 secciones, con una composición de 194 varones y 151 mujeres. Esta zona urbana facilita la asistencia regular de los niños.

Desde el punto de vista socioeconómico, Cajamarca presenta uno de los índices más altos de pobreza monetaria del país. En 2024, la pobreza ascendió al 45,0 %, superando ampliamente el promedio nacional (27,6 %) y posicionando a la región en el primer lugar entre los departamentos más afectados. Esta realidad económica limita el acceso de las familias a recursos educativos y fortalece la necesidad de implementar intervenciones escolares inclusivas y de bajo costo.

1.4. Características culturales y ambientales

Cajamarca conserva una fuerte identidad cultural, destacándose especialmente el Carnaval, que fue declarado Patrimonio Cultural de la Nación. Esta festividad, junto con canciones, rondas y juegos tradicionales, representa una gran oportunidad para incorporar recursos lúdico-pedagógicos que fortalezcan la identidad y creatividad en la primera infancia (sin fuente directa, podría incluir alguna ley o norma si se desea profundizar).

En cuanto al clima y el ambiente, Cajamarca está ubicada en la región quechua, entre aproximadamente 2 300 y 3 500 metros sobre el nivel del mar, lo que le confiere un clima templado de montaña, seco durante el día y frío por la noche. La temperatura media anual ronda los 15,8 °C, con máximas habituales de unos 21 °C y mínimas cercanas a los 6 °C. Las lluvias se concentran entre diciembre y marzo (verano), mientras que el periodo de mayo a septiembre corresponde a una estación más seca y templada. Estas condiciones deben ser consideradas para planificar actividades motrices, privilegiando espacios interiores en la temporada lluviosa y aprovechando los patios en el periodo seco.

2. Hipótesis de investigación General

H1: La aplicación de juegos motrices desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

H0: La aplicación de juegos motrices no desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

3. Variables de investigación

Variable independiente: Juegos motrices

Variable dependiente: Motricidad gruesa

4. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
Juegos motrices	Actividades lúdicas estructuradas que integran movimiento corporal con intencionalidad pedagógica, dirigidas al desarrollo de competencias motoras, cognitivas y socioafectivas en niños de educación inicial (Orozco Romero & Aguilar Morocho, 2024).	La variable independiente juegos motrices se definió operacionalmente mediante la aplicación de la <i>Guía de Observación de Juegos Motrices</i> , instrumento estructurado en diez ítems distribuidos en dos dimensiones: estrategias lúdicas de desarrollo motor y estrategias de interacción psicomotriz. Cada ítem se valoró en una escala ordinal de tres niveles — Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1)—, de manera que los puntajes más altos reflejaron mayor presencia y calidad en la implementación de los juegos.	Estrategias lúdicas de desarrollo motor	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa del niño en las actividades lúdicas. - Realización de movimientos amplios y variados durante el juego. - Adaptación de los juegos a las capacidades de los niños. - Creatividad y espontaneidad en la ejecución de movimientos. - Continuidad y secuencia en las actividades motoras. 	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de Observación de Aplicación de Juegos Motrices (10 ítems distribuidos en dos dimensiones: estrategias lúdicas de desarrollo motor y estrategias de interacción psicomotriz).</p>
			Estrategias de interacción psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración con pares durante los juegos. - Respeto de reglas básicas en las dinámicas motrices. - Coordinación grupal en actividades colectivas. - Expresión corporal durante la interacción. - Participación en juegos que implican turnos y roles. 	

Motricidad gruesa	Capacidad de control y coordinación de los grandes grupos musculares del cuerpo que permite realizar movimientos amplios como caminar, correr, saltar y mantener el equilibrio, constituyendo la base para el desarrollo físico y cognitivo infantil (Bonilla Aucay, 2024).	La variable dependiente motricidad gruesa se definió operacionalmente a través de la Ficha de Observación para Motricidad Gruesa, compuesta por veinte ítems organizados en cuatro dimensiones: locomoción, equilibrio y control postural, coordinación motriz y esquema corporal. La escala de valoración utilizada fue de cinco niveles — Excelente (5), Bueno (4), Regular (3), Deficiente (2) y Muy deficiente (1)—, con una clasificación de los puntajes en tres categorías de desempeño: bajo (20–46), medio (47–73) y alto (74–100), lo que permitió medir con precisión el nivel de desarrollo alcanzado por los niños participantes.	Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio al caminar. - Coordinación en la carrera. - Saltos con ambos pies. - Variedad de desplazamientos. - Control en los cambios de dirección. 	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación para Evaluar el Desarrollo de la Motricidad Gruesa (20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: locomoción, equilibrio y control postural, coordinación motriz y esquema corporal).</p>
			Equilibrio y control postural	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio estático - Equilibrio dinámico. - Estabilidad postural en cambios de posición. - Coordinación en subida y bajada. - Control de la postura corporal 	
			Coordinación motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación óculo-podal y óculo-manual. - Precisión en el lanzamiento. - Seguridad en la recepción de objetos. - Sincronización rítmica de movimientos. - Coordinación bilateral. 	
			Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de segmentos corporales. - Lateralidad corporal. - Representación del cuerpo en el espacio. - Orientación espacial respecto a objetos y compañeros. - Conciencia del eje corporal. 	

5. Población y muestra

Población

La población de estudio está constituida por todos los niños y niñas de cinco años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 16 "Sara MacDougall" de Cajamarca durante el año académico 2025.

Muestra

La muestra está conformada por 25 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16 "Sara MacDougall" de Cajamarca, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Esta muestra corresponde a una sección específica del aula de cinco años que participará en la aplicación de los juegos motrices.

El tamaño de muestra se determinó considerando criterios pedagógicos y metodológicos que permitan una atención personalizada durante la implementación de las actividades motrices, así como la factibilidad para el seguimiento individual del desarrollo de la motricidad gruesa en cada niño. La selección por conveniencia se justifica por la naturaleza aplicada de la investigación y la necesidad de trabajar con un grupo cohesionado que facilite la implementación sistemática del programa de juegos motrices.

6. Unidad de análisis

La unidad de análisis está constituida por cada niño y niña de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16 "Sara MacDougall" de Cajamarca. Cada estudiante representa una unidad independiente donde se evalúa el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos motrices.

7. Métodos de investigación

En la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Método científico: Se empleó como método general que guía todo el proceso investigativo, permitiendo la formulación del problema, planteamiento de hipótesis, diseño de la investigación, recolección de datos y análisis de resultados de manera sistemática y objetiva.

Método hipotético-deductivo: Se utilizó para contrastar las hipótesis planteadas mediante la deducción de consecuencias observables, partiendo de la hipótesis general sobre el efecto de los juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa hacia la verificación empírica de dicha relación.

Método experimental: Se aplicó para manipular la variable independiente (juegos motrices) y observar sus efectos sobre la variable dependiente (motricidad gruesa), estableciendo relaciones de causa-efecto a través de la implementación sistemática de actividades motrices estructuradas.

Método estadístico: Se empleó para el procesamiento, análisis e interpretación de los datos cuantitativos obtenidos en las evaluaciones pre y post test, permitiendo determinar la significatividad de los cambios observados en el desarrollo de la motricidad gruesa y contrastar las hipótesis planteadas.

8. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, ya que busca resolver un problema práctico específico relacionado con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años mediante la implementación de juegos motrices como estrategia pedagógica (Hernández et al., 2014).

Según su enfoque, es una investigación cuantitativa porque utiliza instrumentos de observación estructurados para recoger datos numéricos sobre el nivel de motricidad gruesa, procesa la información mediante técnicas estadísticas y presenta resultados a través de análisis cuantitativos que permiten contrastar las hipótesis planteadas.

De acuerdo a su alcance temporal, es una investigación longitudinal porque realiza mediciones de la variable dependiente en dos momentos diferentes: antes de la aplicación de los juegos motrices (pretest) y después de la intervención (postest), lo que permite observar los cambios ocurridos en el desarrollo de la motricidad gruesa a lo largo del tiempo de estudio.

Por su nivel de profundidad, es una investigación explicativa porque no solo describe el nivel de motricidad gruesa en los niños, sino que busca explicar las relaciones de causa-efecto entre la aplicación de juegos motrices y el desarrollo de habilidades motoras gruesas en la población de estudio, siguiendo el modelo de investigaciones similares que han demostrado la efectividad de intervenciones motrices en educación inicial (Ortiz Suarez, 2023).

Diseño de la investigación

La presente investigación corresponde a un diseño preexperimental de un solo grupo con medición pretest y postest (Hernández-Sampieri et al., 2014). Este diseño permite evaluar el efecto de la aplicación de juegos motrices sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años mediante la comparación de mediciones antes y después de la intervención.

El diseño se esquematiza de la siguiente manera:

G: O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

- G: Grupo de niños de cinco años de la I.E.I. N° 16 "Sara MacDougall"
- O₁: Medición inicial de la motricidad gruesa (pretest)
- X: Aplicación de juegos motrices (variable independiente)
- O₂: Medición final de la motricidad gruesa (postest)

9. Técnicas e instrumentos de recopilación de información

9.1. Técnicas de recopilación de información

Observación estructurada: Se empleó como técnica principal para la recolección de datos, permitiendo el registro sistemático y objetivo del comportamiento motor de los niños durante las actividades. Esta técnica facilita la evaluación directa de las habilidades motoras gruesas en situaciones naturales de juego y movimiento (Hernández-Sampieri et al., 2014).

Observación participante: Se utilizó durante la aplicación de los juegos motrices, permitiendo al investigador interactuar con los niños mientras registra la información sobre la implementación de las estrategias lúdicas y de interacción psicomotriz.

9.2. Instrumentos de recopilación de información

Para la variable independiente (Juegos motrices):

Guía de Observación de Aplicación de Juegos Motrices: Instrumento diseñado para evaluar la implementación de juegos motrices, estructurado en dos dimensiones: estrategias lúdicas de desarrollo motor (5 ítems) y estrategias de interacción psicomotriz (5 ítems). Utiliza una escala de valoración de 3 niveles: Siempre (3), A veces (2), Nunca (1).

Para la variable dependiente (Motricidad gruesa):

Ficha de Observación para Evaluar el Desarrollo de la Motricidad Gruesa: Instrumento estructurado en cuatro dimensiones: locomoción (5 ítems), equilibrio y control postural (5 ítems), coordinación motriz (5 ítems) y esquema corporal (5 ítems), totalizando 20 ítems.

Emplea una escala de valoración de 5 niveles: Excelente (5), Bueno (4), Regular (3), Deficiente (2), Muy deficiente (1), con un puntaje máximo de 100 puntos.

Ambos instrumentos fueron diseñados específicamente para esta investigación, considerando las características evolutivas de los niños de cinco años y los objetivos del estudio, siguiendo el modelo de investigaciones similares como las desarrolladas por Ortiz Suarez (2023) y López Rubén (2023).

10. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

Los datos recolectados fueron organizados en matrices y procesados mediante estadística descriptiva (medias, desviación estándar, frecuencias y porcentajes) y estadística inferencial, aplicando la prueba t de Student para muestras relacionadas con un nivel de significancia de 0.05, previa verificación del supuesto de normalidad (Shapiro–Wilk).

11. Validez y confiabilidad

11.1 Validez de los instrumentos

Validez de contenido: Los instrumentos fueron sometidos a validación por juicio de expertos, conformado por tres profesionales especialistas de la facultad de educación de la Universidad Nacional de Cajamaraca, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems con las dimensiones y variables de estudio. Los expertos analizaron la correspondencia entre los indicadores y los ítems propuestos, así como la adecuación del lenguaje para la edad objetivo.

11.2 Confiabilidad de los instrumentos

Ficha de Observación para Motricidad Gruesa: Se aplicó el coeficiente de consistencia interna Alfa de Cronbach a través de una prueba piloto con 10 niños de características similares a la muestra de estudio. El coeficiente obtenido fue de $\alpha = 0,89$, indicando una confiabilidad alta del instrumento.

Guía de Observación de Juegos Motrices: Se utilizó el coeficiente de confiabilidad inter-observador mediante la evaluación simultánea de dos observadores en una muestra piloto de 5 sesiones de aplicación. Se obtuvo un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,91$, demostrando alta concordancia entre observadores.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Matriz general de resultados

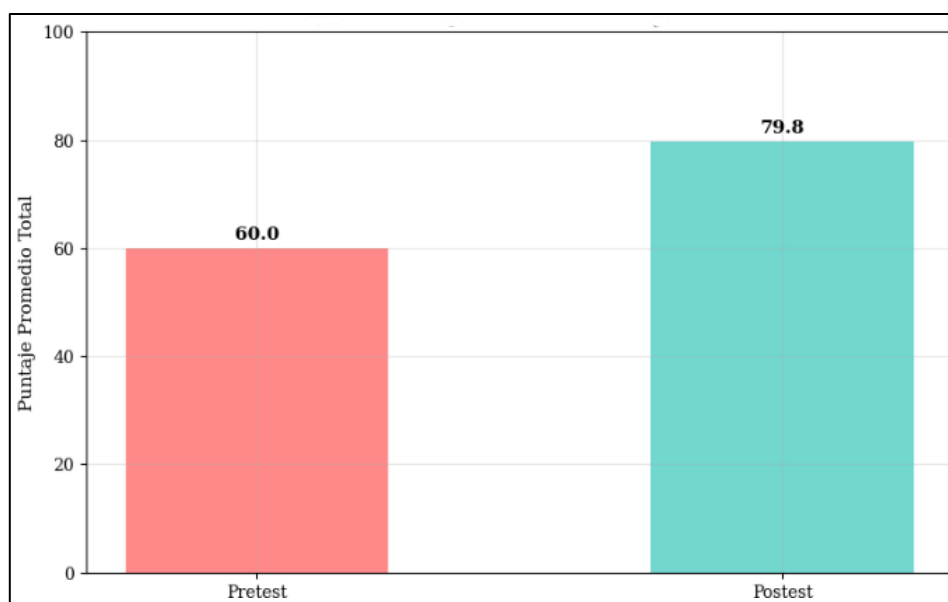
Tabla 1

Matriz general de resultados de la aplicación de juegos motrices

Evaluación	N	Media	Desv_Est	Mínimo	Máximo	Coef_Var
Pretest	25	60.00	3.99	51	67	6.65
Postest	25	79.76	2.20	75	84	2.76
Diferencia	25	19.76	1.79	17	24	9.10

Figura 1

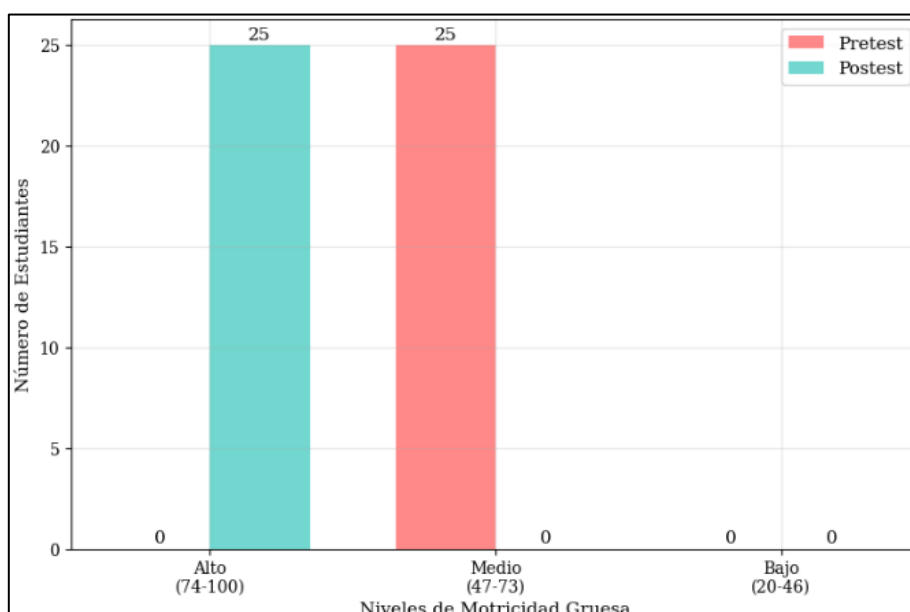
Comparación de medias generales



La Tabla 1 y Figura 1, muestran que en el pretest y en el postest existe una mejora en los puntajes de motricidad gruesa. El promedio pasó de 60.00 a 79.76, para una ganancia absoluta de 19.76 puntos (32.9% de aumento). Esta diferencia no solo indica que el grupo ha mejorado, sino que se ha vuelto más homogéneo en sus resultados, ya que el coeficiente de variación pasó de 6.65% a 2.76%. La fila de diferencias muestra que todos los estudiantes aumentaron entre 17 y 24 puntos, con una dispersión baja ($DE = 1.79$), lo que demuestra que la intervención fue efectiva y homogénea en la mayoría de los participantes.

Los resultados muestran que después de la aplicación de los juegos motrices hubo una mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños. Este incremento coincide con lo reportado por Ortiz Suárez (2023) y López Rubén (2023), quienes señalan que los programas basados en juegos favorecen el desarrollo motor en educación inicial. Del mismo modo, Gandulias Atiquipa (2022) confirma que la práctica sistemática de actividades lúdicas fortalece la locomoción, el equilibrio y la coordinación.

Figura 2
Distribución por niveles



La Figura 2 evidencia el cambio en la distribución de los estudiantes por niveles de motricidad gruesa. En el pretest todos se ubicaban en el nivel medio, mientras que en el posttest la totalidad pasó al nivel alto. Este resultado refleja que la aplicación de los juegos motrices permitió un progreso uniforme en todo el grupo.

2. Resultados por dimensiones de las variables de estudio

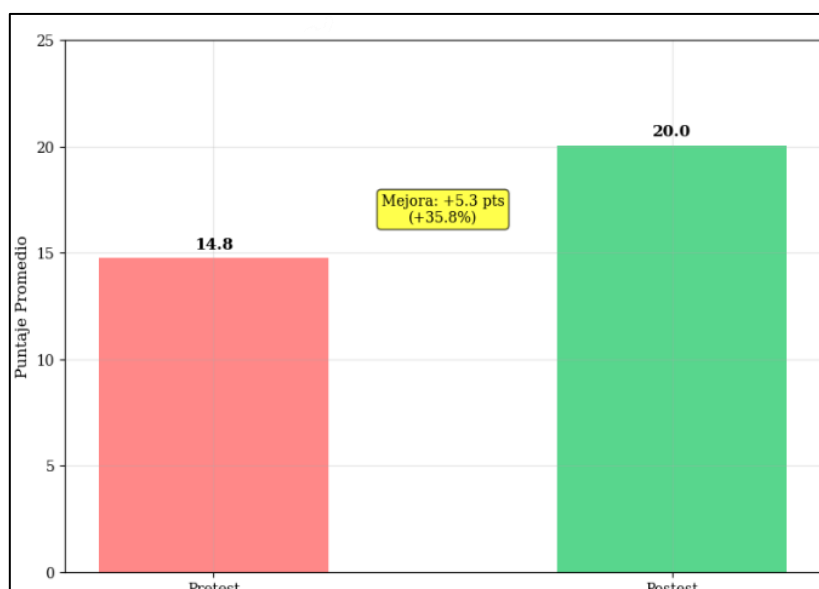
Tabla 2

Estadísticos descriptivos por dimensiones de motricidad gruesa

Dimensión	Media_Prestest	Media_Postest	Diferencia	Mejora (%)	p_valor	Significativo
Locomoción	14.76	20.04	5.28	35.772	0.0	Sí
Equilibrio y Control Postural	15.32	19.96	4.64	30.287	0.0	Sí
Coordinación Motriz	14.52	19.88	5.36	36.915	0.0	Sí
Esquema Corporal	15.40	19.88	4.48	29.091	0.0	Sí

Figura 3

Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Locomoción

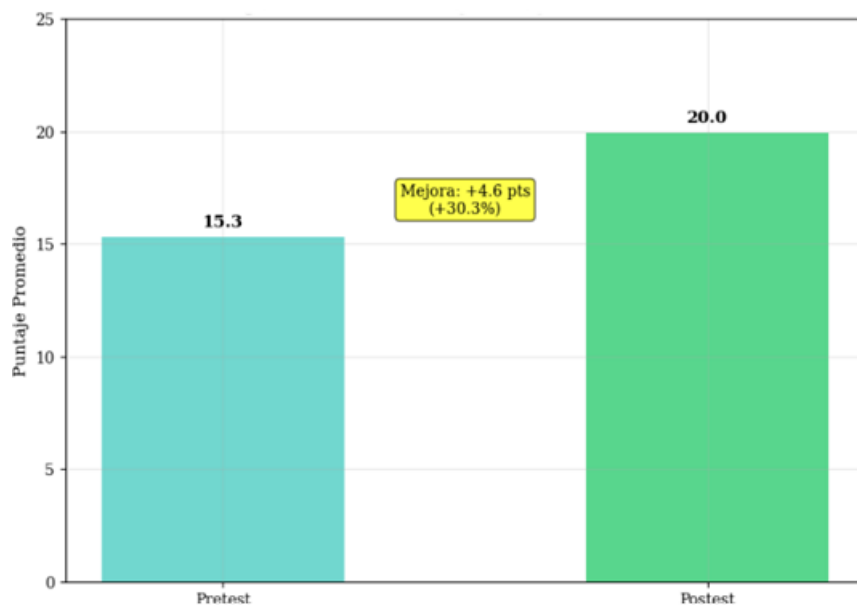


Como se visualiza en la Tabla 2 y la Figura 3, los resultados por dimensiones muestran mejoras claras en todos los componentes de la motricidad gruesa. En locomoción, el promedio aumentó de 14.76 a 20.04, con una diferencia de 5.28 puntos (35.77%). En equilibrio y control postural, la media pasó de 15.32 a 19.96, con una ganancia de 4.64 puntos (30.28%). En coordinación motriz, la mejora fue de 5.36 puntos, equivalente al 36.91%. Además, en esquema corporal, el incremento fue de 4.48 puntos (29.09%). En todos los casos, los valores de $p = 0.0$ confirman que las diferencias son estadísticamente significativas.

Las mejoras observadas en cada dimensión confirman que los juegos motrices favorecen el desarrollo integral de la motricidad gruesa. Estos resultados coinciden con lo señalado por López Rubén (2023), quien encontró que actividades lúdicas estructuradas contribuyen al fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio en niños de educación inicial.

Figura 4

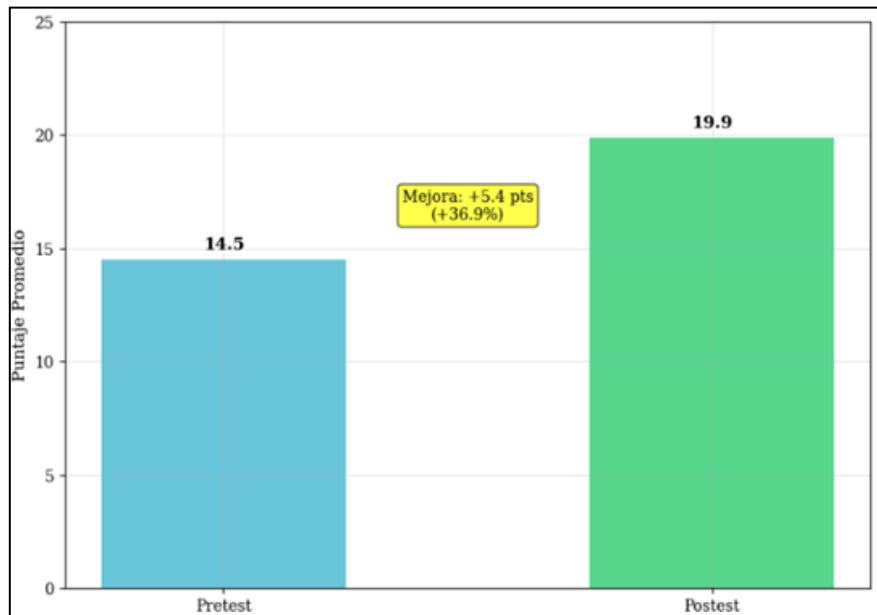
Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Equilibrio y Control Postural



La Figura 4 refleja la mejora en la dimensión de equilibrio y control postural, donde el promedio aumentó de 15.32 en el pretest a 19.96 en el posttest. Esta diferencia evidencia que los juegos motrices fortalecieron la estabilidad y el dominio postural de los niños, con una mejora del 30.28% que confirma la efectividad de la intervención.

Figura 5

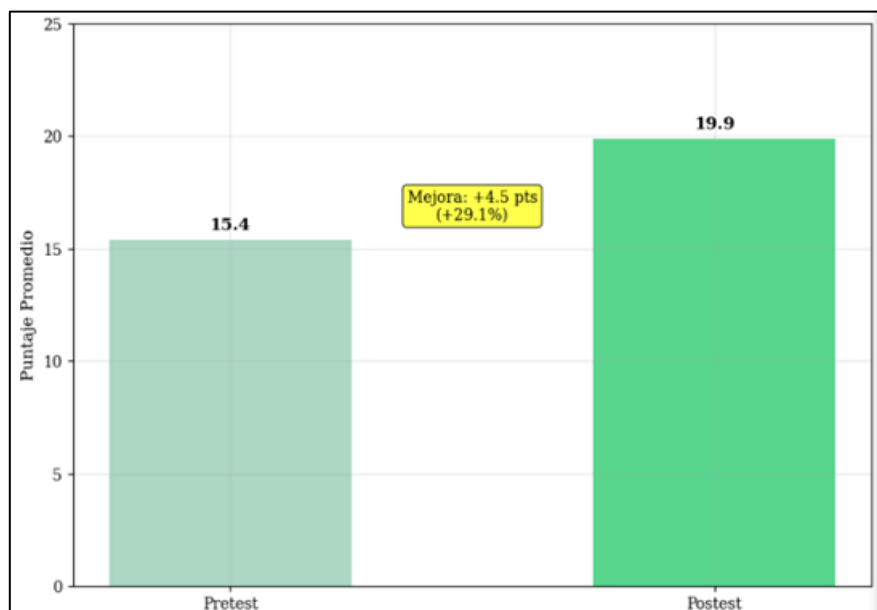
Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Coordinación Motriz



La Figura 5 evidencia el progreso en la dimensión de coordinación motriz, con un incremento del promedio de 14.52 en el pretest a 19.88 en el postest. Esta mejora del 36.91% muestra que los juegos motrices contribuyeron significativamente a la sincronización de movimientos y al desarrollo de destrezas motoras finas y globales en los niños.

Figura 6

Resultados por dimensiones de motricidad gruesa. Dimensión: Esquema Corporal



La Figura 6 muestra la mejora en la dimensión de esquema corporal, con un aumento de la media de 15.40 en el pretest a 19.88 en el posttest. Este incremento del 29.09% indica que los juegos motrices favorecieron la conciencia y organización del propio cuerpo, aspecto fundamental para el desarrollo integral de la motricidad gruesa en los niños.

Tabla 3

Estadísticos de la dimensión Locomoción

Estadístico	Pretest	Posttest
Media	14.76	20.04
Desv. Estándar	1.92	1.37
Mínimo	11.0	18.00
Máximo	18.00	23.00
Mediana	15.00	20.00

En la Tabla 3 se aprecia que, en la dimensión locomoción, hubo un incremento importante de la media, que pasó de 14.76 en el pretest a 20.04 en el posttest. Además, la dispersión de los resultados se redujo (desviación estándar: 1.92 → 1.37), lo que indica mayor

homogeneidad en el rendimiento del grupo. El rango también se desplazó hacia valores superiores: el mínimo subió de 11 a 18 puntos y el máximo de 18 a 23 puntos, mientras que la mediana pasó de 15 a 20, lo que confirma que la mejora fue generalizada entre todos los estudiantes.

Estos resultados confirman que los juegos motrices aplicados fortalecieron de manera significativa las habilidades de desplazamiento y movilidad de los niños. Como señalan Ortiz Suárez (2023) y López Rubén (2023), la locomoción es una de las dimensiones que más se potencia con programas lúdicos, debido a la práctica repetida de carreras, saltos y desplazamientos que estimulan el control motor grueso.

Tabla 4
Estadísticos de la dimensión Equilibrio y Control Postural

Estadístico	Pretest	Postest
Media	15.32	19.96
Desv. Estándar	2.30	1.72
Mínimo	10.00	16.00
Máximo	20.00	23.00
Mediana	15.00	20.00

En la Tabla 4 se observa que la media en la dimensión equilibrio y control postural pasó de 15.32 en el pretest a 19.96 en el postest, con una mejora cercana a 4.64 puntos. La dispersión disminuyó de 2.30 a 1.72, lo que evidencia mayor uniformidad en los resultados. El rango también se desplazó hacia valores más altos: el mínimo aumentó de 10 a 16 y el máximo de 20 a 23. La mediana se elevó de 15 a 20, lo que confirma que la mayoría de estudiantes alcanzó puntajes superiores tras la intervención.

Los resultados evidencian que los juegos motrices favorecieron el fortalecimiento del equilibrio y la estabilidad postural. Esto coincide con lo señalado por Gandulias Atiquipa (2022), quien destaca que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al control postural en niños de edad inicial. Asimismo, López Rubén (2023) sostiene que el equilibrio mejora mediante dinámicas corporales repetidas y progresivas en contextos de juego.

Tabla 5
Estadísticos de la dimensión Coordinación Motriz

Estadístico	Pretest	Postest
Media	14.52	19.88
Desv. Estándar	1.96	1.88
Mínimo	11.00	16.00
Máximo	18.00	23.00
Mediana	14.00	20.00

En la Tabla 5 se observa un incremento notorio en la dimensión coordinación motriz: la media aumentó de 14.52 en el pretest a 19.88 en el postest, con una diferencia de 5.36 puntos. La dispersión se mantuvo relativamente estable (DE de 1.96 a 1.88), indicando que el grupo alcanzó mejoras similares. El rango de resultados también se elevó, con mínimos que pasaron de 11 a 16 puntos y máximos de 18 a 23 puntos. La mediana se incrementó de 14 a 20, confirmando que la mayoría de los estudiantes logró avances.

Los resultados muestran que los juegos motrices fortalecieron de manera significativa la coordinación motriz, entendida como la capacidad de integrar y sincronizar movimientos. Esto coincide con lo señalado por Ortiz Suárez (2023), quien reporta que las dinámicas lúdicas mejoran la coordinación al estimular patrones motores variados. Asimismo, López Rubén (2023) concluye que la práctica repetida de actividades motrices favorece la precisión y el control de movimientos en los niños de educación inicial.

Tabla 6
Estadísticos de la dimensión Esquema Corporal

Estadístico	Pretest	Postest
Media	15.40	19.88
Desv. Estándar	1.91	1.64
Mínimo	12.00	16.00
Máximo	19.00	22.00
Mediana	15.00	20.00

En la Tabla 6 se observa que la media de la dimensión esquema corporal pasó de 15.40 en el pretest a 19.88 en el posttest, con un incremento de 4.48 puntos. La dispersión se redujo ligeramente (DE de 1.91 a 1.64), lo que muestra un desempeño más uniforme en el grupo. El rango de los puntajes también se elevó: el mínimo aumentó de 12 a 16 y el máximo de 19 a 22 puntos. La mediana pasó de 15 a 20, confirmando que la mayoría de estudiantes alcanzó mejores niveles tras la intervención.

Los resultados evidencian que los juegos motrices contribuyeron al fortalecimiento del esquema corporal, entendido como la conciencia y organización del propio cuerpo en el espacio. Este hallazgo coincide con lo expuesto por López Rubén (2023), quien sostiene que el juego psicomotor promueve la representación y control del cuerpo en movimiento, y con Ortiz Suárez (2023), quien reporta mejoras similares en niños de educación inicial al aplicar programas lúdicos.

3. Resultados totales de las variables de estudio

Tabla 7
Estadísticos descriptivos totales de motricidad gruesa

Estadístico	Pretest	Postest
Media	60.00	79.76
Desv. Estándar	3.99	2.20
Varianza	15.92	4.86
Mínimo	51.00	75.00
Q1	57.00	78.00
Mediana	59.00	80.00
Q3	62.00	81.00
Máximo	67.00	84.00
Rango	16.00	9.00

En la Tabla 7 se aprecia un incremento significativo en el puntaje total de motricidad gruesa, con una media que pasó de 60.00 en el pretest a 79.76 en el postest. La dispersión disminuyó, reflejada en la reducción de la desviación estándar (3.99 a 2.20) y de la varianza (15.92 a 4.86), lo que indica mayor homogeneidad en el grupo tras la intervención. Los valores extremos se desplazaron hacia arriba: el mínimo pasó de 51 a 75 y el máximo de 67 a 84, mientras que la mediana se elevó de 59 a 80. Asimismo, el rango se redujo de 16 a 9 puntos, confirmando que los resultados finales fueron más consistentes entre los estudiantes.

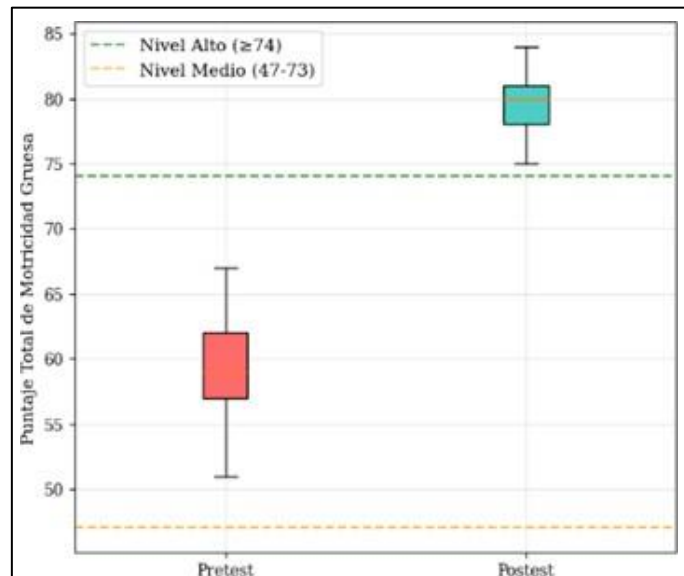
Los resultados evidencian la eficacia global de los juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa. La mejora en la media, junto con la reducción de la dispersión y el rango, demuestra que la intervención no solo elevó el rendimiento promedio, sino que también homogeneizó el nivel de desempeño de los niños. Esto coincide con lo hallado por Ortiz Suárez (2023), quien reporta incrementos generales en los puntajes de motricidad tras programas de estimulación lúdica.

Tabla 8
Distribución de estudiantes por niveles de motricidad gruesa

Nivel	Pretest_n	Pretest_%	Postest_n	Postest_%	Cambio
Alto (74 - 100)	0	0.0	25	100.0	25
Medio (47 - 73)	25	100.0	0	0.0	-25
Bajo (20 - 46)	0	0.0	0	0.0	0
TOTAL	25	100.0	25	100.0	0

En la Tabla 8 se observa un cambio importante en la distribución de los estudiantes por niveles de motricidad gruesa. En el pretest, el 100% de los niños se encontraba en el nivel medio, mientras que en el postest el 100% pasó al nivel alto. No se registraron estudiantes en el nivel bajo en ninguna de las mediciones. Este resultado confirma que todos los participantes mejoraron su desempeño y alcanzaron un nivel superior tras la aplicación de los juegos motrices.

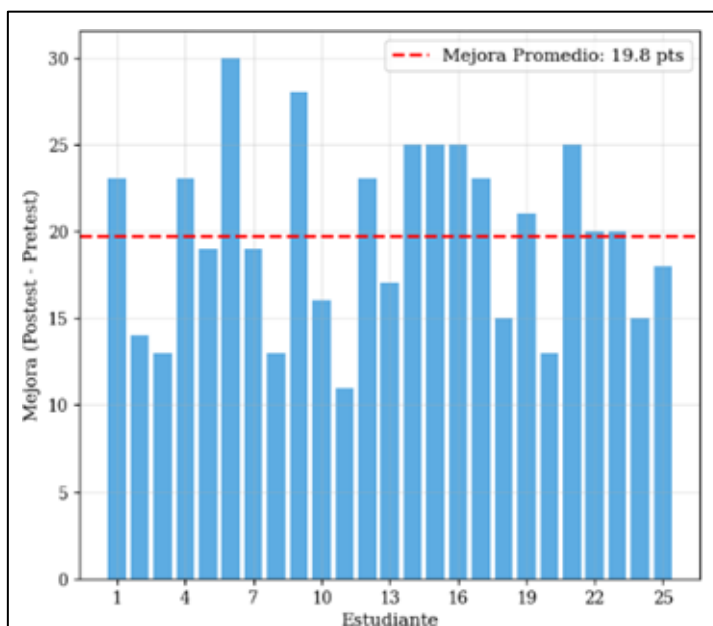
Figura 7
Distribución de puntajes totales



La Figura 7 presenta la distribución de los puntajes totales de motricidad gruesa mediante diagramas de caja. En el pretest, los puntajes se concentraron en el nivel medio, con valores entre 51 y 67, lo que evidencia un rendimiento moderado. En el postest, la distribución

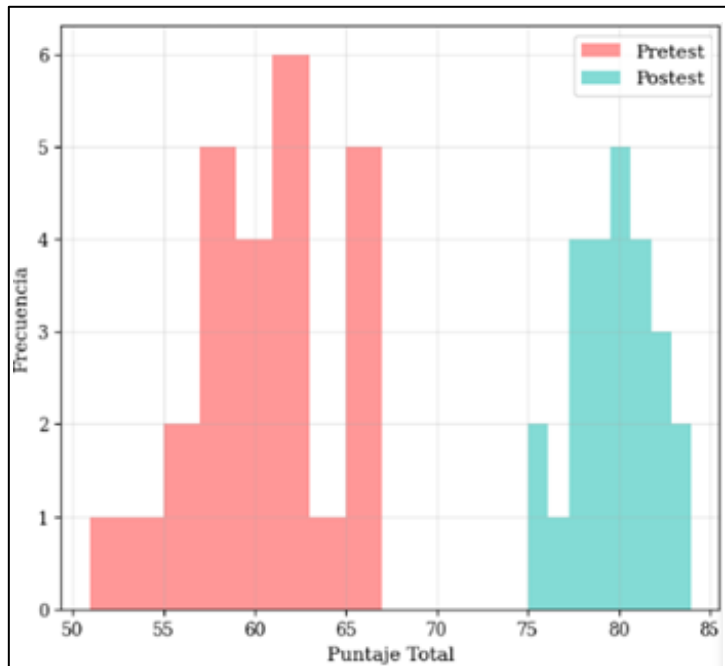
se desplazó hacia arriba, ubicándose entre 75 y 84 puntos, dentro del nivel alto. El gráfico muestra claramente que todos los estudiantes superaron el umbral de 74 puntos, confirmando una mejora uniforme y significativa tras la aplicación de los juegos motrices.

Figura 8
Mejora individual por estudiante



La Figura 8 muestra la mejora individual obtenida por cada estudiante entre el pretest y el posttest. Se observa que todos lograron incrementos positivos, con valores que van aproximadamente de 11 a 30 puntos. La línea discontinua roja indica la mejora promedio de 19.8 puntos, y evidencia que la mayoría de los niños alcanzó resultados cercanos o superiores a este valor. El gráfico confirma que la intervención benefició a todos los participantes, sin excepciones, aunque con variaciones en la magnitud del progreso.

Figura 9
Distribución de frecuencias



La Figura 9 representa la distribución de frecuencias de los puntajes totales en pretest y postest. En el pretest, la mayoría de los estudiantes se concentró entre 55 y 65 puntos, dentro del nivel medio. En contraste, en el postest las frecuencias se desplazaron hacia el rango de 75 a 84 puntos, correspondiente al nivel alto. Este cambio refleja de manera visual el efecto de los juegos motrices, que permitieron que todos los estudiantes alcanzaran puntajes superiores y homogéneos.

4. Prueba de hipótesis

4.1 Planteamiento de Hipótesis

$H_0: \mu_{\text{postest}} - \mu_{\text{pretest}} \leq 0$ (Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa)

$H_1: \mu_{\text{postest}} - \mu_{\text{pretest}} > 0$ (Los juegos motrices sí desarrollan significativamente la motricidad gruesa)

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tipo de prueba: Unilateral (cola derecha)

4.2 Verificación de supuestos

Tabla 9

Pruebas de normalidad (Shapiro-Wilk)

Variable	W_estadístico	P_valor	Distribución_Normal
Pretest	0.9725	0.7076	Sí
Postest	0.9731	0.7238	Sí
Diferencias (Postest-Pretest)	0.9623	0.4613	Sí

La Tabla 9 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk aplicada a los puntajes del pretest, postest y a las diferencias entre ambas mediciones. En los tres casos, los valores de p fueron mayores a 0.05 (0.7076, 0.7238 y 0.4613, respectivamente), lo que indica que las distribuciones no se apartan de la normalidad. Esto confirma que se cumplen los supuestos estadísticos necesarios para la aplicación de pruebas paramétricas, como la prueba t de Student para muestras relacionadas.

4.3 Estadístico de Prueba

Tabla 10

Prueba t de Student para muestras relacionadas

Estadístico	Valor
t calculado	19.0647
Grados de libertad	24.0000
p-valor (bilateral)	0.0000
p-valor (unilateral)	0.0000
T crítico ($\alpha=0.05$)	1.7109

La Tabla 10 muestra los resultados de la prueba t de Student para muestras relacionadas, aplicada a los puntajes del pretest y postest. El valor de t calculado (19.06) es muy superior al valor crítico de t (1.71) con 24 grados de libertad, y el p-valor (0.0000) es menor que el nivel de significancia de 0.05. Esto confirma que la diferencia entre los puntajes iniciales y finales es estadísticamente significativa, evidenciando que los juegos motrices tuvieron un efecto positivo real en el desarrollo de la motricidad gruesa.

4.4 Decisión Estadística y Conclusión

Tabla 11
Resumen de la prueba de hipótesis

Criterio	Resultado
Estadístico t	19.0647
p-valor unilateral	0.0000
Nivel de significancia	0.05
Decisión	SE RECHAZA H_0
Conclusión	SE ACEPTA H_1
d de Cohen	6.131
Tamaño del efecto	Grande

La Tabla 11 sintetiza la verificación de la hipótesis de investigación. El estadístico t (19.0647) y el p-valor unilateral ($0.0000 < 0.05$) permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, confirmando que los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños evaluados. Además, el valor de d de Cohen (6.131) indica un tamaño del efecto grande, lo que demuestra no solo significancia estadística, sino también relevancia práctica. En consecuencia, los resultados corroboran que la intervención produjo mejoras en el desempeño motor de los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- a) Se confirma un efecto alto y significativo de la intervención de juegos motrices: la media total aumentó de 60.00 a 79.76 puntos y todos los estudiantes alcanzaron el nivel alto; la mejora media fue de 19.76 puntos ($\approx 32.9\%$). La prueba t para muestras relacionadas arrojó $t(24)=19.06$, $p<0.001$, con d de Cohen=6.131.
- b) Al inicio, el grupo se ubicó en nivel medio (100% de los estudiantes) con media 60.00 y dispersión moderada, evidenciando margen amplio de mejora.
- c) La aplicación de los juegos motrices se realizó de manera sistemática y con instrumentos confiables (α de Cronbach=0.89; concordancia inter-observador $r=0.91$). Tras la intervención se observaron mejoras significativas en todas las dimensiones (locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal; $p=0.000$).
- d) En el postest, el 100% de estudiantes se situó en nivel alto (75–84 puntos), con menor variabilidad del desempeño, lo que refleja consolidación del logro motor.
- e) La diferencia pre–post fue estadísticamente significativa y con gran magnitud práctica; además, se verificó el supuesto de normalidad (Shapiro–Wilk) para pretest, postest y diferencias, por lo que la inferencia es válida.

1. Recomendaciones y/o sugerencias

- a) Se sugiere al Ministerio de Educación considerar los resultados de investigaciones como la presente, en el marco de la actualización de orientaciones pedagógicas, para incorporar de manera más explícita el uso de juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en educación inicial.
- b) A las instancias de gestión educativa descentralizada (UGEL y DRE) establecer planes de monitoreo y acompañamiento pedagógico que aseguren la correcta aplicación de estrategias motrices en las aulas, priorizando instituciones con menor acceso a materiales didácticos.
- c) A los directores de instituciones educativas iniciales fomentar la capacitación continua de docentes en metodologías lúdicas y motrices, dotándolos de recursos y espacios adecuados para la implementación de programas psicomotores. El estudio demuestra que estas prácticas generan mejoras homogéneas y significativas en todos los estudiantes.
- d) A los docentes de la Institución Educativa N° 16 Sara MacDougall de Cajamarca, implementar en su práctica docente estrategias metodológicas basadas en juegos motrices orientados al desarrollo de la motricidad gruesa.

LISTA DE REFERENCIAS

- Arroyo-Barahona, C. M., & Avalos Guijarro, A. de los Á. (2024). La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años. *Kosmos: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 3(1), 31–48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria. (2024). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. AEPAP. https://www.aepap.org/sites/default/files/em.1.desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf
- Asociación Nacional de Centros. (2024, octubre 25). 2024: ¿Cómo va la desnutrición crónica infantil en el Perú? *ANACAB*. <https://anacab.pe/salud-publica/2024-como-va-la-desnutricion-cronica-infantil-en-el-peru/>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bausela Herreras, E. (2014). Pruebas neuropsicológicas en pediatría. *Anales de Pediatría Continuada*, 12(4), 195-204. [https://doi.org/10.1016/S1696-2818\(14\)70190-8](https://doi.org/10.1016/S1696-2818(14)70190-8)
- Bazán Tomalá, J. D., & Illescas García, G. A. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7920>
- Bonilla Aucay, A. M. (2024). Una coordinación adecuada facilita la ejecución de movimientos precisos, eficientes y seguros, contribuyendo al fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4158-4188.
- Cedeño Barro, S. J., Macías Baque, A. M., Silva Silva, G. M., & Matamoros Tomalá, M. de J. (2025). La neuroplasticidad como una herramienta neuropedagógica para mejorar la enseñanza en Ecuador: Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(1), 79-93. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(1\).enero.2025.79-93](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(1).enero.2025.79-93)

- Comellas, M. J. (2020). *Psicomotricidad educativa y desarrollo infantil*. Barcelona: Editorial Graó.
- Comisión de Desarrollo de ComexPerú. (2024). [Título específico del documento sobre pobreza monetaria]. ComexPerú.
- Corrales, J. A. (2020). Desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia. *Revista de Ciencias del Deporte y Educación Física*, 12(2), 45–55. <https://doi.org/10.15381/rcdef.v12i2.12345>
- Echeverría, L., & Larios, B. (2019). *Asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años, de centros de desarrollo infantil de Bucaramanga. 2018-2019* [Tesis de grado, Universidad de Santander]. Repositorio UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/3805>
- Gandulias Atiquipa, Y. (2022). *Juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho – 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH.
- García-Montes, M., Crespo, I., & Martín, A. (2023). La mielinización como un factor modulador de los circuitos de memoria. *Revista de Neurología*, 76(3), 101-109. <https://doi.org/10.33588/rn.7603.2022325>
- García Salaya, M. E., Ávila Soliz, L. G., & de la Cruz Hernández, M. (2024). La estimulación de plasticidad cerebral en el proceso de aprendizaje en niños de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 5604-5615. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13994
- Garzón-Sichaca, A. D., Morales-Eraso, N. S., Pachón, J., & Osorio, D. (2023). Juegos, ludicidad y armonía integral en la motricidad escolar. *Estudios Pedagógicos*, 49(especial), 307–320. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052023000300307>
- Gesell, A., & Ilg, F. L. (2012). *El niño de 1 a 5 años*. Barcelona: Paidós. (Trabajo original publicado en 1949).
- Gonzaga, R. (2019). El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en educación inicial. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 7(1), 88–97. <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v7.1234>

- González, A., Montoya, L., & Cuervo, R. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *EFDeportes.com*, 28(299), 45-62. <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/3916>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Hidalgo Benancio, S. C. (2024). *Juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en Instituciones Educativas de Villa María del Triunfo, Lima, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Encuesta Nacional de Demografía y Salud Familiar 2024* [Documento específico con datos de desnutrición y anemia]. INEI.
- Instituto Peruano de Economía. (2021, septiembre 5). Cajamarca: desnutrición infantil se redujo en 2020, pero se mantiene entre las más altas del país. <https://www.ipe.org.pe/portal/cajamarca-desnutricion-infantil-se-redujo-en-2020-pero-se-mantiene-entre-las-mas-altas-del-pais/>
- Orozco Romero, J. S., & Aguilar Morocho, E. K. (2024). Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media en Manabí. *Ciencia y Educación*, 5(8), 217-231. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13773668>
- Lara Tubon, A. del P., Chiluisa Aimara, M. S., Bayas Ruiz, N. M., & Condo Punguil, S. E. (2025). Neuroplasticidad en la primera infancia y su impacto en la enseñanza en educación inicial. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(1), 1847-1868. <https://doi.org/10.70747/veritas.v6i1.484>
- Le Boulch, J. (2001). *La educación psicomotriz en la escuela primaria*. Barcelona: Paidós.
- López Rubén, M. E. (2023). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N.º 1748 del distrito de Mazamari – Junín, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH.
- Mamani-Jilaja, D., Laque-Córdova, G. F., Macedo-Atamari, J. T., Vargas-Velásquez, D. A., Flores-Mamani, D., Cervantes-Alagón, S. L., & Flores-Chambilla, S. G. (2024). Trastornos del desarrollo psicomotor y su reeducación motriz en niños de educación infantil. *Retos*, 58, 108051. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i58.108051>

- Molina Calderón, M. P., & Piñón Gamez, A. (2024). Desarrollo psicomotor y aprendizaje infantil a los 3 años en una unidad educativa de Chone. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8785-8799. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12035
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damián, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 166–172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Olmedo Rodríguez, E. P., Guamán Vélez, J. A., Torres Pesántez, M. Y., Martínez Guerrero, A. K., & Carrera Encalada, R. V. (2023). Estrategias para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de Educación General Básica. *Revista InveCom*, 4(2), 1302. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/1302>
- Ortiz Suarez, L. D. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 302 “Ruso” – Chimbote, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH
- Pérez-Arce, M., & Crespo-Cerdán, L. (2022). Neurodesarrollo humano: un proceso de cambio continuo de un sistema abierto y sensible al contexto. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 396-407. <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2022.07.005>
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Madrid: Morata.
- Rodríguez Villanueva, J. C. (2019). *Juegos motrices* [Presentación]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/123456789/19180>
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2011). *Motor control and learning: A behavioral emphasis* (5th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Sociedad Peruana de Pediatría. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 32(3), 565-573. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000300022
- UNICEF (2024). *[Documento específico sobre juegos y motricidad gruesa]*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Universidad Nacional de Loja. (2024). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024. *Repositorio Digital UNL*. <https://dspace.unl.edu.ec/items/32dd0456-ee91-4a48-b88b-219cd07aa47b>

Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica. (Trabajo original publicado en 1979).

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1



INSTRUMENTO 1: VARIABLE INDEPENDIENTE GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR JUEGOS MOTRICES



1. TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Guía de Observación de Aplicación de Juegos Motrices en Niños de Cinco Años

2. DATOS:

- Institución Educativa: _____
- Aula: _____ Sección: _____ Turno: _____
- Fecha de observación: _____
- Hora de inicio: _____ Hora de término: _____
- Observador: _____

3. INFORMACIÓN GENERAL: Este instrumento está dirigido a docentes investigadores para evaluar la aplicación sistemática de juegos motrices en el aula de educación inicial, considerando las estrategias metodológicas implementadas durante las sesiones de psicomotricidad.

4. FINALIDAD: Evaluar la implementación y calidad de los juegos motrices aplicados en niños de cinco años, midiendo las estrategias lúdicas de desarrollo motor y las estrategias de interacción psicomotriz utilizadas en el proceso educativo.

5. INSTRUCCIONES: Marque con una "X" la alternativa que mejor describa la situación observada durante la sesión de juegos motrices, considerando la escala de valoración propuesta. Evalúe cada ítem de manera objetiva basándose en lo observado durante la actividad.

6. VARIABLE DE ESTUDIO: Juegos Motrices

7. ESCALA DE VALORACIÓN:

- **3 = Siempre** (Se observa de manera constante durante toda la sesión)
- **2 = A veces** (Se observa ocasionalmente durante la sesión)
- **1 = Nunca** (No se observa durante la sesión)

8. DIMENSIONES E ÍTEMS:

DIMENSIÓN 1: Estrategias lúdicas de desarrollo motor

Nº	Ítems	1	2	3
1	Se planifican secuencias de movimientos básicos apropiados para la edad			
2	Se presenta progresión gradual en la complejidad de los movimientos			
3	Las actividades se adaptan según las capacidades individuales de los niños			
4	Se integran ejercicios de coordinación global que involucran múltiples grupos musculares			
5	Las sesiones siguen una estructuración temporal coherente y secuencial			

DIMENSIÓN 2: Estrategias de interacción psicomotriz

N°	Ítems	1	2	3
6	Se fomenta la comunicación no verbal a través del movimiento corporal			
7	Se promueve el trabajo colaborativo durante las actividades motrices			
8	Se estimula la creatividad motriz en los niños			
9	Las actividades fortalecen la confianza corporal de los niños			
10	Se fortalecen los vínculos sociales durante las experiencias de juego motor			

Anexo 2



INSTRUMENTO 2: VARIABLE DEPENDIENTE FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR MOTRICIDAD GRUESA



1. TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación para Evaluar el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de Cinco Años

2. DATOS:

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____ Sexo: M () F ()
- Institución Educativa: _____
- Aula: _____ Sección: _____
- Fecha de evaluación: _____
- Evaluador: _____

3. INFORMACIÓN GENERAL: Este instrumento está diseñado para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años, considerando sus habilidades de locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal mediante observación directa.

4. FINALIDAD: Determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años, identificando fortalezas y áreas de mejora en sus habilidades motoras fundamentales.

5. INSTRUCCIONES: Observe al niño durante las actividades motoras y marque con una "X" el nivel que mejor describe su desempeño en cada ítem. Evalúe de manera individual y objetiva, considerando el desempeño habitual del niño en cada habilidad motora.

6. VARIABLE DE ESTUDIO: Motricidad Gruesa

7. ESCALA DE VALORACIÓN:

- **5 = Excelente** (Domina completamente la habilidad)
- **4 = Bueno** (Ejecuta la habilidad con mínimas dificultades)
- **3 = Regular** (Ejecuta la habilidad con algunas dificultades)
- **2 = Deficiente** (Presenta dificultades significativas)
- **1 = Muy deficiente** (No logra ejecutar la habilidad)

8. DIMENSIONES E ÍTEMS:

DIMENSIÓN 1: Locomoción

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	Demuestra capacidad de desplazamiento autónomo en el espacio					
2	Coordina adecuadamente las extremidades inferiores durante la marcha					
3	Controla el ritmo de movimiento según las demandas de la actividad					
4	Adapta su patrón locomotor a diferentes superficies					
5	Presenta fluidez en las transiciones entre diferentes tipos de movimiento					

DIMENSIÓN 2: Equilibrio y control postural

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
6	Mantiene postura estática durante períodos determinados					
7	Conserva el equilibrio dinámico durante el movimiento					
8	Se recupera adecuadamente ante situaciones de desequilibrio					
9	Controla la postura corporal en diferentes planos de movimiento					
10	Mantiene estabilidad sobre bases de sustentación reducidas					

DIMENSIÓN 3: Coordinación motriz

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
11	Coordina movimientos entre extremidades superiores e inferiores					
12	Demuestra coordinación óculo-manual durante actividades dirigidas					
13	Ejecuta coordinación temporal de movimientos respetando secuencias					
14	Utiliza coordinación bilateral integrando ambos lados del cuerpo					
15	Realiza coordinación inter segmentaria armonizando diferentes segmentos corporales					

DIMENSIÓN 4: Esquema corporal

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
16	Reconoce y nombra las principales partes corporales					
17	Demuestra conciencia de los límites corporales en el espacio					
18	Se orienta corporalmente en relación con el entorno circundante					
19	Integra adecuadamente las sensaciones corporales durante el movimiento					
20	Proyecta su esquema corporal en actividades de imitación y observación					

PUNTAJE TOTAL _____ / 100

BAREMO - NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA:

- Nivel alto: 74 - 100 puntos
- Nivel medio: 47 - 73 puntos
- Nivel bajo: 20 - 46 puntos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA



GUÍA DE OBSERVACIÓN

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Rojas Huamán Ever

Grado académico: Maestro en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Guía de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO
DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA



FICHA DE OBSERVACIÓN

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Rojas Huamán Ever

Grado académico: Maestro en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Ficha de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA

GUÍA DE OBSERVACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Garrido Jaeger, César Augusto

Grado académico: Doctor en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Guía de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA



FICHA DE OBSERVACIÓN

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Garrido Jaeger, César Augusto

Grado académico: Doctor en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Ficha de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO
DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA



GUÍA DE OBSERVACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Moreno Huamán, Carlos Enrique

Grado académico: Doctor en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Guía de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA



FICHA DE OBSERVACIÓN

(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Moreno Huamán, Carlos Enrique

Grado académico: Doctor en Ciencias

Título de la investigación: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.

Nombre del Instrumento: Ficha de observación

Bachiller: Mabel Silva Estrada

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar () Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 02 de octubre de 2025

FIRMA DEL EVALUADOR

Tabla 12

Base de datos: Variable Motricidad gruesa - Pretest

N°	Locomoción					S1	Equilibrio y control postural					S2	Coordinación motriz					S3	Esquema corporal					S4	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
1	3	3	2	4	3	15	3	2	4	4	2	15	3	4	2	2	3	14	3	2	2	2	4	13	57
2	4	4	2	2	3	15	4	4	3	4	4	19	3	4	3	3	4	17	3	3	4	4	2	16	67
3	4	3	3	4	4	18	4	4	2	2	3	15	4	2	3	4	4	17	4	2	2	2	3	13	63
4	4	3	4	3	3	17	2	2	2	2	2	10	2	3	4	3	2	14	4	3	3	3	4	17	58
5	3	4	3	4	2	16	3	4	3	2	4	16	2	2	2	2	3	11	4	4	4	4	2	18	61
6	2	3	3	2	2	12	2	2	2	4	2	12	2	3	2	3	2	12	4	3	2	2	4	15	51
7	4	2	2	3	2	13	3	3	3	4	3	16	2	3	2	3	4	14	4	4	4	2	4	18	61
8	2	4	4	3	3	16	4	3	4	4	3	18	4	4	2	2	3	15	3	3	2	4	4	16	65
9	3	2	2	2	2	11	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	3	4	2	3	3	15	54
10	3	3	2	2	3	13	3	3	4	3	3	16	3	4	3	4	4	18	2	2	3	3	2	12	59
11	2	2	4	4	3	15	4	4	4	4	4	20	4	4	3	3	4	18	3	3	3	3	2	14	67
12	3	3	3	3	3	15	2	4	3	2	2	13	2	2	3	4	2	13	3	4	2	2	4	15	56
13	4	2	4	3	4	17	4	4	3	4	2	17	2	4	2	4	2	14	2	4	2	3	2	13	61
14	3	2	4	4	4	17	3	2	3	2	3	13	2	2	2	4	3	13	4	2	3	2	2	13	56
15	2	3	3	3	2	13	4	3	4	2	3	16	2	3	3	4	2	14	3	4	3	2	2	14	57
16	3	4	2	3	2	14	2	2	4	4	2	14	2	2	2	4	4	14	4	2	3	3	3	15	57
17	4	3	4	2	2	15	4	4	4	2	4	18	2	2	2	4	2	12	2	4	4	4	2	16	61
18	3	2	4	4	4	17	2	2	2	2	4	12	4	3	4	2	4	17	4	4	4	3	4	19	65
19	3	3	2	4	2	14	2	2	4	3	3	14	3	3	2	3	3	14	2	4	4	3	3	16	58
20	4	4	2	3	4	17	3	4	3	3	2	15	3	4	4	3	3	17	3	4	4	2	3	16	65
21	2	2	3	2	2	11	3	3	4	2	2	14	4	3	4	2	2	15	4	4	4	3	4	19	59
22	3	2	3	3	3	14	4	3	4	2	4	17	3	2	2	2	3	12	2	3	3	4	4	16	59
23	3	3	2	4	2	14	3	3	2	4	4	16	4	4	2	3	2	15	4	3	2	3	2	14	59
24	2	3	2	4	3	14	3	3	4	3	2	15	3	4	3	4	2	16	4	2	4	3	4	17	62
25	3	3	4	4	2	16	4	4	4	2	3	17	2	3	3	3	3	14	2	3	3	4	3	15	62
						<u>369</u>						<u>383</u>						<u>363</u>						<u>385</u>	<u>1500</u>

Tabla 13*Base de datos: Variable Motricidad gruesa - Postest*

N°	Locomoción					S1	Equilibrio y control postural					S2	Coordinación motriz					S3	Esquema corporal					S4	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
1	5	3	4	3	4	19	4	3	3	5	4	19	5	4	5	4	4	22	3	3	5	4	5	20	80
2	5	5	5	3	3	21	3	5	4	3	3	18	3	4	5	5	5	22	4	4	5	4	3	20	81
3	4	4	4	3	4	19	3	4	3	5	4	19	3	5	3	5	4	20	4	3	4	3	4	18	76
4	5	3	3	5	5	21	5	3	5	4	5	22	3	3	5	3	3	17	4	4	4	5	4	21	81
5	4	3	4	5	5	21	4	3	3	4	3	17	4	4	4	4	4	20	5	5	3	5	4	22	80
6	4	4	3	4	5	20	5	5	3	3	4	20	3	5	5	3	4	20	5	4	5	3	4	21	81
7	4	4	3	4	5	20	5	3	5	4	3	20	3	4	5	4	3	19	5	5	4	3	4	21	80
8	3	3	4	5	3	18	3	3	4	3	3	16	4	5	5	5	4	23	3	5	4	5	4	21	78
9	5	3	4	4	3	19	5	5	5	3	5	23	3	4	3	5	5	20	3	5	4	4	4	20	82
10	4	4	3	5	4	20	4	4	4	4	3	19	3	3	3	4	3	16	3	5	4	5	3	20	75
11	5	5	3	3	4	20	4	3	5	4	4	20	5	3	4	4	4	20	5	3	3	3	4	18	78
12	3	4	4	5	4	20	4	4	3	3	5	19	4	5	3	5	4	21	4	5	3	4	3	19	79
13	5	3	3	5	3	19	5	5	4	5	4	23	4	3	5	3	4	19	3	4	3	3	4	17	78
14	4	5	4	3	5	21	4	4	4	5	5	22	4	4	3	4	3	18	5	3	4	5	3	20	81
15	3	3	4	5	3	18	4	4	4	4	5	21	5	4	3	5	5	22	3	5	5	3	5	21	82
16	3	5	5	4	5	22	5	3	4	4	5	21	5	5	4	3	3	20	4	3	4	3	5	19	82
17	5	5	3	4	4	21	5	3	4	5	3	20	4	3	4	5	5	21	4	5	5	3	5	22	84
18	5	4	4	5	3	21	5	4	4	4	3	20	3	3	5	3	3	17	5	4	5	3	5	22	80
19	4	4	3	4	5	20	4	4	4	5	5	22	4	5	4	5	3	21	3	3	3	3	4	16	79
20	3	3	4	4	4	18	4	5	3	4	5	21	3	4	3	4	5	19	3	5	4	4	4	20	78
21	5	5	5	3	5	23	3	5	4	5	3	20	5	5	5	4	4	23	3	5	4	3	3	18	84
22	4	5	5	5	3	22	3	4	5	3	3	18	4	5	4	3	5	21	3	4	4	3	4	18	79
23	5	5	3	4	4	21	3	3	5	4	4	19	4	3	5	3	4	19	3	5	3	5	4	20	79
24	4	4	3	4	4	19	3	4	3	5	5	20	3	3	3	3	5	17	5	3	5	3	5	21	77
25	3	3	3	5	4	18	4	4	4	4	4	20	3	4	5	4	4	20	5	4	5	4	4	22	80
						<u>501</u>						<u>499</u>						<u>497</u>						<u>497</u>	<u>1994</u>

Tabla 14

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <p>¿En qué medida los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025?</p> <p>Derivados:</p> <p>-¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cinco años de la Institución</p>	<p>General:</p> <p>Determinar en qué medida los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall, Cajamarca, 2025.</p> <p>Específicos:</p> <p>- Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cinco años de la</p>	<p>General:</p> <p>Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 16, Sara MacDougall, Cajamarca – 2025.</p> <p>Específicas:</p> <p>- El nivel inicial de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 16, Sara MacDougall, Cajamarca – 2025, se encuentra predominantemente en el nivel medio antes de la aplicación de los juegos motrices.</p>	<p>Juegos motrices</p>	<p>Estrategias lúdicas de desarrollo motor</p>	<p>- Participación activa del niño en las actividades lúdicas.</p> <p>- Realización de movimientos amplios y variados durante el juego.</p> <p>- Adaptación de los juegos a las capacidades de los niños.</p> <p>- Creatividad y espontaneidad en la ejecución de movimientos.</p> <p>- Continuidad y secuencia en las actividades motoras.</p>	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de Observación de Aplicación de Juegos Motrices (10 ítems distribuidos en dos dimensiones: estrategias lúdicas de desarrollo motor y estrategias de interacción psicomotriz).</p>	<p>Enfoque cuantitativo,</p> <p>Tipo aplicado,</p> <p>Diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest.</p> <p>G: O₁ --- X --- O₂ Donde: •G: Grupo de niños de cinco años de la I.E.I. N° 16 "Sara MacDougall" •O₁: Medición inicial de la motricidad gruesa (pretest) •X: Aplicación de juegos motrices (variable independiente) •O₂: Medición final de la motricidad gruesa (postest)</p> <p>Muestra censal de 25 niños de 5</p>
				<p>Estrategias de interacción psicomotriz</p>	<p>- Colaboración con pares durante los juegos.</p> <p>- Respeto de reglas básicas en las dinámicas motrices.</p> <p>- Coordinación grupal en</p>		

<p>Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, antes de la aplicación de los juegos motrices? -¿Cómo aplicar los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, 2025? -¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que alcanzan los niños y niñas de cinco años de la</p>	<p>Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, antes de la aplicación de los juegos motrices. - Aplicar los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, 2025. - Evaluar el nivel de motricidad gruesa que alcanzan los niños y niñas de cinco años de la</p>	<p>- La aplicación sistemática de juegos motrices permite mejoras significativas en cada dimensión de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años. - El nivel final de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años alcanza el nivel alto después de la aplicación de los juegos motrices. - Existen diferencias estadísticamente significativas entre el nivel inicial y final de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años, después de la aplicación de los juegos motrices.</p>	<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Locomoción</p> <p>Equilibrio y control postural</p>	<p>actividades colectivas. - Expresión corporal durante la interacción. - Participación en juegos que implican turnos y roles.</p> <p>- Equilibrio al caminar. - Coordinación en la carrera. - Saltos con ambos pies. - Variedad de desplazamientos . - Control en los cambios de dirección.</p> <p>- Equilibrio estático - Equilibrio dinámico. - Estabilidad postural en cambios de posición. - Coordinación en subida y bajada. - Control de la postura corporal</p>	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación para Evaluar el Desarrollo de la Motricidad Gruesa (20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: locomoción, equilibrio y control postural, coordinación motriz y esquema corporal).</p>	<p>años de la I.E.I. N.° 16, Sara MacDougall (Cajamarca, 2025).</p> <p>Técnica: observación.</p> <p>Instrumentos: Guía de Observación de Juegos Motrices y Ficha de Observación de Motricidad Gruesa, validados y confiables. Análisis mediante estadística descriptiva e inferencial (prueba t de Student, $\alpha=0.05$).</p>
--	---	---	--------------------------	--	---	--	--

<p>Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, después de la aplicación de los juegos motrices? -¿Qué diferencias existen entre el nivel inicial y final de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara McDougal, Cajamarca, tras la aplicación de los juegos motrices?</p>	<p>Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, después de la aplicación de los juegos motrices. - Comparar las diferencias entre el nivel inicial y final de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 16, Sara MacDougall , Cajamarca, tras la aplicación de los juegos motrices.</p>			<p>Coordinación motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación óculo-podal y óculo-manual. - Precisión en el lanzamiento. - Seguridad en la recepción de objetos. - Sincronización rítmica de movimientos. - Coordinación bilateral. 		
				<p>Esquema corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de segmentos corporales. - Lateralidad corporal. - Representación del cuerpo en el espacio. - Orientación espacial respecto a objetos y compañeros. - Conciencia del eje corporal. 		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

PROGRAMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

15 SESIONES DE JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR

LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

I.E.I. N.° 16 «Sara MacDougall» – Cajamarca, 2025

Basado en la investigación:

«Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años»

Bachiller: Mabel Silva Estrada

Asesor: Dr. Jorge Díaz García

Cajamarca – Perú,

2025

ÍNDICE DE SESIONES

N.º	TÍTULO	DIMENSIÓN	DURACIÓN
1	<i>"¡Me muevo como los animales!"</i>	Locomoción	45 minutos
2	<i>"¡Saltamos y trepamos como exploradores!"</i>	Locomoción	45 minutos
3	<i>"¡El tren loco de Cajamarca!"</i>	Locomoción	45 minutos
4	<i>"¡Somos estatuas equilibristas!"</i>	Equilibrio y Control Postural	45 minutos
5	<i>"¡Cruzamos el puente sin caer!"</i>	Equilibrio y Control Postural	45 minutos
6	<i>"¡El robot obediente!"</i>	Equilibrio y Control Postural	45 minutos
7	<i>"¡Futbolistas en acción!"</i>	Coordinación Motriz	45 minutos
8	<i>"¡Encestar y atrapar!"</i>	Coordinación Motriz	45 minutos
9	<i>"¡Bailamos y nos movemos al ritmo!"</i>	Coordinación Motriz	45 minutos
10	<i>"¡Conozco mi cuerpo y sus partes!"</i>	Esquema Corporal	45 minutos
11	<i>"¡Mi lado derecho, mi lado izquierdo!"</i>	Esquema Corporal	45 minutos
12	<i>"¡Exploradores del espacio!"</i>	Esquema Corporal	45 minutos
13	<i>"¡El gran circuito de los campeones!"</i>	Locomoción + Equilibrio y Control Postural	45 minutos
14	<i>"¡La feria motriz de Cajamarca!"</i>	Coordinación Motriz + Esquema Corporal	45 minutos
15	<i>"¡Somos superhéroes motrices!"</i>	Locomoción + Equilibrio + Coordinación + Esquema Corporal	45 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

"¡Me muevo como los animales!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Locomoción	Sesión N.º:	1 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	DESCRIPCIÓN
COMPETENCIA	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente realizando desplazamientos variados que fortalecen la locomoción básica.
DESEMPEÑO ESPERADO	Realiza desplazamientos (caminar y correr) imitando movimientos de animales con control corporal y coordinación progresiva.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Locomoción: Desplazamientos básicos (caminar y correr) con control corporal

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Espacio amplio (patio), conos de colores, música instrumental, panderetas, imágenes de animales (tarjetas A4), cinta adhesiva de colores.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta imágenes de animales (gato, pato, elefante, canguro) y pregunta: ¿Cómo se mueve este animal? ¿Con qué partes de su cuerpo camina? ¿Podemos movernos como él? Se generan saberes previos con preguntas activadoras y se plantea el reto lúdico: «Hoy seremos exploradores del reino animal y moveremos nuestro cuerpo como los animales». Conflicto cognitivo: ¿Todos los animales caminan igual? ¿Por qué?	Imágenes animales, pandereta
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): movimientos libres al ritmo de la pandereta. Actividad central (25 min): 1) Caminar «como el elefante» levantando bien los pies; 2) Caminar «como el pato» con los pies hacia afuera; 3) Correr «como el caballo» levantando rodillas; 4) Desplazarse en cuadrupedia «como el gato»; 5) Saltar «como el canguro» con pies juntos entre aros dispuestos en el piso; 6) Circuito libre: los niños recorren conos eligiendo el animal que desean imitar. La docente acompaña, modela y brinda retroalimentación positiva.	Conos, aros, música, tarjetas
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Vuelta a la calma (5 min): caminata suave en círculo. Reflexión (5 min): ¿Qué animal fue más fácil imitar? ¿Qué partes de su cuerpo usaron? ¿Cómo se sintieron? Los niños dibujan el animal que más les gustó imitar.	Hojas, crayolas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Camina con coordinación alternando brazos y piernas en diferentes direcciones.			
Corre con ritmo y control corporal imitando el movimiento del animal indicado.			
Participa activa y colaborativamente durante los juegos motrices.			
Adapta su desplazamiento según la consigna motriz dada por la docente.			
Mabel Silva Estrada Docente de Aula	Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

"¡Saltamos y trepamos como exploradores!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Locomoción	Sesión N.º:	2 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y explora diversas formas de desplazamiento vertical (salto y trepado) con seguridad y progresión motriz.
DESEMPEÑO ESPERADO	Salta con pies juntos y alternos superando obstáculos, y trepa estructuras sencillas manteniendo el control corporal.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Locomoción: Salto con pies juntos, alternos y trepado con control

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Colchonetas, bloques de psicomotricidad (planos inclinados bajos), cuerdas tendidas en el piso, aros, bancos suecos, escalera de coordinación (marcada con cinta en el piso), conos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente narra un cuento corto: «Había una rana aventurera que saltaba por los charcos y trepaba las piedras del río...». Pregunta: ¿Ustedes pueden saltar como ella? ¿Han trepado algo alguna vez? ¿Qué necesita el cuerpo para saltar sin caerse? Se recogen saberes previos y se presenta el circuito de exploración como el «Gran Río del Amazonas».	Cuento ilustrado, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): saltos pequeños en el lugar al ritmo de la pandereta. Actividad central (25 min): Estación 1 – Saltar sobre 6 aros con pies juntos. Estación 2 – Saltar alternando pies sobre cuerdas en el piso. Estación 3 – Trepas planos inclinados con manos y pies (tipo oruga). Estación 4 – Subir y bajar banco sueco con control. Estación 5 – Recorrido libre combinando saltos y desplazamientos. Los grupos rotan cada 5 minutos. La docente observa y asiste con seguridad.	Aros, cuerdas, banco sueco, colchonetas, planos inclinados
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Vuelta a la calma: estiramientos suaves guiados. Metacognición: ¿Qué fue lo más difícil? ¿Cómo lo lograron? ¿Qué parte del cuerpo trabajó más? La docente refuerza el logro colectivo.	Colchonetas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Salta con pies juntos sobre obstáculos bajos sin perder el equilibrio.			
Salta alternando pies sobre marcas en el suelo con ritmo creciente.			
Trepa planos inclinados bajos utilizando coordinación de manos y pies.			
Sube y baja estructuras sencillas con control postural y sin ayuda.			

Mabel Silva Estrada Docente de Aula

Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

"¡El tren loco de Cajamarca!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Locomoción	Sesión N.º:	3 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y realiza desplazamientos variados cambiando de dirección, velocidad y plano con fluidez y coordinación.
DESEMPEÑO ESPERADO	Camina, corre y se desplaza cambiando de dirección y velocidad según señales, siguiendo trayectorias marcadas con control y coordinación.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Locomoción: Desplazamientos en distintas direcciones, velocidades y planos

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Conos de colores, tiza o cinta para marcar el suelo, pañuelos de colores, silbato, pandereta, aros, cuerdas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta el juego «El Tren Loco de Cajamarca»: un tren que recorre la ciudad y cambia de vía, de velocidad y de dirección. Pregunta motivadora: ¿Qué pasa si el tren va muy rápido? ¿Y si cambia de vía de golpe? ¿Cómo mantiene el equilibrio? Se asignan roles: conductor, vagones. Conflicto cognitivo: ¿Pueden sus cuerpos cambiar de dirección rápidamente sin tropezar?	Conos, tiza, pañuelos
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): caminar en diferentes direcciones al ritmo de la pandereta. Actividad central (25 min): 1) «El tren sigue la vía» – caminar por trayectorias marcadas (recta, curva, zigzag); 2) «El tren cambia de velocidad» – al sonido del silbato: 1 toque=lento, 2 toques=normal, 3 toques=rápido; 3) «El tren cambia de dirección» – al escuchar «cambio de vía» girar 90°; 4) «El tren en distintos planos» – desplazarse de puntillas, talones, en cuclillas; 5) Juego libre: los niños forman trenes de 4-5 personas y recorren el espacio.	Silbato, pandereta, conos, cinta
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Vuelta a la calma: marcha suave y respiración guiada. Reflexión colectiva: ¿Qué fue lo más divertido? ¿Cuándo fue más difícil no tropezar? ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? Se destacan valores de cooperación.	Pandereta

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Camina y corre cambiando de dirección (adelante, atrás, lateral) sin perder el control.			
Modifica la velocidad de desplazamiento según señales sonoras.			
Realiza desplazamientos en diferentes planos corporales (puntillas, cuclillas, talones).			
Coordina su movimiento con compañeros durante el juego cooperativo.			

<p>_____</p> <p>Mabel Silva Estrada Docente de Aula</p>	<p>_____</p> <p>Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director</p>
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

"¡Somos estatuas equilibristas!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Equilibrio y Control Postural	Sesión N.º:	4 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y mantiene posiciones de equilibrio estático con control postural progresivo en diferentes apoyos.
DESEMPEÑO ESPERADO	Mantiene el equilibrio estático apoyado en un pie y en las puntas de los pies, controlando la postura corporal durante períodos graduales.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Equilibrio y Control Postural: Equilibrio estático: posiciones de un pie, puntas, posiciones corporales

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Colchonetas, líneas marcadas en el suelo (cinta), objetos de equilibrio (saquitos de arena), música tranquila, cronómetro, figuras de equilibristas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente muestra imágenes de equilibristas del circo y pregunta: ¿Qué hacen estas personas? ¿Es fácil o difícil? ¿Han intentado pararse en un solo pie? ¿Qué pasa si mueven los brazos? Se plantea el reto: «Hoy seremos equilibristas del gran circo de Cajamarca». Saberes previos: ¿Qué partes del cuerpo ayudan a no caerse?	Imágenes equilibristas, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): movimientos suaves de extremidades. Actividad central (25 min): 1) Pararse en puntillas 5-10 segundos; 2) Pararse en un pie (derecho) 5 segundos sin apoyo; 3) Pararse en un pie (izquierdo) 5 segundos; 4) Pararse en puntillas con ojos cerrados (nivel avanzado); 5) «La estatua»: al parar la música, quedar inmóvil en la posición que se esté; 6) «El equilibrista con saquito»: caminar sobre línea recta con saquito en la cabeza; 7) «La postura del árbol»: un pie apoyado en la rodilla contraria, brazos extendidos.	Saquitos, cinta, música, colchonetas
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Vuelta a la calma: posiciones de relajación en colchoneta. Reflexión: ¿En qué posición fue más difícil mantenerse? ¿Qué hicieron para no caerse? ¿Para qué sirve el equilibrio en nuestra vida diaria?	Colchonetas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Se mantiene en puntillas durante al menos 5 segundos sin perder el equilibrio.			
Mantiene equilibrio en un pie (derecho e izquierdo) por un tiempo progresivo.			
Camina sobre línea recta portando un objeto en la cabeza con control postural.			
Controla la postura corporal adoptando posiciones de equilibrio estático variadas.			

<p>_____</p> <p>Mabel Silva Estrada Docente de Aula</p>	<p>_____</p> <p>Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director</p>
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

"¡Cruzamos el puente sin caer!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Equilibrio y Control Postural	Sesión N.º:	5 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y mantiene el equilibrio dinámico al desplazarse sobre diferentes superficies y alturas controlando la postura.
DESEMPEÑO ESPERADO	Camina sobre superficies estrechas (banco, cinta) y realiza cambios de posición manteniendo el equilibrio dinámico con progresiva autonomía.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Equilibrio y Control Postural: Equilibrio dinámico: caminar sobre superficies estrechas, cambios de posición

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Bancos suecos (o tablas anchas sobre el piso), cinta adhesiva en el suelo, colchonetas de seguridad, conos, escalones bajos, aros, música.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta la historia del «Puente Viejo sobre el Río Cajamarca» que hay que cruzar sin caer al agua. Pregunta: ¿Cómo caminarían en un puente muy angosto? ¿Han caminado por alguna superficie estrecha? ¿Qué hacen con los brazos para no caerse? Conflicto cognitivo: ¿Por qué es más difícil caminar despacio en línea recta que rápido?	Historia ilustrada, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): caminar en diferentes planos. Actividad central (25 min): Estación 1 – Caminar por línea de cinta en el suelo de puntillas. Estación 2 – Caminar sobre banco sueco (ancho, a ras del piso) con brazos extendidos. Estación 3 – Caminar sobre banco y girar 180° sin bajarse. Estación 4 – Caminar sobre línea llevando un aro en la mano. Estación 5 – Caminar hacia atrás sobre línea marcada. Nivel avanzado: cruzar banco con saquito en la cabeza. La docente acompaña individualmente.	Bancos, saquitos, aros, cinta, colchonetas
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Relajación en colchonetas. Asamblea de reflexión: ¿Qué sintieron al caminar en el puente? ¿Cómo usaron los brazos? ¿Hubo compañeros que les ayudaron? Destacar la perseverancia y el apoyo mutuo.	Colchonetas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Camina sobre superficie estrecha (línea, banco) sin perder el equilibrio dinámico.			
Realiza cambios de posición (giro) sobre superficie elevada con control postural.			
Camina hacia atrás sobre una línea manteniendo estabilidad corporal.			
Coordina el uso de brazos para compensar el equilibrio durante el desplazamiento.			

<hr/> Mabel Silva Estrada Docente de Aula	<hr/> Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

"¡El robot obediente!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Equilibrio y Control Postural	Sesión N.º:	6 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y realiza transiciones posturales (de pie, en cuclillas, sentado, en suelo) con control motor y coordinación.
DESEMPEÑO ESPERADO	Realiza cambios de posición corporal (de pie a cuclillas, de suelo a de pie) con control postural y coordinación, respondiendo a señales.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Equilibrio y Control Postural: Control postural, cambios de posición, coordinación en subida y bajada

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Colchonetas, pandereta, tarjetas de posiciones corporales (imágenes de robot), conos, bancos suecos, música instrumental.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta a «Robocín», un robot que solo puede moverse cuando recibe órdenes precisas. Muestra tarjetas con posiciones del robot (de pie, sentado, cuclillas, acostado, de rodillas). Pregunta: ¿Pueden imitar cada posición? ¿Es igual pasar de pie a cuclillas que de cuclillas a de pie? Se recogen saberes previos sobre el control del cuerpo.	Tarjetas robot, pandereta
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): movimientos articulares guiados. Actividad central (25 min): 1) «Obedece a Robocín»: la docente muestra tarjetas y los niños adoptan la posición (de pie → sentado → acostado → cuclillas → de rodillas); 2) Transiciones en secuencia: de pie → cuclillas → de pie (10 veces con control); 3) «Sube y baja del banco»: subir al banco con control, girar y bajar; 4) «El puente humano»: en cuadrupedia, pasar debajo de un compañero; 5) «La vela»: acostado boca arriba, levantar piernas rectas (5 seg); 6) «El cangrejo»: desplazarse boca arriba apoyado en manos y pies.	Colchonetas, tarjetas, banco sueco
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Relajación guiada: respiración profunda en colchonetas. Reflexión: ¿Qué posición fue más difícil adoptar? ¿Para qué sirve controlar el cuerpo? Se recuerda la importancia de escuchar el cuerpo.	Colchonetas, música suave

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Realiza cambios de posición (de pie, cuclillas, suelo) con control y sin apoyo.			
Sube y baja de estructuras bajas coordinando movimientos de subida y bajada.			
Mantiene posturas corporales indicadas durante períodos breves con estabilidad.			
Controla el tono muscular durante las transiciones posturales realizadas.			

<hr/> Mabel Silva Estrada Docente de Aula	<hr/> Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

"¡Futbolistas en acción!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Coordinación Motriz	Sesión N.º:	7 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y coordina movimientos de sus pies con la trayectoria de objetos, desarrollando la coordinación óculo-podal con precisión progresiva.
DESEMPEÑO ESPERADO	Patea, conduce y dirige pelotas con los pies hacia objetivos definidos, coordinando la visión y el movimiento del pie con precisión creciente.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Coordinación Motriz: Coordinación óculo-podal: patear, conducir y dirigir objetos con los pies

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Pelotas medianas de goma (1 por cada 2 niños), conos, arcos pequeños de plástico o hechos de conos, cinta adhesiva, aros, música.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta una pelota y pregunta: ¿Han jugado con una pelota con los pies? ¿Es fácil dirigir la pelota exactamente hacia donde quieren? ¿Qué parte del pie usan para patear? Se genera un pequeño debate y se presenta el juego «Somos futbolistas de Cajamarca». Saberes previos: ¿Con qué pie pateamos mejor? ¿Por qué?	Pelota, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): rodar pelota con manos libremente. Actividad central (25 min): 1) Patear pelota estacionaria con pie dominante (10 veces); 2) Patear con pie no dominante (10 veces); 3) Conducir pelota en slalom entre conos; 4) Patear hacia un aro en el suelo (objetivo); 5) Patear hacia arco pequeño desde 2 metros; 6) «El pase cooperativo»: en parejas, pasarse la pelota con el pie manteniéndola entre aros; 7) Juego libre de mini fútbol (4 vs 4) con reglas adaptadas.	Pelotas, conos, arcos, aros, cinta
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Estiramiento de piernas y tobillos. Reflexión: ¿Con qué pie fue más fácil patear? ¿Qué necesitamos mirar para que la pelota vaya al lugar correcto? Se dialoga sobre la importancia de practicar con ambos pies.	Colchonetas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Patea una pelota estacionaria dirigiéndola hacia un objetivo con precisión.			
Conduce la pelota con los pies en slalom entre obstáculos sin perderla.			
Coordina la visión y el movimiento del pie al ejecutar el pase a un compañero.			
Utiliza ambos pies (derecho e izquierdo) al patear con grado creciente de control.			

<p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Mabel Silva Estrada Docente de Aula</p>	<p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director</p>
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 08

"¡Encestar y atrapar!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Coordinación Motriz	Sesión N.º:	8 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y coordina movimientos de sus manos con la trayectoria de objetos, desarrollando precisión en el lanzamiento y seguridad en la recepción.
DESEMPEÑO ESPERADO	Lanza objetos hacia blancos definidos con precisión y atrapa objetos en movimiento con seguridad, coordinando visión y acción manual.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Coordinación Motriz: Coordinación óculo-manual: lanzar, atrapar, encestar con precisión

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Pelotas pequeñas de goma y de espuma (1 por niño), aros de colores (objetivo en el suelo), canastas bajas, pelotas de tenis, saquitos de arena, conos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta el juego «Cazadores de estrellas»: hay que atrapar estrellas (pelotas) que caen del cielo. Pregunta: ¿Alguna vez han atrapado una pelota con las manos? ¿Es fácil? ¿Qué hay que mirar para no fallar? ¿Con qué parte de la mano agarramos mejor? Se generan saberes previos y se presenta el reto del día.	Pelotas, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): lanzar y atrapar pelota individualmente contra la pared. Actividad central (25 min): 1) Lanzar pelota al aire y atrapar con ambas manos; 2) Lanzar pelota a un aro en el suelo (desde 1 m, luego 2 m); 3) Lanzar saquito a canasta baja (2 intentos alternos); 4) En parejas: lanzar y atrapar pelota rebotando en el suelo; 5) «Bowling»: derribar conos con pelota pequeña (3 intentos); 6) Encestado en canasta baja desde distintas distancias; 7) Juego «Guardabosques»: lanzar pelotas de espuma hacia zona blanco cooperativamente.	Pelotas, aros, canastas, saquitos, conos
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Estiramiento de hombros y brazos. Reflexión: ¿Qué miraban al lanzar? ¿Qué ayudó a atrapar mejor? ¿Cómo mejoró su puntería durante la sesión? Se destaca el progreso individual.	Colchonetas

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Lanza una pelota hacia un objetivo con dirección y fuerza apropiadas.			
Atrapa una pelota lanzada por un compañero con seguridad usando ambas manos.			
Encesta saquitos o pelotas en canasta baja con precisión creciente.			
Coordina la visión con el movimiento de los brazos durante el lanzamiento y recepción.			

<p>_____</p> <p>Mabel Silva Estrada Docente de Aula</p>	<p>_____</p> <p>Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director</p>
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 09

"¡Bailamos y nos movemos al ritmo!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Coordinación Motriz	Sesión N.º:	9 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y sincroniza movimientos corporales con estímulos rítmicos, desarrollando la coordinación bilateral y la expresión corporal.
DESEMPEÑO ESPERADO	Sincroniza movimientos de brazos y piernas siguiendo un ritmo musical, ejecutando secuencias coordinadas que involucran ambos lados del cuerpo.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Coordinación Motriz: Sincronización rítmica, coordinación bilateral en movimientos musicales

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Equipo de música o parlante bluetooth, canciones con ritmo variado (huayno infantil, cumbia para niños, canción lenta), palmas, panderos, claves, sonajas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente pone una canción conocida y pregunta: ¿Sienten el ritmo? ¿Pueden mover el cuerpo siguiéndolo? ¿Es lo mismo moverse al ritmo lento que al rápido? Se experimenta brevemente. Saberes previos: ¿Qué bailes conocen? ¿Han bailado en carnaval de Cajamarca? Se vincula con la identidad cultural local. Conflicto cognitivo: ¿Pueden mover los brazos y las piernas al mismo tiempo con el mismo ritmo?	Parlante, música
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): seguir ritmo de pandero con palmas. Actividad central (25 min): 1) Marchar al ritmo de la música (lento-rápido-normal); 2) Palmadas coordinadas: dos palmas + dos pisadas; 3) Secuencia bilateral: brazo derecho arriba – brazo izquierdo arriba – ambos brazos; 4) Danza creativa libre con la música (huayno infantil); 5) «Espejo»: en parejas, imitar los movimientos del compañero al ritmo musical; 6) Secuencia grupal: todos juntos siguiendo una coreografía sencilla de 4 tiempos; 7) Ronda tradicional cajamarquina adaptada con movimientos motrices.	Música, panderos, sonajas, claves
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Movimiento suave de cierre al ritmo de música tranquila. Reflexión: ¿Cómo se sintieron bailando? ¿Fue difícil mover brazos y piernas juntos? ¿Qué parte del cuerpo les costó más coordinar? Se valora la expresión cultural.	Música suave

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Sincroniza los movimientos corporales siguiendo el ritmo musical de manera sostenida.			
Realiza secuencias de movimiento bilateral (brazos y piernas) de forma coordinada.			
Adapta la velocidad de sus movimientos según los cambios de ritmo en la música.			
Participa con expresión y disfrute en las actividades de danza y ronda colectiva.			

<hr/> Mabel Silva Estrada Docente de Aula	<hr/> Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

"¡Conozco mi cuerpo y sus partes!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Esquema Corporal	Sesión N.º:	10 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo identificando con precisión las partes corporales propias y de sus compañeros, y las moviliza con intencionalidad motriz.
DESEMPEÑO ESPERADO	Identifica y nombra correctamente segmentos corporales (cabeza, tronco, extremidades, articulaciones) y los moviliza según consignas motrices.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Esquema Corporal: Identificación de segmentos corporales en sí mismo y en otros

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Silueta corporal grande en papel kraft, espejo grande o espejos pequeños, figuras del cuerpo humano en A4, música, paletas de colores, cinta adhesiva.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente muestra una silueta grande del cuerpo humano en la pared y pregunta: ¿Sabes cómo se llama cada parte? ¿Para qué sirve cada una? Cada niño señala una parte y la nombra. Conflicto cognitivo: ¿Las rodillas y los codos son lo mismo? ¿Cuántos dedos tienen en total (manos y pies)? Se despierta la curiosidad sobre el propio cuerpo.	Silueta, tarjetas del cuerpo
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): movimientos libres de calentamiento. Actividad central (25 min): 1) «Toca lo que te digo»: la docente nombra una parte y los niños la tocan en sí mismos; 2) «Señala en el compañero»: en parejas, señalar y nombrar la parte indicada en el cuerpo del otro; 3) «El robot de piezas»: en el espejo, identificar y mover solo la parte indicada; 4) Completar silueta corporal en papel (escribir/pegar etiquetas en partes del cuerpo); 5) «Juego de las articulaciones»: girar, doblar, extender codos, rodillas, tobillos, muñecas; 6) Carrera de consignas: tocar con la parte indicada un objeto (ej. «toca el cono con el codo»).	Silueta, espejos, etiquetas, papel kraft
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Relajación con movimiento suave de cada segmento corporal. Reflexión: ¿Cuántas partes tiene nuestro cuerpo? ¿Cuál fue la más difícil de nombrar? ¿Por qué es importante conocer nuestro cuerpo? Los niños mencionan 3 partes del cuerpo que aprendieron hoy.	Silueta corporal

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Identifica y nombra correctamente las partes del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades).			
Señala articulaciones (rodilla, codo, tobillo, muñeca) en sí mismo y en compañeros.			
Moviliza de forma aislada la parte corporal indicada en las consignas motrices.			
Asocia el nombre del segmento corporal con su función motriz básica.			

<hr/> Mabel Silva Estrada Docente de Aula	<hr/> Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 11

"¡Mi lado derecho, mi lado izquierdo!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Esquema Corporal	Sesión N.º:	11 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo reconociendo y usando conscientemente su lateralidad corporal (derecha e izquierda) en acciones motrices cotidianas y lúdicas.
DESEMPEÑO ESPERADO	Identifica correctamente los lados derecho e izquierdo de su cuerpo y los aplica en situaciones de juego motor respondiendo a consignas espaciales.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Esquema Corporal: Lateralidad corporal: identificación y dominio del lado dominante

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Pulseras de colores (roja=derecha, azul=izquierda), cintas de colores para muñecas, conos, aros, tarjetas con flechas, canciones de lateralidad, espejos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente entrega pulseras rojas para la mano derecha y azules para la izquierda. Pregunta: ¿Sabes cuál es tu mano derecha? ¿Y la izquierda? ¿Con qué mano escriben? ¿Con qué pie patean mejor? Se genera la discusión y se presenta el juego «El capitán da las órdenes» con consignas de lateralidad. Conflicto cognitivo: «¿Qué pasa si me miro en el espejo, sigo viendo mi derecha al mismo lado?»	Pulseras, espejos, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): movimientos libres identificando pulseras. Actividad central (25 min): 1) «El capitán da las órdenes»: levantar mano derecha, pie izquierdo, girar a la derecha, dar salto a la izquierda; 2) Circuito: colocar objetos a la derecha del cono / izquierda del cono; 3) «El espejo lateral»: en parejas, el líder levanta el brazo derecho y el espejo levanta el opuesto; 4) Desplazamiento: «corre hacia la derecha», «salta hacia la izquierda», «gira a la derecha»; 5) «Twister corporal adaptado»: mano derecha en aro azul, pie izquierdo en aro rojo; 6) Canción de lateralidad con movimientos (adaptar al contexto local).	Pulseras, conos, aros, música
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Movimiento de cierre: seguir secuencia lenta de lateralidad. Reflexión: ¿Cuándo fue difícil saber cuál era la derecha y la izquierda? ¿Cómo les ayudaron las pulseras? ¿Para qué sirve saber lateralidad en la vida? Se destaca el aprendizaje del día.	Pulseras

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Identifica correctamente el lado derecho e izquierdo de su propio cuerpo.			
Ejecuta desplazamientos y acciones motrices siguiendo consignas de lateralidad.			
Diferencia el lado derecho del izquierdo en una situación de espejo con el compañero.			
Aplica la noción de lateralidad al ubicar objetos en el espacio respecto a su cuerpo.			

Mabel Silva Estrada Docente de Aula

Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 12

"¡Exploradores del espacio!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Esquema Corporal	Sesión N.º:	12 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y se orienta en el espacio utilizando referencias espaciales básicas (arriba/abajo, delante/detrás, cerca/lejos) en relación a objetos y personas.
DESEMPEÑO ESPERADO	Ubica su cuerpo y objetos en el espacio usando nociones espaciales básicas con precisión, respondiendo a consignas de orientación espacial.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Esquema Corporal: Orientación espacial: arriba/abajo, delante/detrás, cerca/lejos respecto a objetos y compañeros

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Conos de colores, aros, cajas, bancos, colchonetas, tarjetas de posiciones espaciales, tiza (para marcar zonas), música.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta el juego «Explorador del mapa»: «Hoy exploraremos la ciudad de Cajamarca siguiendo un mapa». Se muestra un mapa sencillo del aula con zonas marcadas. Pregunta: ¿Qué significa estar arriba? ¿Qué significa estar detrás de algo? ¿Qué es cerca y qué es lejos? Se recogen saberes previos con ejemplos del salón. Conflicto cognitivo: «¿Puedo estar al mismo tiempo cerca de un cono y lejos de otro?»	Mapa sencillo, tarjetas espaciales
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): caminar libre por el espacio. Actividad central (25 min): 1) Consignas estáticas: «ponte delante del cono», «párate detrás de la caja», «súbete encima del banco»; 2) Circuito espacial: pasar POR DEBAJO de la cuerda, saltar POR ENCIMA del banco, rodear POR FUERA los conos; 3) En parejas: uno se ubica DELANTE/DETRÁS del otro según consigna; 4) «El avión»: moverse LEJOS del centro, luego acercarse (CERCA); 5) Construcción espacial: los niños colocan objetos según indicaciones («pon el aro arriba de la caja»); 6) Carrera orientada: llegar al cono de la derecha / a la caja de atrás.	Conos, aros, cajas, bancos, cuerdas, tiza
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Juego de cierre: cada niño se ubica en el espacio según la última consigna dada. Reflexión: ¿Cuál fue la consigna más difícil? ¿Cómo supieron dónde ir? ¿Para qué usamos estas palabras en el día a día? Se destacan los conceptos aprendidos.	Tarjetas espaciales

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Ubica su cuerpo usando nociones arriba/abajo, delante/detrás correctamente.			
Sitúa objetos en el espacio según consignas de orientación espacial.			
Orienta su cuerpo respecto a objetos y compañeros en situaciones de juego.			
Usa el vocabulario espacial (cerca, lejos, dentro, fuera) al describir su posición.			

Mabel Silva Estrada Docente de Aula

Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 13

"¡El gran circuito de los campeones!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Locomoción + Equilibrio y Control Postural	Sesión N.º:	13 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo y combina habilidades de locomoción y equilibrio en un circuito motor progresivo que demanda control corporal integrado.
DESEMPEÑO ESPERADO	Realiza un circuito motor completo que integra desplazamientos variados (correr, saltar, trepar) y situaciones de equilibrio dinámico con autonomía y control.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Locomoción + Equilibrio y Control Postural: Integración de desplazamientos y equilibrio en circuito motor

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Colchonetas, bancos suecos, conos, aros, cuerdas, planos inclinados, saquitos, escalera de coordinación (en suelo), cronómetro, música motivadora.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente presenta el «Gran Circuito de los Campeones»: un recorrido con 6 estaciones que los niños deberán completar. Se recorre visualmente el circuito y se explica cada estación. Pregunta motivadora: ¿Se sienten listos para ser campeones? ¿Qué estación les parece más difícil? ¿Cómo planean hacerlo? Se refuerza la idea de esfuerzo personal y no de competencia con otros.	Circuito armado, tarjetas de estaciones
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): trote suave alrededor del circuito. Actividad central (25 min): Estación 1 – Correr en slalom entre conos; Estación 2 – Saltar con pies juntos sobre 5 aros; Estación 3 – Caminar sobre banco sueco con brazos extendidos; Estación 4 – Tregar plano inclinado y bajar caminando; Estación 5 – Saltar la cuerda 3 veces; Estación 6 – Caminar con saquito en la cabeza por línea marcada. Cada niño completa el circuito 2 veces. Segunda ronda con mayor velocidad. La docente cronometra y alienta.	Conos, aros, banco, plano inclinado, cuerda, saquitos, cronómetro
CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Estiramiento grupal guiado. Reflexión: ¿Qué estación mejoró en la segunda vuelta? ¿Cómo superaron las dificultades? Cada niño recibe un «diploma de campeón» por participar. Se celebra el esfuerzo colectivo.	Diplomas impresos, música

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Completa el circuito motor combinando desplazamientos y equilibrio con control.			
Mantiene el equilibrio dinámico en las estaciones correspondientes del circuito.			
Realiza los saltos y trepados con coordinación y seguridad en el recorrido.			
Muestra progresión en el tiempo de ejecución y calidad del movimiento en la segunda vuelta.			

Mabel Silva Estrada Docente de Aula

Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 14

"¡La feria motriz de Cajamarca!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Coordinación Motriz + Esquema Corporal	Sesión N.º:	14 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo integrando la coordinación motriz (óculo-manual y óculo-podal) con el esquema corporal en situaciones lúdicas complejas.
DESEMPEÑO ESPERADO	Ejecuta juegos coordinativos que combinan el conocimiento del cuerpo, la lateralidad y la coordinación visomotriz en escenarios lúdicos integrados.
DIMENSIÓN TRABAJADA	Coordinación Motriz + Esquema Corporal: Integración de coordinación motriz y conciencia corporal en juego libre estructurado

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Pelotas de distintos tamaños, aros, conos, cuerdas, saquitos, pañuelos, música de carnaval cajamarquino (adaptada), tarjetas de consignas, puestos temáticos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	La docente ambienta el aula como una «Feria Motriz de Cajamarca» con 5 puestos temáticos. Se recuerda brevemente lo aprendido en sesiones anteriores: «¿Recuerdan cómo lanzaban pelotas? ¿Y dónde estaba su lado derecho?» Se introduce la metáfora: «En la feria de hoy usarán todo lo que aprendieron». Conflicto integrador: ¿Pueden usar el cuerpo completo y coordinar todo al mismo tiempo?	Decoración de feria, tarjetas
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): música de carnaval y movimiento libre. Actividad central (25 min): Puesto 1 – «Tiro al blanco»: lanzar con mano derecha/izquierda a un blanco; Puesto 2 – «El conductor»: conducir pelota con el pie derecho/izquierdo en slalom; Puesto 3 – «El equilibrista»: caminar sobre banco con pelota en la mano; Puesto 4 – «El mimo»: imitar posturas corporales de tarjetas (esquema corporal + lateralidad); Puesto 5 – «La ronda de coordinación»: en círculo, secuencia bilateral con música. Rotación cada 5 minutos. Juego integrador final: todos juntos en ronda motriz.	Pelotas, aros, banco, saquitos, tarjetas de mimos, música
CIERRE (Vuelta a la calma,	10 min	Relajación con música suave. Reflexión colectiva: ¿Cuál fue su puesto favorito? ¿Qué habilidades usaron? ¿Qué aprendieron de su cuerpo? Se hace	Música suave
metacognición y reflexión)		un recuento de todas las dimensiones trabajadas durante las sesiones anteriores.	

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
-------------------------	----------------	----------------	--------------

Integra coordinación óculo-manual y óculo-podal en juegos de la feria motriz.			
Aplica nociones de lateralidad y esquema corporal en las consignas de cada puesto.			
Mantiene el equilibrio al combinar coordinación y desplazamiento en los retos.			
Participa con entusiasmo, creatividad y cooperación en todos los puestos de la feria.			

<hr/> Mabel Silva Estrada Docente de Aula	<hr/> Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director
---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 15

"¡Somos superhéroes motrices!"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	I.E.I. N.º 16 Sara MacDougall – Cajamarca	Nivel / Ciclo:	Inicial / II Ciclo
Edad de los estudiantes:	5 años	N.º de estudiantes:	25 niños y niñas
Docente responsable:	Mabel Silva Estrada	Duración:	45 minutos
Área:	Psicomotricidad / Educación Física	Fecha:	____/____/2025
Dimensión:	Locomoción + Equilibrio + Coordinación + Esquema Corporal	Sesión N.º:	15 de 15

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad — El niño/a explora y experimenta diversas posibilidades de acción y movimiento en diferentes contextos de aprendizaje.
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo e integra todas las habilidades de la motricidad gruesa desarrolladas (locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal) en una misión motriz final.
DESEMPEÑO ESPERADO	Demuestra el dominio integrado de habilidades motrices gruesas (desplazamiento, equilibrio, coordinación visomotriz y conciencia corporal) en la misión final de superhéroe.

DIMENSIÓN TRABAJADA	Locomoción + Equilibrio + Coordinación + Esquema Corporal: Integración plena de las 4 dimensiones de la motricidad gruesa
----------------------------	--

III. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Capas de superhéroe (papel o tela), todos los materiales del programa (conos, aros, bancos, pelotas, saquitos, cuerdas, colchonetas), música épica, medallas o diplomas, tarjetas de misión.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	TIEMPO	ACTIVIDADES / DESCRIPCIÓN	RECURSOS
INICIO (Motivación, saberes previos y conflicto cognitivo)	10 min	Momento especial de cierre del programa: la docente recibe a los niños con música emotiva. Entrega a cada uno una «capa de superhéroe» y presenta la última misión: «Han aprendido a desplazarse, a equilibrarse, a coordinar y a conocer su cuerpo. Hoy demostrarán todo lo que son capaces de hacer». Se recuerdan las sesiones anteriores con preguntas: ¿Recuerdan el tren loco? ¿El circuito de campeones? ¿La feria motriz?	Capas, música, tarjetas de misión
DESARROLLO (Calentamiento + Actividad central)	25 min	Calentamiento (3 min): desfile de superhéroes por el espacio. Misión final (25 min): Misión 1 (Locomoción) – Correr en slalom, saltar con pies juntos, trepar y bajar rampa; Misión 2 (Equilibrio) – Caminar sobre banco con aro en la mano, pararse en un pie 5 segundos; Misión 3 (Coordinación) – Lanzar pelota a blanco con mano dominante, patear pelota a arco; Misión 4 (Esquema Corporal) – Seguir consignas combinadas: «salta con tu pie derecho hacia adelante», «toca el cono con tu codo izquierdo»; Misión Grupal – Toda la clase forma un circuito humano cooperativo. Cada niño apoya al siguiente.	Todos los materiales del programa, capas

CIERRE (Vuelta a la calma, metacognición y reflexión)	10 min	Ceremonia de clausura: cada niño recibe su medalla o diploma de «Superhéroe Motriz». Reflexión final: ¿Qué aprendieron de su cuerpo? ¿Qué fue lo más difícil y lo más divertido? ¿En qué mejoraron? La docente destaca el progreso individual y colectivo. Abrazo grupal o ronda de cierre.	Medallas/diplomas, música, capas
--	--------	---	----------------------------------

V. EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo / Escala de observación (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1)

INDICADOR DE EVALUACIÓN	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)
Ejecuta desplazamientos variados (carrera, salto, trepado) con control y fluidez.			
Mantiene el equilibrio dinámico y estático en las misiones correspondientes.			
Coordina movimientos visomotrices (lanzamiento y pateo) con precisión demostrada.			
Aplica el conocimiento del esquema corporal y la lateralidad en consignas integradas.			
Demuestra progresión motriz respecto al inicio del programa de juegos motrices.			

Mabel Silva Estrada Docente de Aula

Dr. Jorge Díaz García Asesor / Director



1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Mabel Silva Estrada

DNI/Otros N°: 40222293

Correo electrónico: mabelsilva170579@gmail.com

Teléfono: 959724294

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: «Juego motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°16, Sara MacDougal-Cajamarca, 2022»

Asesor: Dr. Jorge Daniel Díaz García

Jurados: Lic. Oscar Jaime Marín Rosell

Hg. Ana María Betzabé Arribasplata Lozano

Hg. Víctor Alfonso Terrillo Salcedo

Fecha de publicación: 18 / 03 / 2026

Escuela profesional/Unidad:

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo

Firma

18 / 03 / 2026

Fecha