

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



“Aplicación del Taller Juego en movimiento para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025”

Tesis presentada por:

FORA HUANACUNI, Anabel Marina

Para optar el título Profesional de
Licenciado en Educación en la especialidad de Educación Inicial

Tacna - Perú

2025

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anabel Marina Fora Huanacuni, bachiller de la Escuela Profesional de Educación adscrita a la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades de la Universidad Privada de Tacna, identificado/a con DNI 43719086, soy autor/a de la tesis titulada: "Aplicación del Taller Juego en movimiento para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025», asesorado/a por el/la Mg. José Luis Alcalá Blanco.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Ser el/la único/a autor/a del texto entregado para obtener el Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial.

Así mismo, declaro no haber transgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro que, el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva según corresponda, evidenciándose que la información presentada es real con pleno respeto de los derechos de autor, y soy conocedor de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivadas.

Por lo expuesto, mediante la presente, asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar como causa del trabajo presentado; asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello, en favor de terceros, con motivos de acciones, recriminaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrases causa en el contenido de la tesis.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Tacna, 01 de julio de 2026.

Firma

Anabel Marina Fora Huanacuni Nombres y apellidos

43719086 DNI

Huella Digital



DEDICATORIA

*A Dios, a mis padres, a mi esposo y mis hijos, por siempre apoyarme y
alentarme en este proceso quienes han sido la guía y el camino
para poder llegar a este punto de mi carrera.*

¡Los amo a todos!

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, porque fueron mis primeros maestros en la vida, a mi familia que siempre están conmigo, por su apoyo incondicionalmente, a mis profesores de taller y mi asesor quienes me apoyaron constantemente durante todo este periodo, por su dedicación, apoyo y excelentes enseñanzas que brindaron en cada clase.

Gracias a todos, han sido parte importante de mi desarrollo profesional.

TÍTULO

Aplicación del Taller “Juego en movimiento” para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025

AUTOR

Bach. Fora Huanacuni, Anabel Marina

ASESOR

Mag. José Luis Alcalá Blanco

ORCID:0000-0001-5329-9702

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Calidad e Inclusión Educativa.

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN

Recursos y Métodos Pedagógicos

La presente investigación se enmarca en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4:
que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad,
enfocándose específicamente en resultados efectivos midiendo cómo se
desarrollan las competencias a través de propuestas creativas e innovadoras.

INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODDUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
El Problema.....	3
1.1 Determinación del problema	3
1.2 Formulación del problema	6
1.2.1 <i>Pregunta General</i>	6
1.2.2 <i>Preguntas específicas</i>	6
1.3 Justificación de la investigación.....	6
1.4 Objetivos	9
1.4.1 <i>Objetivo General</i>	9
1.4.2 <i>Objetivo Específicos</i>	9
1.5 Antecedentes del estudio	9
1.5.1 <i>Antecedentes Internacionales</i>	9
1.5.2 <i>Antecedentes Nacionales</i>	11
1.5.3 <i>Antecedentes Locales</i>	12
1.6 Definiciones operacionales	13
CAPÍTULO II	15
Motricidad Gruesa.....	15
2.1 Psicomotricidad.....	15
2.2 Motricidad.....	16
2.2.1 <i>Motricidad Fina</i>	17
2.3 Motricidad Gruesa.....	17
2.3.1 <i>Importancia de la Motricidad Gruesa</i>	20
2.3.2 <i>Motricidad Gruesa de los Niños</i>	21

2.4 Habilidades Motoras	22
2.4.1 Locomotrices	22
2.4.2 No Locomotrices	24
2.5 Dimensiones	26
2.5.1 Comprende su cuerpo	27
2.5.2 Se expresa corporalmente	27
CAPÍTULO III	28
Taller Juego en Movimiento	28
3.1 Concepto de Taller	28
3.2 Características de un Taller	29
3.3 Objetivos de un taller	30
3.4 Tipos de talleres	30
3.5 Taller de Juego	33
3.6 El Taller “Juego en Movimiento”	34
3.7 Finalidad del Taller Juego en movimiento	34
3.8 Dimensiones	35
CAPITULO IV	36
METODOLOGÍA	36
4.1 Enunciado de las Hipótesis	36
4.2 Operacionalización de variables y escalas de medición	37
4.3 Tipo y diseño de investigación	38
4.4 Ámbito y Tiempo Social de la Investigación	39
4.5 Unidad de Estudio Población y Muestra	39
4.6 Procesamiento, Técnica e Instrumentos de Recolección de datos.	40
CAPÍTULO V	42
Los Resultados	42
5.1 Trabajo de campo	42
5.2 Diseño y presentación de resultados	42
5.3 Resultados	43
5.4 Prueba de Normalidad (prueba de bondad de ajuste)	55
5.5 Comprobación de hipótesis	58
5.5.1 Comprobación de la hipótesis general	58

<i>5.5.2 Comprobación de la hipótesis específica 1</i>	59
<i>5.5.3 Comprobación de la hipótesis específica 2</i>	60
<i>5.5.4 Comprobación de la hipótesis específica 3</i>	61
5.6 Discusión	62
CAPÍTULO VI	66
Conclusiones y sugerencias	66
6.1 Conclusiones	66
6.2 Sugerencias	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Desarrollo Motor según su edad</i>	19
Tabla 2 <i>Operacionalización de la Variable Dependiente motricidad gruesa</i>	37
Tabla 3 <i>Aulas de 4 años</i>	39
Tabla 4 <i>Nivel de la motricidad gruesa en el pre test</i>	43
Tabla 5 <i>Nivel de la dimensión Comprende su cuerpo en el pre test</i>	45
Tabla 6 <i>Nivel de la dimensión se expresa corporalmente pre test</i>	47
Tabla 7 <i>Nivel de la motricidad gruesa en el post test</i>	49
Tabla 8 <i>Nivel de la dimensión comprende su cuerpo en el post test</i>	51
Tabla 9 <i>Nivel de la dimensión se expresa corporalmente post test</i>	53
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad</i>	55
Tabla 11 <i>Estadístico de prueba: Prueba t para muestras relacionada</i>	59
Tabla 12 <i>Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra</i>	60
Tabla 13 <i>Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra</i>	61
Tabla 14 <i>Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra</i>	62

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Nivel de la motricidad gruesa en el pre test</i>	43
Figura 2 <i>Nivel de la dimensión Comprende su cuerpo en el pre test</i>	45
Figura 3 <i>Nivel de la dimensión se expresa corporalmente pre test</i>	47
Figura 4 <i>Nivel de la dimensión motricidad gruesa en el post test</i>	49
Figura 5 <i>Nivel de la dimensión comprende su cuerpo en el post test</i>	51
Figura 6 <i>Nivel de la dimensión se expresa corporalmente post test</i>	53
Figura 7 <i>Distribución de frecuencia de los puntajes del pre test sobre la variable motricidad gruesa</i>	56
Figura 8 <i>Distribución de frecuencia de los puntajes del post test de la variable motricidad gruesa.</i>	57

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el efecto que tiene la Aplicación del Taller “Juego en movimiento” permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025. El tipo de investigación que se realizó es aplicativo y el diseño es experimental. La técnica empleada fue la observación, teniendo como instrumento la lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa. La muestra estuvo conformada por 15 estudiantes del nivel inicial. Los resultados permiten apreciar que el 100% de los estudiantes evaluados en el Pre test, el 66,67% se encontraba en inicio y el 33,33% en proceso. Luego de aplicar el Taller juego en movimiento los resultados cambiaron notablemente encontrándose que en el post test, el 86,7% alcanzó el logro esperado y el 13,3% en proceso. En conclusión, se demostró la eficacia del Taller juego en movimiento al elevar el nivel de la motricidad gruesa en los estudiantes de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

PALABRAS CLAVE: juego, motricidad, motricidad gruesa, movimiento, taller

ABSTRACT

This research aimed to determine the effect of the "Play in Motion" workshop on the development of gross motor skills in 4-year-old children at a private educational institution in Cercado de Tacna, 2025. The research was applied and employed an experimental design. The technique used was observation, with a checklist as the instrument for evaluating gross motor skills. The sample consisted of 15 students from the preschool level. The results show that in the pre-test, 66.67% of the students were at the beginning level and 33.33% were in progress. After implementing the "Play in Motion" workshop, the results changed significantly. In the post-test, 86.7% of the students achieved the expected level, while 13.3% remained in progress. In conclusion, the effectiveness of the "Play in Motion" Workshop was demonstrated by raising the level of gross motor skills in students of a private educational institution in Cercado de Tacna in the year 2025.

KEYWORDS: gross motor skills, motor skills, movement, play, workshop.

INTRODDUCCIÓN

En los primeros meses de vida, el bebé responde a estímulos visuales, auditivos y táctiles mediante movimientos simples y descoordinados, permaneciendo mayoritariamente en posición supina y requiriendo soporte cervical al ser cargado, ya que no controla aún la cabeza. Posteriormente, aún en el primer año, inicia el control intencional y consciente de sus movimientos corporales, lo que señala el inicio del desarrollo de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa involucra los movimientos de grandes grupos musculares, el control postural y el equilibrio; conforme los niños crecen, coordinan estos músculos de forma progresiva, adquiriendo fuerza, velocidad y agilidad en sus acciones. Estos movimientos definen el comportamiento motor, expresado a través de habilidades básicas que fomentan la capacidad motriz para interactuar con el entorno durante actividades recreativas y físicas. A los 4 años, los niños ejecutan tales movimientos con mayor orientación espacial y percepción temporal.

El objetivo general del presente estudio es comprobar si la aplicación del Taller “Juego en movimiento” permitirá desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025.

El presente informe está dividido en seis capítulos.

El Capítulo I está orientado al planteamiento del problema de investigación, en el que se expone la justificación que motivó el desarrollo del estudio; por ello, comprende la identificación y formulación del problema, la justificación, los objetivos, los antecedentes y las definiciones operacionales.

El capítulo II desarrolla los fundamentos teóricos científicos de la variable dependiente, es decir, de la Motricidad Gruesa.

El capítulo III expone los fundamentos teóricos científicos de la variable independiente, es decir, el Taller Juego en movimiento.

El Capítulo IV aborda la metodología del estudio; en este apartado se detalla la forma en que se llevó a cabo la investigación y las acciones implementadas para su verificación. Por ello, incluye el planteamiento de las hipótesis, la operacionalización de las variables y sus respectivas escalas de medición, el tipo y diseño de investigación, el ámbito en el que se desarrolla, la unidad de análisis, la población y la muestra, así como los procedimientos, técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos.

El Capítulo V expone los resultados de la investigación; en él se registra el trabajo de campo realizado, la forma en que se presentan los hallazgos, los resultados obtenidos, la verificación de las hipótesis y su respectiva discusión.

El Capítulo VI reúne las conclusiones y recomendaciones, donde se sintetizan los hallazgos obtenidos y se formulan propuestas orientadas a favorecer a la población objeto de estudio.

El estudio se complementa con el listado de referencias bibliográficas empleadas y los anexos, en los que se incluyen los instrumentos y materiales adicionales utilizados durante el proceso de investigación.

CAPITULO I

El Problema

1.1 Determinación del problema

La etapa preescolar constituye uno de los periodos vitales más significativos en cuanto a la vivencia de experiencias vinculadas al movimiento y a la expresión. Desde el nacimiento, el ser humano se manifiesta como un sujeto activo, caracterizado por una permanente disposición a manipular, explorar, experimentar, crear, comunicar y descubrir. En este sentido, el cuerpo y la acción motriz se configuran como los principales canales a través de los cuales niños y niñas expresan sus intereses, sensaciones y emociones, al tiempo que se reconocen a sí mismos y se relacionan con el entorno que los rodea.

De manera paralela, dichas experiencias favorecen el desarrollo gradual del control y dominio corporal, facilitando que el niño regule y adecue su cuerpo en función de las exigencias de las diversas situaciones de la vida cotidiana, especialmente aquellas asociadas a la exploración y el juego. Es precisamente mediante estas vivencias y la interacción constante con el contexto que el niño construye su esquema corporal y la imagen corporal se refiere a la manera en que una persona visualiza su propio cuerpo y cómo se va percibiendo a lo largo del tiempo.

La psicomotricidad es una de las áreas fundamentales en la educación inicial, se plantea que el cuerpo no constituye una entidad estática, ya que se configura y transforma permanentemente; es decir, atraviesa un proceso constante de construcción y desarrollo de su existencia a lo largo de toda la vida. Desde este enfoque se reconoce y valora la capacidad de la persona para actuar y desplazarse

de manera intencional, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones propias, dado estos aspectos como elementos fundamentales que orientan su acción y su interacción con el entorno.

Desde el área psicomotriz, la motricidad gruesa resulta trascendente ya que comprende todas las acciones que implican grandes grupos músculos de las extremidades inferiores, superiores, la cabeza, el torso y la parte posterior. Esto permite realizar acciones como: elevar la cabeza, arrastrarse, levantarse, girar, caminar, estabilizarse, entre otros. También incluye las habilidades del aprendiz para circular y trasladarse, indagar y aprender sobre su ambiente y utilizar los sentidos (olfato, audición, vista, sabor y tacto) para interpretar e almacenar los datos del ambiente que lo rodea. Es fundamental ya que abarca todo lo que tiene que ver con la evolución temporal del infante, en particular en el aumento físico, y ayuda a la integración de la persona en su entorno, ya que facilita el impulso de diversos mecanismos neuromotores: de postura, coordinación y estabilidad.

En el contexto internacional diversos estudios han abordado la problemática relacionada con el crecimiento y progreso de las habilidades motoras gruesas en el nivel inicial. Así se tiene que (Minchala, et al., 2022) después de realizar una investigación sobre el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en un grupo de niños de 4 y 5 años evidenció que la incorporación de juegos tradicionales favoreció la estimulación de la motricidad gruesa, logrando mejoras en el equilibrio, la coordinación dinámica general y visomotriz, así como en la fuerza, el tono muscular y el control postural, debido a las actividades aplicadas durante la intervención. A nivel nacional, (Vásquez, & Veneros, , 2022) demostraron que la diversidad de actividades recreativas sugeridas ayuda en la educación completa de los niños, facilitando de manera eficaz y eficiente el fortalecimiento de las habilidades de motricidad gruesa y su vínculo con la adquisición de la independencia en estudiantes del nivel preescolar.

Por consiguiente, a nivel local, durante el trabajo de observación llevado en la Cuna Jardín Don Bosco durante los recreos se percibió en los estudiantes

dificultad para coordinar los movimientos de brazos y piernas al realizar acciones como lanzar o encestar un balón, la falta de equilibrio del cuerpo al caminar en puntillas, escasa agilidad, direccionalidad y ritmo en su movimientos limitando el desarrollo de la interacción social, junto con el fortalecimiento de las habilidades sociales ya que desempeña un papel esencial en el proceso de aprendizaje y en la construcción de vínculos interpersonales, la integración social y el desarrollo de competencias necesarias para la convivencia.

Dentro de las diversas causas que generan el problema antes descrito se puede señalar la insuficiencia de recursos didácticos que favorezcan y apoyen el desarrollo motor, al desconocimiento de las familias sobre los beneficios de las habilidades motrices, al limitado tiempo que dedican los mismo al aprendizaje de sus hijos, también en el campo tecnológico desde muy pequeños el uso excesivo de aparatos electrónicos se vincula a una reducción en el ejercicio físico y el progreso en las habilidades motoras. y entre otras al escaso interés en algunas instituciones por implementar actividades de motricidad gruesa. Sin embargo, la causa principal radica en la insuficiente aplicación de estrategias y actividades motivadoras que permitan que los estudiantes adquieran comprensión y conciencia de su propio cuerpo, así como la capacidad de controlar y coordinar sus movimientos.

Teniendo en cuenta que el jugar constituye la acción central en la primera infancia, dado que promueve que el estudiante investigue su contexto inmediato, lo entienda en profundidad y adquiera un dominio gradual sobre él, permitiéndole a través de diversas experiencias, procesar y estructurar la información percibida del entorno mediante los sentidos, es que se propone aplicar el Taller Juego en Movimiento que comprende alternativas de estimulación para la motricidad gruesa que permitan mejorar la coordinación y equilibrio del cuerpo produciendo seguridad en los movimientos y acciones que realice un estudiante de 4 años de edad, perteneciente a una institución educativa privada ubicada en el cercado de Tacna, durante el año 2025.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 *Pregunta General*

¿La aplicación del taller juego en movimiento permitirá desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025?

1.2.2 *Preguntas específicas*

¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller juego en movimiento?

¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del taller juego en movimiento?

¿Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller juego en movimiento?

1.3 Justificación de la investigación

La presente investigación se justifica tomando en cuenta los siguientes criterios.

1.3.1. *Justificación teórica*

El progreso de las capacidades motoras gruesas es primordial para la etapa preescolar, porque aporta al fortalecimiento muscular, la coordinación y el control corporal, bases principales para el aprendizaje cognitivo y social. Teorías del desarrollo infantil, como las de Piaget y Vygotsky, resaltan lo esencial del juego y

la actividad física como una manera natural con miras a potenciar el aprendizaje y la construcción de habilidades motoras durante la infancia.

1.3.2. Justificación científica

Por el lado científico algunos estudios han demostrado que programas estructurados de actividades lúdicas, como talleres de juegos basado en movimiento, mejora significativamente las destrezas motrices gruesas en niños pequeños, lo que favorece en su desarrollo integral.

1.3.3. Justificación social

Por el lado social la motricidad no solo favorece el desarrollo motor, sino también la autoestima, la socialización con sus pares y el bienestar emocional. En la institución privada Cuna Jardín Don Bosco diseñar e implementar talleres específicos puede contribuir a reducir brechas en el desarrollo infantil y promover estilos de vida activos desde muy temprana edad, fortaleciendo una comunidad educativa a las necesidades motrices sociales de los niños.

1.3.4. Justificación metodológica

Por el lado de la metodología el diseño y la aplicación del Taller “Juego en movimiento” permitirá validar una propuesta didáctica concreta y adaptada a las características a desarrollar en niños de 4 años, empleando juegos lúdicos que facilitan la evaluación del progreso en motricidad gruesa. La metodología planteada incorpora instrumentos confiables y análisis estadísticos que garanticen la solidez y consistencia de los resultados obtenidos.

1.3.5. Justificación práctica

En la práctica la implementación de este taller “Juego en movimiento” ofrecerá a los docentes una herramienta educativa para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, promoviendo hábitos saludables y mejorando la

calidad educativa. Además, los niños beneficiados podrán experimentar un desarrollo motor más equilibrado, así facilitando futuras habilidades académicas y deportivas, lo cual se traduce en un mejor desempeño integral a corto y largo plazo.

El desarrollo de esta investigación se justifica también en el uso de diversos juegos del Taller Juego en Movimiento como estrategia pedagógica para estimular y desarrollar la motricidad gruesa, entendida como la capacidad que integra la coordinación, el equilibrio, el ritmo y la agilidad. Estas actividades lúdicas no solo permiten observar y desarrollar la variable dependiente, sino que también ofrecen un entorno dinámico y significativo donde los estudiantes pueden explorar y perfeccionar sus habilidades motoras. La actividad física cumple un rol fundamental en el desarrollo integral del estudiante, ya que contribuye al fortalecimiento de su inteligencia, su cuerpo y su espíritu. En este sentido, cada experiencia de juego se convierte en una oportunidad para potenciar su autonomía, creatividad y bienestar, aspectos fundamentales en su proceso de crecimiento y evolución. Asimismo, a través del juego, el niño adquiere conocimiento sobre su propio cuerpo y sus capacidades, fomenta el desarrollo de su personalidad y logra integrarse y ubicarse dentro del grupo social.

La capacidad motora básica tiene un papel crucial en el avance físico, porque enseña a coordinar las acciones del cuerpo junto a las habilidades y destrezas cognitivas. De este modo, en el futuro, podrá enfrentarse de manera efectiva y competente a cada uno de los desafíos presentados por la comunidad.

Por ello, los resultados que se logren de esta investigación servirán para mejorar las estrategias del juego en las instituciones educativas y recomendar a las autoridades y docentes como mejorar también su práctica educativa o pedagógica tomando como base el juego para la estimulación en el ámbito sobre el progreso de las habilidades motoras gruesas en niños de 4 años que asisten a una institución educativa privada en Tacna.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo General*

Determinar si la aplicación del Taller Juego en Movimiento permitirá mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

1.4.2 *Objetivo Específicos*

Determinar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del Taller Juego en Movimiento.

Determinar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cuna Jardín Don Bosco de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del Taller Juego en Movimiento.

Comparar las diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del Taller Juego en Movimiento.

1.5 Antecedentes del estudio

1.5.1 *Antecedentes Internacionales*

García y Zárate (2020) desarrollaron la investigación titulado “Valoración del perfil psicomotor en niños preescolares de la Escuela Leoncio Cordelo Jaramillo, Cuenca 2020” para la obtención del título de licenciado en Estimulación Temprana en Salud en la Universidad de Cuenca en Ecuador. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo; donde la población se dio a 81 niños con una muestra de

25 niños. Los resultados fueron significativos en las áreas de locomoción, lateralidad y coordinación motora gruesa con un 97.5%, en síntesis, hubo una gran mejora en la psicomotricidad gruesa de los niños en la aplicación de la estrategia.

Moreno y Chinchilla (2021) desarrollaron un estudio titulado: “Métodos lúdicos para potenciar la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del Hogar Infantil Comunitario Florecitas, ubicado en el Municipio de Convención, Norte de Santander”. Se trató de una investigación-acción con una población de 30 niños de 3 a 5 años, a quienes se les administró el subtest de motricidad y coordinación del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). Los hallazgos revelaron que el 61% presentó un desempeño normal, el 23% un rendimiento riesgoso y el 16% un retraso en su ejecución motora. En consecuencia, se concluye que más de la mitad de los participantes alcanzó resultados positivos en el desarrollo psicomotor tras la implementación de la estrategia lúdica propuesta por las autoras.

Piña (2020) llevó a cabo un estudio de tipo experimental titulado “Impacto de un programa de educación física de intensidad moderada a vigorosa en el desarrollo de las habilidades motoras en niños en etapa preescolar”, realizado como investigación para la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). La muestra comprendió 20 alumnos de tercer grado de preescolar (13 niñas y 7 niños, con edades entre 2 y 5 años), a quienes se aplicó un programa de educación física de intensidad moderada a vigorosa, adaptado al modelo pedagógico CATCH (Coordinated Approach To Child Health). Enfoque coordinado para la salud. Las sesiones se realizaron tres veces por semana durante 12 semanas. Los hallazgos evidenciaron que el nivel promedio de actividad física de intensidad moderada a vigorosa, alcanzó el 65% del tiempo total de las clases. En conclusión, aunque el programa CATCH genera efectos modestos en variables relacionadas con la obesidad en preescolares, su implementación durante tres meses evidenció un impacto positivo en la mejora del desarrollo motor en esta etapa etaria.

1.5.2 Antecedentes Nacionales

Gutiérrez (2020) desarrolló la investigación titulada “Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón - Bambamarca - 2019”, presentada para optar al grado de Bachiller en Educación por la Universidad Nacional de Cajamarca, Perú. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental; la población totalizó 46 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 participantes. En síntesis, la aplicación de juegos psicomotores demostró ser eficaz para potenciar la motricidad gruesa en niños de 4 años.

Rumiche (2021) llevó a cabo la investigación titulada “Juegos tradicionales de su comunidad para desarrollar la competencia ‘se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad’ en estudiantes de la Institución Educativa N.º 1725 del distrito de Pangoa”. El estudio contó con una población de 30 estudiantes y una muestra de 17 niños de 4 a 5 años, empleando la técnica de observación y una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Los resultados finales indicaron que el 70,58% de los participantes mejoró el control de sus movimientos, evidenciando avances en la competencia psicomotriz —incluyendo tonos de voz, posturas— y en la regulación emocional mediante las estrategias implementadas.

Linares y Quispe (2020), desarrollaron un estudio titulado “Efectividad del programa ‘Jugando con mi cuerpo’ en el Desarrollo Psicomotor (DPM) en niños de 5 años en la Universidad Peruana Unión, Juliaca, Perú”. La investigación adoptó un enfoque experimental con diseño preexperimental, considerando una población de 20 estudiantes y una muestra censal de ambos sexos. Para evaluar la efectividad, se utilizó la técnica de observación con ficha respectiva y el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI) como instrumento. En consecuencia, se concluye que el programa “Jugando con mi cuerpo” favorece significativamente el desarrollo psicomotor, al evidenciar una mejora del 92% que alcanza un nivel de logro satisfactorio.

Del Río (2021) desarrolló la investigación titulada “Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1621 - Distrito de Llapo – 2019”. El estudio involucró a 20 niños y niñas de 4 años de educación inicial durante el año 2020, utilizando una guía de observación como instrumento principal, compuesta por ítems alineados con las dimensiones, indicadores y la variable de estudio. Los resultados indicaron que el 62% de la muestra se ubicó en la categoría regular; el 54% presentó un nivel regular en la medición del movimiento óculo-podal; el 54% alcanzó un nivel alto en coordinación motora gruesa; y el 54% de la muestra total evidenció un nivel alto en psicomotricidad gruesa. En conclusión, aproximadamente la mitad de los participantes mostró un nivel alto en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

1.5.3 Antecedentes Locales

Sotelo (2021) presentó la investigación titulada “La aplicación de la estrategia ‘juego y aprendo’ para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna”, elaborada en la Universidad Privada de Tacna. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo con diseño pre experimental, considerando una población y muestra de 15 estudiantes de ambos sexos. Se empleó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento. En conclusión, la estrategia propuesta incrementó significativamente los niveles de desarrollo psicomotor grueso en los niños, pasando del 73,3% en la medición inicial al 100% al finalizar la intervención.

Guevara Delgado (2022) desarrolló un estudio titulado “Desarrollo de la competencia ‘se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad’ mediante el modelo didáctico ‘Yo me muevo y aprendo’ en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna”. La investigación adoptó un diseño pre experimental, con una muestra de 19 niños de 4 años (7 varones y 12 niñas). Se utilizó una lista de cotejo, apoyada en la técnica de observación, como instrumento de evaluación. Los resultados revelaron que el 62% de los estudiantes alcanzó el

nivel de logro en la competencia psicomotriz tras la aplicación del modelo didáctico “Yo me muevo y aprendo”. En consecuencia, se concluye que dicho modelo fortaleció positivamente el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

Collantes y González (2022) llevaron a cabo un estudio titulado “Estrategia didáctica musical ‘Moviéndonos al son de la música’ para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años en una institución educativa inicial de Tacna”. La población comprendió 36 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 18 niños de 5 años. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo experimental con diseño cuasi-experimental, utilizando la técnica de observación y una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Se concluye que la aplicación de la estrategia didáctica musical “Moviéndonos al son de la música” resultó pertinente para potenciar la motricidad gruesa, gracias a sus actividades innovadoras y estratégicas que favorecen un desarrollo motriz coordinado mediante la música, permitiendo al niño desenvolverse autónomamente en diversas actividades.

1.6 Definiciones operacionales

1.6.1 Juego

La actividad de jugar se usa para el entretenimiento y la alegría de quienes participan; en múltiples ocasiones, también actúa como un recurso de enseñanza. Los juegos por lo general se distinguen del empleo y de la creación artística, aunque a menudo no hay una distinción muy evidente entre ellos. Asimismo, un juego es visto como una forma de ejercicio lúdico que está regido por normas.

1.6.2 Movimiento

El desplazamiento es un evento de la física que se describe como cualquier alteración de ubicación que sufren los objetos en el espacio, en relación al tiempo y a un punto de referencia, cambiando la distancia de ese objeto en relación a ese punto o sistema de referencia, y trazando una ruta.

1.6.3 *Espacio Recreativo*

Es un espacio para jugar, para compartir con otros. Que nos permite volver a crear, inventar nuevos juegos o repetir aquellos que más nos gustan. También es un espacio para la expresión de la diversión.

1.6.4 *Esquema Corporal*

Representa el conocimiento y dominio que el individuo ejerce sobre su propio cuerpo. el cual constituye un proceso gradual que se desarrolla a lo largo del crecimiento. La construcción del esquema corporal de cada individuo está directamente determinada por el grado de comprensión y conciencia que este posee sobre su cuerpo.

1.6.5 *Habilidades Motoras*

Se trata de un conjunto de acciones motrices que se manifiestan a lo largo del desarrollo humano, incluyendo movimientos como caminar, correr, girar, saltar, lanzar y recibir objetos.

1.6.6 *Destrezas*

Una habilidad elaborada que surge de la colaboración armoniosa de diversos elementos intelectuales y creativos, facilitada por la imaginación, los procesos mentales avanzados y la comprensión ordenada de las vivencias sensoriales. Esta expresión interna representa cómo la persona estructura, modifica y otorga significado a la información recibida, convirtiéndose en un fenómeno global de la acción cognitiva y emocional.

1.6.7 *Taller*

Es un lugar físico donde se realiza actividades formativas, práctica y participativa, puede referirse a una sesión creativa donde se desarrollan las habilidades de una persona.

CAPÍTULO II

Motricidad Gruesa

2.1 Psicomotricidad

La psicomotricidad es la actividad y la comprensión que los individuos poseen acerca de su cuerpo considerando sus segmentos, desplazamientos, etc. que esto engloba también al desarrollo afectivo, intelectual y social de las personas. La psicomotricidad infantil es que los niños fortalezcan sus habilidades enfocándose especialmente en el movimiento y las actividades, y es que el aspecto esencial de esta área en estudio es el cuerpo y sus capacidades de movimiento.

Según el Ministerio de Educación (2016), la psicomotricidad se refiere a un campo disciplinario que concibe al individuo como unidad integral de sus dimensiones corporales, físicas y cognitivas, promoviendo la interrelación entre movimiento, expresión corporal y desarrollo cognitivo en la etapa preescolar. Esta perspectiva oficial enfatiza que, a través de actividades lúdicas como talleres de juego en movimiento, se potencia el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años, en coherencia con lo establecido en el Currículo Nacional de Educación Básica.

Para Galindo (2015) la psicomotricidad abarca la evolución de los movimientos amplios y generales; por un lado, se encuentra el control corporal dinámico, que se define como “La habilidad para controlar diversas partes del cuerpo, permitiendo mover y trasladar objetos, así como la coordinación del movimiento” (pág. 27).

2.2 Motricidad

La motricidad es la capacidad de producir y controlar los movimientos de manera coordinada y voluntaria del cuerpo, en los cuales también son productos de la contracción muscular y también intervienen los sistemas de nuestro cuerpo. Al llegar al mundo el bebé, sus acciones son automáticas; conforme crece, sus movimientos se vuelven deliberados, aunque con escasa coordinación de esto su estimulación a través de juegos para que desarrolle una buena motricidad.

Desde la perspectiva de Sergio (2007) considera a la motricidad se refiere a la acción deliberada del cuerpo, buscando la evolución y el crecimiento en un sentido completamente humano, y no únicamente en lo físico.

Piaget (1967) considera que el pequeño en fase sensorio motora adquiere conocimientos mediante respuestas circulares: las primeras, que se enfocan en el propio cuerpo del pequeño, las segundas, que giran en torno al manejo de objetos y las terceras que se relacionan con la investigación de nuevos efectos en el entorno.

Gallahue (2011) por su parte indica y comunica que el avance en las habilidades motoras se refiere al proceso evolutivo natural que es característico de una especie, siguiendo un patrón similar entre diferentes individuos. La manifestación de estas acciones está fuertemente relacionada con la edad real, la edad biológica, el progreso intelectual, el crecimiento, el aprendizaje y el entorno.

Para Jiménez (1982) considera que la motricidad es una serie de habilidades neurológicas y musculares que facilitan el desplazamiento y la sincronización de las extremidades, así como el movimiento y el andar. Los desplazamientos se realizan mediante la acción de contraerse y relajarse diferentes músculos

involucrados. Dichos receptores envían datos a los centros nerviosos acerca del adecuado progreso del movimiento o la necesidad de corregirlo.

2.2.1 Motricidad Fina

La motricidad fina se refiere a la habilidad de ejecutar movimientos sutiles y exactos con las manos, las muñecas y los dedos (como sostener, dibujar o escribir). Es fundamental para la independencia de los niños, puesto que facilita actividades cotidianas como vestirse, alimentarse o participar en tareas escolares. Es clave para la autonomía infantil, ya que permite tareas diarias como vestirse, comer o realizar actividades académicas.

Según Hidalgo (2020), considera que la motricidad fina engloba aquellas acciones ejecutadas por niños y niñas que demandan precisión y un elevado grado de coordinación, sustentándose en aprendizajes vinculados a la psicomotricidad y la expresión corporal.

Cabrera & Dupeyrón (2019) afirman que a través de la motricidad se trata de ejecutar gestos diminutos y exactos que son llevados a cabo con las manos y los dedos. Este se va formando en los infantes mediante la repetición, impactando en la potencia muscular y, especialmente, por la vivencia en diversas actividades que requieran el uso de la coordinación visual y motora, facilitando así la ejecución de labores.

2.3 Motricidad Gruesa

Es una habilidad motora que facilita la ejecución de desplazamientos amplios y movimientos generales de los miembros. Su correcta realización requiere la interacción coordinada entre procesos neuromusculares y sensoriales, lo que permite mantener el equilibrio y efectuar cambios posturales de forma organizada y eficiente.

Por lo tanto, las acciones que podremos llevar a cabo a través de la función de la motricidad gruesa incluirán caminar, brincar, correr, nadar y andar en bicicleta, entre otras. Observamos que se trata de una destreza que abarca diversas acciones de mayor o menor dificultad; por esta causa, seguirá un proceso evolutivo que dará inicio en la infancia. El pequeño comienza a arrastrarse y, con el tiempo, irá progresando hasta poder realizar tareas más complicadas, como montar en bicicleta.

Según León (2021) considera que la motricidad gruesa se entiende como la capacidad de realizar movimientos que implican la activación de grandes grupos musculares, los cuales posibilitan acciones fundamentales durante los primeros años de vida, tales como gatear, caminar, saltar y correr. En esta etapa, las actividades y los conceptos se presentan de manera simplificada, con el objetivo de facilitar la enseñanza y apropiación progresiva de las habilidades motoras básica.

De acuerdo a Armijos (2012) considera que la coordinación motora se une con los desplazamientos del cuerpo y habilidad para sostener el equilibrio. Está asociada a las actividades que involucran grandes grupos musculares y, en términos generales, alude a los movimientos que involucran las áreas más extensas del cuerpo infantil o el cuerpo en su totalidad. Por ende, la motricidad gruesa abarca acciones musculares que involucran piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Esto permite realizar actividades como levantar la cabeza, gatear, erguirse, girar, caminar, equilibrarse y más.

De acuerdo con Ardanaz (2009), la motricidad gruesa se refiere a la coordinación motora y al equilibrio que se manifiestan durante la ejecución de movimientos corporales de gran amplitud. quiere decir, que se utilizan extensos grupos musculares. Esta sincronización y equilibrio se pueden observar en acciones como correr, andar, brincar, escalar, arrojar objetos, rodar, bailar, entre otras.

Meneses, (2008) refiriéndose al desarrollo de la coordinación motora que es la capacidad del niño que obtiene para coordinar movimientos musculares de su cuerpo de manera fluida y, progresivamente, lograr un mejor equilibrio de la

cabeza, el torso y los miembros, junto con habilidades como gatear, erguirse y desplazarse de manera ágil para caminar y correr; también implica el desarrollo de rapidez, fuerza y destreza en sus acciones. Este aspecto es el primero en manifestarse en el crecimiento del niño, comenzando desde el instante en que logra mantener la cabeza erguida, sentarse de manera independiente, saltar, subir escaleras, entre otros; son otros hitos relacionados con la motricidad gruesa que, con el tiempo, irá asimilando y dominando.

A continuación, se detallan las dimensiones del progreso de las habilidades motrices a lo largo de las distintas fases del crecimiento, junto con actividades propuestas para potenciar la motricidad, conforme a Meneses (2008)

Tabla 1

Desarrollo Motor según su edad

DESARROLLO	ACTIVIDADES
0 a 6 meses	
• Mantiene la cabeza en posición erguida. • Permanece sentado sobre las piernas de un adulto. • En decúbito supino, eleva los pies. • Controla la cabeza con mayor estabilidad. • Se sienta con ayuda o apoyo externo. • Realiza giros corporales sobre la superficie de la cama.	• Posicionar al infante boca abajo en la superficie de la cama y estimular el giro cefálico con incentivos sonoros o visuales. • Ubicarlo sentado sobre una pelota, estabilizando el tronco para potenciar el dominio de la cabeza. • Colocarlo en el regazo adulto, entonando canciones acompañadas de suaves movimientos de ascenso y descenso.
6 meses a 1 año	
• Mantiene la posición sentada de forma independiente en la cuna, el piso u otros entornos. • Empieza a desplazarse gateando. • Se pone en pie valiéndose de un mueble o con ayuda externa. • Avanza mediante arrastre. • Al sostenerlo bajo las axilas, ejecuta pasos preliminares de marcha. • Flexiona el cuerpo para tomar un juguete.	• Ubicarse en el piso con el infante y desplazarse gateando en paralelo, dirigiéndose hacia elementos atractivos para él. • Posicionar una pelota en la superficie para incentivarlo a seguirla, estimulando de este modo el movimiento de gateo.

• Al aproximarse al primer año, ciertos niños deambulan con soporte.	
1 a 2 años	
• Se desplaza caminando de manera independiente, sin necesidad de apoyo externo. • Ascende escalones con la asistencia de otra persona. • Ocupa una silla de forma autónoma. • Efectúa carreras y saltos. • Se posiciona en cuclillas • Participa en juegos agachado.	• Sentarse en el piso junto al infante, separados por noventa centímetros, y dirigir la pelota hacia él con movimiento suave. • Invitar al niño a identificar y señalar partes corporales específicas mediante rimas cantadas.
3 a 5 años	
• Sube y baja escaleras de forma independiente. • Realiza saltos utilizando ambos pies como apoyo. • Ejecuta acciones de pateo sobre un balón. • Corre a gran velocidad. • Se mantiene en un solo pie por un segundo. • Camina de puntillas sobre las puntas de los pies. • Inicia la habilidad para abrochar y desabrochar botones.	• Ubicarse de pie junto al niño en un espacio despejado, lanzar un globo y motivarlo a atraparlo y devolverlo. • Proponer un juego de imitación de un conejo, indicándole que se agache y realice saltos. • Escoger un área libre con superficie acolchada, como alfombra o césped, e invitar al niño a rodar sobre el suelo manteniendo los brazos junto al cuerpo y las manos apoyadas en las caderas; el ejercicio puede efectuarse con giros hacia adelante y hacia atrás en la misma posición. • Delimitar una línea recta en el suelo con cinta adhesiva y pedir al niño que camine siguiendo dicho trazo.

2.3.1 Importancia de la Motricidad Gruesa

Las habilidades motrices surgen como un elemento indispensable del desarrollo en la primera infancia, puesto que su consolidación adecuada es determinante para el progreso posterior en las destrezas de motricidad fina. Solo aquellos niños que han fortalecido su motricidad gruesa están en condiciones de

adquirir sin dificultades competencias de motricidad fina como la escritura o el atado de cordones de los zapatos.

Un desarrollo motor adecuado a la edad es especialmente crucial para la motricidad gruesa, ya que el progreso en este aspecto influye directamente en otras áreas en la existencia infantil. El infante logra un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa probablemente experimentará menores dificultades en el contexto escolar, tanto en el aprendizaje de la escritura como en las clases de educación física, particularmente en lo que concierne al control del equilibrio. Esto le permitirá enfocarse mejor, incrementar su autoestima y reaccionar con mayor rapidez. Estas capacidades le resultarán ventajosas en su vida cotidiana.

2.3.2 *Motricidad Gruesa de los Niños*

La motricidad abarca las capacidades que facilitan a los niños desplazarse, relacionar y explorar su espacio, así como experimentar a través de los sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) con el propósito de procesar, organizar y retener la información que reciben de su medio.

De esta manera, el aspecto de la motricidad se vincula principalmente con la habilidad infantil para efectuar acciones motoras coordinadas que comprometen músculos de gran y pequeño tamaño, los cuales son fundamentales, ya que posibilitan la manifestación de habilidades previamente adquiridas en distintas áreas del desarrollo y son fundamentales para el avance en el ámbito cognitivo y del lenguaje.

Su desarrollo durante la etapa de Nivel Inicial debe tomarse en cuenta de manera minuciosa, ya que esto permitirá comunicar a la familia las destrezas, desafíos y progresos de sus hijos.

2.4 Habilidades Motoras

Es la fase de llevar a cabo una secuencia de acciones comunes como: andar, desplazarse velozmente, brincar, subir, escalar, moverse a cuatro patas, arrastrarse, arrojar y atrapar, a estas acciones cotidianas en nuestras vidas las denominamos habilidades motoras fundamentales. Fomentar las habilidades motrices fundamentales durante la primera infancia puede favorecer que los infantes optimicen sus capacidades de movimiento en las diversas tareas que enfrenten durante su trayectoria académica, deportiva y en su vida cotidiana.

Guthrie (1957) considera y afirma que la habilidad motriz se define como la competencia adquirida a través del aprendizaje que permite al individuo ejecutar acciones con un resultado previsto, optimizando tanto la precisión como la eficiencia en términos de tiempo y energía.

Las habilidades motoras se clasifican en:

2.4.1 Locomotrices

Se trata de movimientos cuyo propósito principal es trasladar el cuerpo a través del espacio. Dentro de esta categoría se incluyen desplazamientos, saltos y giros, entre otras acciones relacionadas con la locomoción corporal.

2.4.1.1 Marcha.

La obtención de la capacidad de caminar de pie se considera un acontecimiento crucial en la evolución. Hasta que un niño no logra caminar por su cuenta, su capacidad de desplazarse permanece significativamente restringida. No puede moverse de manera independiente en posición erguida hasta que ha fortalecido sus músculos, adquirido los reflejos necesarios y desarrollado un equilibrio básico. En consecuencia, el niño no podrá desarrollar la capacidad de caminar de manera adecuada hasta que su sistema nervioso alcance el nivel

necesario para coordinar eficazmente la activación y el control de los músculos involucrados.

2.4.1.2 Correr

Se ve como una prolongación innata de la capacidad de andar. En realidad, se distingue de caminar por lo que se llama la "fase aérea". Correr es esencialmente una secuencia de saltos bien sincronizados, donde el cuerpo se sostiene primero sobre su pie, que se eleva en el aire y luego se apoya en el pie opuesto, repitiendo nuevamente el salto. Este movimiento es una etapa del desarrollo motriz en los seres humanos que se manifiesta desde muy pequeño. Para poder correr, el infante debe aprender la marcha de manera independiente luego desarrollar las habilidades complementarias requeridas que cumpla con las demandas de esta nueva destreza.

El pequeño requiere tener la suficiente potencia para elevarse y avanzar con una pierna, logrando de este modo la etapa de vuelo o levitación. También debe tener la capacidad de coordinar los rápidos movimientos necesarios para dar pasos al correr, al mismo tiempo que mantiene el equilibrio durante este proceso.

2.4.1.3 Saltar

Es una destreza que permite levantar el cuerpo momentáneamente del suelo gracias al empuje de uno o ambos pies, y aterriza usando uno o ambos. Esta maniobra requiere ajustes complejos en la forma de caminar y correr, involucrando aspectos como la potencia, el equilibrio y la coordinación. La forma y el estilo del salto tienen un papel crucial en el progreso de la capacidad física relacionada. Este movimiento puede realizarse hacia arriba, abajo, adelante, atrás o de lado, realizando saltos donde se despegas con un pie y se aterriza con el otro, saltando con uno o ambos pies y cayendo sobre uno o ambos, o incluso brincando a la pata coja. La preparación física requerida para saltar se desarrolla a través del aprendizaje de la carrera. Sin duda, saltar resulta ser una actividad más compleja que correr, ya que requiere movimientos más intensos y con un tiempo de vuelo más prolongado.

2.4.1.4 Desplazamiento

Se pueden describir como: moverse de un lugar a otro en el entorno, siendo una de las habilidades fundamentales más relevantes, ya que gran parte de las otras habilidades se basa en ellas.

En el proceso de trabajar con los desplazamientos, a medida que estos se desarrollan y mejoran creando patrones de movimiento, el niño interactúa con su entorno, lo que a su vez contribuye a su organización espacio-temporal.

Debido a la diversidad de desplazamientos disponibles, se pueden abordar de muchas maneras diferentes, lo que mantiene el interés del niño y fomenta su motivación. Sin embargo, para establecer una buena base de desplazamientos, es crucial permitir que el individuo experimente variaciones de velocidad, haga giros y reacciones de manera ágil.

2.4.2 No Locomotrices

Actividad motriz en la que no se produce un traslado del cuerpo, utilizando el torso como punto central o eje alrededor del cual se realiza el movimiento

2.4.2.1 Equilibrio.

Se trata de una conducta motora esencial dentro de la psicomotricidad que, en conjunto relacionado con el control del tono muscular y la coordinación del cuerpo, favorece pues la ejecución de diversas acciones motoras. Constituye una respuesta básica que se evidencia en la conservación de cada esquema motor, proporcionando experiencias desde múltiples posiciones que contribuyen al sostén del peso corporal, aspecto fundamental para la locomoción. Durante actividades como mantenerse de pie, saltar o brincar, el niño realiza un esfuerzo significativo, que se combina con la co-contracción muscular, preparándolo para movimientos hábiles en el espacio.

Hay dos clases de equilibrio:

- **Equilibrio Estático;** Mantener una postura específica durante algunos segundos, sustentando el peso del cuerpo de pie sobre un solo pie mientras la contraria permanece doblada a la altura de la articulación de la rodilla.
- **Equilibrio Dinámico;** Moverse manteniendo una postura específica, ya sea de pie realizando giros, o siendo capaz de interrumpir el movimiento durante la ejecución de una actividad dinámica, como correr y detenerse.

2.4.2.2. Coordinación

Es la capacidad que tienen los individuos para manejar el movimiento y las señales, así como las vivencias y enseñanzas motoras que han obtenido en etapas previas.

Según Castañer y Camerino (1991) consideran que coordinación se relaciona con estándares de precisión, eficiencia, costo y cohesión.

Jiménez y Jiménez (2002) se refiere a la capacidad del cuerpo para juntar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.4.2.3 Proyección

Estas son las habilidades de proyección:

- **Lanzar:** El análisis de la habilidad de lanzamiento ha captado interés durante décadas. Para su evaluación en niños, se han tomado en cuenta parámetros tales como la técnica utilizada, la precisión, el alcance y la velocidad al momento de soltar el objeto. Debido a la diversidad de tipos de lanzamiento y la complejidad de describirlos de manera breve, se presentarán las principales categorías observables: los lanzamientos espontáneos, que los niños realizan al adquirir inicialmente la habilidad y que difícilmente se ajustan a otras modalidades; el lanzamiento por arriba; lanzamiento de lado; y lanzamiento de atrás hacia adelante.

- **Coger:** La destreza de agarrar, considerada una destreza motriz fundamental, consiste en emplear las manos y, en ocasiones, resto del cuerpo, que detiene y manipular una cosa en vuelo, como una pelota. La forma más desarrollada de esta destreza se evidencia en la captura manual. Cuando se incorporan otras áreas del cuerpo junto con las manos, la acción se configura como un mecanismo alternativo de detención del objeto.

El dominio de la destreza de atrapar se adquiere de manera gradual en comparación con otras capacidades, ya que requiere que las acciones del individuo se coordinen con el movimiento del objeto, lo que implica ajustes perceptivo-motores complicados. A partir de los dos a tres años, los brazos deben dejar de estar tan rígidos, volviéndose más flexibles y posicionándose cerca del cuerpo a los cuatro años. Alrededor de los cinco años, más de la mitad de los niños son capaces de recibir una pelota en el aire. No obstante, al fomentar esta habilidad es crucial considerar factores relevantes como las características del objeto en movimiento.

- **Golpear:** Implica mover los brazos para impactar un objeto. Las técnicas para golpear ocurren en diferentes niveles y situaciones variadas: Los lanzamientos o golpes pueden realizarse por encima del hombro, lateralmente o de atrás hacia adelante, empleando diferentes extremidades y herramientas, como la mano, la cabeza, el pie, así como implementos deportivos tales como bate, raqueta, palo de golf. El resultado de un golpe está determinado por el tamaño y peso del objeto que se utiliza para golpear, así como por su ajuste a la mano. Además, la efectividad de este golpe está influenciada por la postura del cuerpo y sus extremidades antes y durante el momento de golpear.

2.5 Dimensiones

De esta manera, en el marco de este estudio se están utilizando las dos habilidades de la competencia que se desarrolla de forma independiente mediante su movimiento. Estas son consideradas como dimensiones de la presente investigación, y el Ministerio de Educación (2016) las describe de la siguiente forma:

2.5.1 *Comprende su cuerpo*

Se trata de cómo la persona va asimilando y reconociendo la estructura y las secciones de su cuerpo, tales como: sus extremidades, piernas, torso, hombros, pies, entre otros componentes, y qué rol desempeña cada una de estas partes del cuerpo. Asimismo, señala que pueden agregar y mejorar sus habilidades de movimiento en el área donde interactúan con el tiempo, los objetos y cómo su presencia física se manifiesta en su ambiente.

2.5.2 *Se expresa corporalmente*

Esta dimensión se manifiesta en niños y niñas cuando logran expresar sus pensamientos y emociones a través de sus acciones físicas. De manera similar, emplean su comunicación no verbal para compartir sus ideas, emociones y sentimientos. Esto abarca el tono de voz, los gestos, las expresiones faciales, las posiciones y el movimiento corporal para manifestar lo que experimentan, donde desarrollarán su creatividad al utilizar las capacidades de su cuerpo y su movilidad.

Así, las dimensiones comprenden su cuerpo y se expresa corporalmente tienen como objetivo de pensar en el avance de las habilidades motrices en los alumnos, con el propósito de que ellos refuercen su independencia. De manera similar, pretenden que, al progresar en estas habilidades, logren entender su cuerpo y también comunicar lo que piensan y experimentan a través de su expresión corporal.

CAPÍTULO III

Taller Juego en Movimiento

3.1 Concepto de Taller

Taller es un espacio destinado a la creación y la labor. Representa un método para enseñar y aprender a través de la práctica. El aprendizaje surge de la experiencia y no solo por la comunicación verbal. Predomina la adquisición de conocimientos sobre la mera enseñanza. Se enfoca en un aprendizaje práctico, en el que se obtiene conocimiento mediante actividades específicas, realizando tareas que están conectadas con la educación que se quiere ofrecer a los asistentes. Esta es una estrategia colaborativa donde se enseña y se aprende mediante un esfuerzo conjunto

Talleres puede hacer referencia a un enfoque educativo que integra tanto la teoría como la práctica. Estas actividades fomentan la investigación y la colaboración en grupo. Algunos talleres son permanentes en un nivel educativo, mientras que otros pueden tener una duración de uno o varios días y no estar asociados a un sistema particular.

El taller es visto como un grupo de trabajo, que típicamente incluye a un facilitador o coordinador y a un conjunto de participantes, donde cada uno contribuye de manera particular. El coordinador o facilitador guía a los participantes, pero también gana experiencia junto a ellos en las realidades específicas en las que se llevan a cabo los talleres, y su labor en el campo va más allá de los aspectos académicos centrados en las personas, necesitando ofrecer su conocimiento profesional en las actividades específicas que se desarrollan.

Según Vasco (2013) un taller representa un entorno de aprendizaje donde el intercambio de conocimientos es dinámico y subjetivo entre quienes participan, promoviendo experiencias únicas para cada persona. Participar en un taller es disfrutar de una vivencia llena de herramientas, tonos y destrezas que favorecen la interacción de los procesos individuales de cada asistente; el taller no actúa como un manual y siempre está en desarrollo.

Delci Calzado Lahera (1998) Forma de vivir, de actuar dentro de la organización de una clase de actividad en el que se trata de un proceso educativo en el que se integran de manera dinámica todos los elementos, estableciendo una relación coherente entre el contenido y la forma, lo cual asegura el logro de los objetivos planteados, permite el análisis conjunto de un problema y facilita la identificación y proyección de alternativas para su solución.

3.2 Características de un Taller

Según Betancourt (2007) considera los siguientes:

- Considera al niño en su globalidad, atendiendo tanto sus aspectos cognitivos, emocionales y motrices.
- Se fundamenta en la experiencia previa de los participantes como punto de partida del aprendizaje.
- Respeto y sigue los intereses y motivaciones del alumno, partiendo de lo que este desea realizar.
- Adopta principios del modelo constructivista, vinculando cada nueva actividad con los conocimientos previos del estudiante.
- Fomenta el trabajo cooperativo como estrategia de aprendizaje.
- En la planificación de los talleres, participan activamente tanto alumnos como docentes, promoviendo la corresponsabilidad.
- La ejecución de las tareas se concibe como un proceso de experimentación continua y autoevaluación.

- Este enfoque permite que cada alumno avance a su propio ritmo, respetando sus tiempos de aprendizaje.
- Favorece la transferencia y generalización de los aprendizajes, al aplicar los conocimientos y técnicas adquiridos en nuevas situaciones y tareas concretas.

3.3 Objetivos de un taller

Según Betancourt (2007) considera los siguientes:

- Promover una educación integral, que incorpore de manera simultánea los procesos de aprender a aprender, aprender a actuar y aprender a ser.
- Desarrollar una labor educativa coordinada y colaborativa, involucrando a educadores, estudiantes, instituciones y la comunidad en un trabajo conjunto.
- Abandonar el modelo convencional en el cual el alumno permanece en una posición receptiva y el profesor se circunscribe a la transmisión de conocimientos teóricos, ajenos a la praxis y al entorno sociocultural.
- Promover que los estudiantes o participantes en los talleres asuman un rol protagónico y activo en su propio itinerario de aprendizaje.

3.4 Tipos de talleres

Son múltiples los talleres que se pueden trabajar en Educación Infantil, aquí tenemos algunos de ellos:

3.4.1 Taller de Pintura

En esta actividad, los pequeños desarrollan sus habilidades de manera gradual, comenzando con trazos imprecisos, como los garabatos, y avanzando hacia creaciones más precisas de representaciones realistas. “Al iniciar con los suministros de pintura, se les permite que experimenten a su ritmo, sin restricciones. Luego, se les va guiando hacia el aprendizaje de técnicas mediante ejercicios que aumentan en complejidad”.

3.4.2 Taller de Música

La música tiene una relevancia significativa en el aprendizaje de los niños en la etapa de Educación Infantil. A través de la música, debemos trabajar para que el niño aprenda a percibirla, a familiarizarse con ella y a valorarla. Las experiencias musicales generan numerosos beneficios tales como: mejorar la capacidad de escucha, la atención, fomentar la imaginación y estimular la creatividad.

3.4.3 Taller de Cocina

Este taller, por su propia esencia, despierta un notable interés en estudiantes. Las tareas llevadas a cabo en este enfoque se distinguen de las tareas escolares tradicionales, lo que capta la atención de todos los participantes. La experiencia de explorar este taller resulta fascinante para los pequeños. El proceso de aprender una receta involucra una serie de pasos que incluyen el manejo de ingredientes, la descripción y análisis de sus características, la familiarización con ellos, la preparación de la receta y, finalmente, la degustación del producto final elaborado por ellos mismos.

3.4.4 Taller de Escritura

Disfrutemos del proceso de escribir y de las emociones que conlleva, creando un espacio para nuevas vivencias creativas en el ámbito de la literatura.

Los temas abordados en este Taller están enfocados en fomentar la creatividad y la innovación desde un enfoque metodológico activo, por lo tanto, cada sesión de dos horas se organizará en diversas actividades que integren todos los aspectos señalados, con el fin de lograr los objetivos planteados.

- Exposición de contenidos relacionados con la teoría narrativa, así como con distintas técnicas y estilos.
- Lectura en voz alta de cuentos o poemas elaborados por los propios niños, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades para comunicarse frente a un

público y comprender conceptos como el ritmo en la poesía y la narración, la modulación de la voz y la gestión de la timidez.

- Actividades de improvisación dentro del Taller que ayudarán a estimular la creatividad individual, así como el trabajo en grupo mediante ejercicios de crítica y discusión de las propuestas presentadas.

3.4.5 Taller de Teatro

Mediante la práctica del teatro, este taller busca que tanto los niños como los jóvenes aprendan a comunicarse en español, inculcándoles valores de respeto y diversidad cultural.

Los objetivos que se pueden lograr con este taller son los siguientes:

- Unir la educación artística con el entretenimiento.
- Fomentar la creatividad, la comunicación verbal y no verbal, mejorar la capacidad de interacción con sus pares y cultivar un interés por el teatro y la cultura.
- Promover la autoexploración para que el niño pueda elegir con confianza lo que más le agrada y lo que le aporta mayor felicidad.

En resumen, se busca integrar a los niños en la sociedad del teatro como divertida, agradable y placentera, entendiendo el teatro como un juego y una representación de la realidad.

3.4.6 Taller de Lectura

Desde el momento en que iniciamos la lectura en nuestra lengua materna o en el idioma de instrucción escolar, nuestra vida se ve enriquecida por múltiples experiencias de lectura. Al caminar por la ciudad, leemos publicidad, letreros, notificaciones, señales y una variedad considerable de escritos. Nos adentramos en relatos, cómics, obras literarias, versos, noticias y folletos que recibimos por correo.

Un taller de lectura para niños consigue los siguientes objetivos:

- Fomentar la lectura partiendo del disfrute personal y del interés intrínseco.
- Facilitar el acercamiento y la inmersión en el universo de la literatura.
- Propiciar que los niños identifiquen distintos géneros literarios y reconozcan autores clásicos.
- Generar un espacio agradable que permita la interacción social, la diversión y la reflexión conjunta.
- Estimular y fortalecer en las madres de los niños el interés por la lectura, de manera que puedan compartir nuevas experiencias lectoras con sus hijos y consolidar sus vínculos afectivos.

3.5 Taller de Juego

Se trata de un espacio y un tiempo propicios en los que cada niño puede participar activamente, compartir y disfrutar de la riqueza del juego social y del intercambio con sus pares. En este contexto, se estimula y acompaña su imaginación, estableciendo un diálogo entre las producciones y los niños que interactúan. Es mediante sus propias construcciones que los niños evidencian su potencial creativo y aprenden a valorar tanto sus logros individuales como las relaciones establecidas con los demás.

El juego constituye una experiencia creativa que configura una forma de vida, requiriendo espacios y tiempos específicos para su pleno desarrollo, abarcando dimensiones de creatividad, libertad y socialización. Para nosotras, representa un ámbito esencial en la comprensión y definición de la infancia.

A partir de esta concepción y de la experiencia en el nivel inicial, se sostiene que esta valiosa vivencia en la vida de un niño puede abordarse de una manera más completa y provechosa, maximizando las potencialidades que encierra. En ese sentido, existe la convicción que el enfoque basado en el taller de juegos permitirá

que los estudiantes tengan la oportunidad de experimentar singulares vivencias lúdicas alcanzando los aprendizajes esperados.

3.6 El Taller “Juego en Movimiento”

El juego constituye una manifestación innata del ser humano, sin embargo, requiere ser estimulada y despertada. Es en este contexto donde el presente trabajo encuentra su relevancia, al enfocarse en la promoción de la estabilidad y el control motor. Su propósito esencial favorece la estimulación de las habilidades motrices globales para el desarrollo integral del estudiante a través de la implementación de juegos estructurados, dado que, cuando el juego se realiza sin orientación, se reduce a simple actividad recreativa, perdiendo así su valor pedagógico.

Es fundamental planificar y estructurar el juego de manera que no se considere simplemente un fin en sí mismo, sino una actividad organizada y dirigida que permita alcanzar los objetivos previstos. Esta orientación contribuye a fortalecer la comunicación con los demás y a establecer vínculos con la realidad externa e interna de cada niño. Al brindar un espacio y un tiempo adecuados, el juego puede desarrollarse como una experiencia de disfrute, construcción y proceso, en un marco de respeto y con normas claras, favoreciendo así un desarrollo integral que enriquezca a cada niño de manera responsable.

3.7 Finalidad del Taller Juego en movimiento

La finalidad del Taller “Juego en Movimiento” es ofrecer a niños de 4 años una variedad de juegos que ayudará a desarrollar mejor su motricidad gruesa, Esto se debe a que el niño participará tanto en juegos familiares como en actividades lúdicas desconocidas de épocas pasadas, lo que estimula su curiosidad, fortalece la confianza frente a lo novedoso y potencia la imaginación, favoreciendo así el desarrollo de su creatividad propia.

El Taller “Juego en Movimiento” se trata de trabajar con distintos juegos, abriendo un espacio donde no solamente se logra un clima de diversión, también

ayudar en la coordinación y el equilibrio postural, y también se abre un espacio de interacción con el otro, dando lugar a la solidaridad, al compartir con el otro la palabra, las miradas, risas, y expectativas.

3.8 Dimensiones

- **Creativo:** Favorece el desarrollo de la creatividad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Interactivo:** Incentiva la participación activa y dinámica de los estudiantes en las actividades educativas.
- **Evaluable:** Implementa estrategias de evaluación continua y formativa para monitorear el aprendizaje.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Enunciado de las Hipótesis

4.1.1 *Hipótesis General*

La aplicación del taller “Juego en Movimiento” permite desarrollar significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

4.1.2 *Hipótesis Específicas*

El nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller “Juego en movimiento” está en inicio.

El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”, está en logro esperado.

Existen diferencias significativas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”.

4.2 Operacionalización de variables y escalas de medición

4.2.1 Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

Definición conceptual

La motricidad gruesa se relaciona con los desplazamientos del cuerpo y la habilidad para sostener el equilibrio. Está asociada a las actividades que involucran grandes grupos musculares y, en términos generales, hace referencia a los movimientos de las áreas más extensas del cuerpo del niño o el cuerpo completo.

Definición Operacional: Está relacionado al desarrollo del niño, donde abarca el progresivo control del cuerpo y las habilidades motrices que se mide mediante 2 dimensiones: Comprende su cuerpo y expresa corporalmente mediante las diferentes actividades, juegos o estrategias a través de una lista de cotejo con 16 ítems.

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente motricidad gruesa

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
• <i>Comprende su cuerpo</i>	• Esquema Corporal	• 1,2,3,4,5	• Ordinal
• <i>Se expresa corporalmente</i>	• Coordinación	• 6,7,8,9	
	• Equilibrio	• 10,13	
	• Agilidad	• 11,12,16	
	• Direccionalidad	• 14,15	

4.3 Tipo y diseño de investigación

La investigación de carácter experimental consiste en someter a un objeto de estudio o a un grupo de participantes a determinadas condiciones, estímulos o intervenciones (variable independiente), con el propósito de analizar los efectos o reacciones que se generan (variable dependiente) (Fidias Arias, 2015).

El presente estudio se enmarca en un diseño pre experimental, de acuerdo con sus características, siguiendo lo planteado por Roberto Hernández Sampieri et al. (2014), afirman que este diseño pretende tomar en cuenta a una variable independiente para demostrar los efectos que provocan en una o más variables dependientes, en ese sentido, el estudio muestra los efectos en resultados de un antes y después de la experimentación para notar las diferencias comparando con otros grupos que no fueron sometidos al estudio.

Pre experimental con un grupo antes y después representada por un esquema:

GE O1 X O2

Donde:

GE= Grupo Experimental

O1= Evaluación de entrada

X = Aplicación del taller Juego en Movimiento

O2= Evaluación de salida

4.4 Ámbito y Tiempo Social de la Investigación

El estudio se desarrollará en la Institución Educativa Privada Cuna Jardín Don Bosco, ubicada en el cercado del departamento de Tacna, durante el año 2025.

4.5 Unidad de Estudio Población y Muestra

4.5.1 Unidad de Estudio

La unidad de análisis está conformada por los niños de 4 años que se encuentran matriculados en la Institución Educativa Privada Cuna Jardín Don Bosco de Tacna, quienes serán evaluados en su nivel de motricidad gruesa.

4.5.2. Población de Estudio

La población de estudio se compone de 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial en la Institución Educativa Privada Cuna Jardín Don Bosco (2025).

Tabla 3

Aulas de 4 años

Aulas	Niños
Abejitas	15
Ranitas	15
Total	30

4.5.3. Muestra de Estudio

La muestra del estudio está compuesta por 15 alumnos pertenecientes a la sección Abejitas, siendo el tipo de muestreo no probabilístico, intencionado eligiéndose el aula de abejitas puesto que será más accesible ya que cuenta con todas las facilidades para la aplicación del taller Juego en movimiento.

4.6 Procesamiento, Técnica e Instrumentos de Recolección de datos.

4.6.1 Procedimiento y Análisis de la Información

Para el procedimiento se coordinó con las autoridades de la institución educativa con la finalidad de que nos autoricen y apoyen para efecto de la aplicación de instrumentos.

Para la obtención de los datos, se utilizó la técnica de observación, empleando como herramienta una lista de cotejo destinada a evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en sus dos dimensiones: percepción corporal y expresión corporal.

El procesamiento de datos se realizará de la siguiente forma:

- Aplicar la lista de cotejo y registrar para ver el nivel de motricidad gruesa.
- Reunir los datos recopilados.
- Realizar un análisis para luego describir e interpretar los resultados.
- La aplicación del Taller Juego en movimiento será aplicada al grupo experimental a través de 12 sesiones:
 - Juego pasando el río
 - Juego el gavilán y las gallinas
 - Juego carrera de tortugas
 - Juego el tiburón
 - Juego tumba Latas
 - Juego jirafas en camino
 - Juego a Imitar
 - Juego que saltan los conejos
 - Juego el Lobo y las ovejas

- Juego a los bomberos
- Juego explotando globos
- Juego trasladando globos
- Después se volverá aplicar la lista de cotejo para verificar el nivel de motricidad gruesa en los niños del grupo experimental
- Con la obtención de los datos se elaborará los cuadros de resultados
- Luego se elaboran las conclusiones y recomendaciones.

4.6.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección

Para el análisis de la motricidad gruesa, se aplicó la técnica de observación, con una lista de cotejo como instrumento, integrada por 16 ítems distribuidos en dos dimensiones: Comprende su cuerpo (6 ítems) y Se expresa corporalmente (10 ítems). Los niveles de motricidad gruesa se definieron de la siguiente manera:

Niveles	Puntaje
Logro esperado	(26-32)
En proceso	(21-25)
En inicio	(16-20)

CAPÍTULO V

Los Resultados

5.1 Trabajo de campo

Con el propósito de llevar a cabo esta investigación, Inicialmente se gestionó y obtuvo el consentimiento de la directora de la Institución Educativa Privada Cuna Jardín Don Bosco, quien concedió su aprobación sin objeciones; posteriormente, se comunicó a los padres de familia los objetivos y propósitos del estudio.

Para la recolección de datos, se aplicó el instrumento de lista de verificación aplicada a los niños de 4 años del aula Abejitas. Este instrumento incluye 16 ítems diseñados para evaluar, mediante observación directa el progreso de las habilidades de motricidad gruesa. en función de la edad cronológica de los estudiantes.

5.2 Diseño y presentación de resultados

En relación con la investigación realizada y tras la aplicación del pre test, los hallazgos se exponen en el siguiente orden:

- Nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación del taller “Juego en movimiento”.
- Nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación del taller “Juego en movimiento”.
- Comparación antes y después de la aplicación del taller “Juego en movimiento”.
- Comprobación de hipótesis.

5.3 Resultados

5.3.1 Análisis descriptivo de la Variable dependiente “Motricidad Gruesa” antes de aplicar el taller juego en movimiento.

Tabla 4

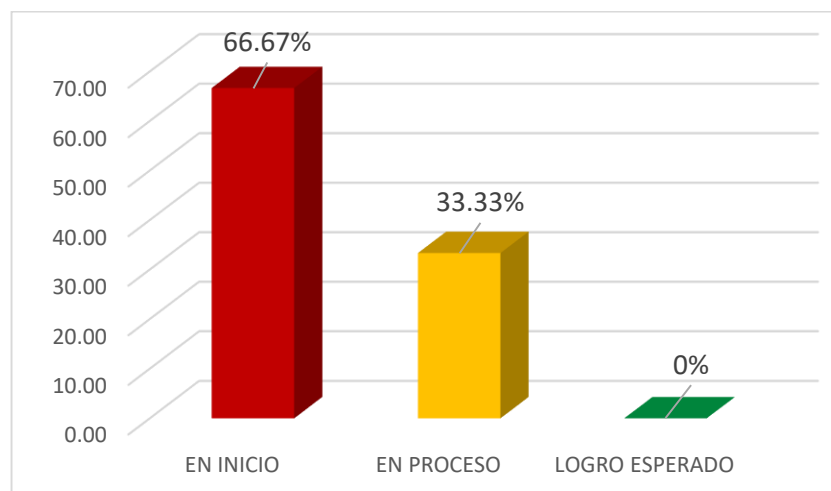
Nivel de la motricidad gruesa en el pre test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	10	66,67%
En Proceso	5	33,33%
Logro Esperado	0	0%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 1

Nivel de la motricidad gruesa en el pre test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 4.

Interpretación

En la tabla 4 y figura 1 relacionada al nivel de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2025 antes de aplicar el taller juego en movimiento se observa lo siguiente:

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los estudiantes (10 niños, lo que representa el 66,7% de la muestra) se encuentra en el nivel "En Inicio", lo que indica un desarrollo inicial de la motricidad gruesa que demanda un acompañamiento docente intensivo y sistemático. Por su parte, cinco estudiantes (33,3% de la muestra) se ubican en el nivel "En Proceso", reflejando avances parciales en sus competencias motoras, aunque persisten áreas de mejora para consolidar un desempeño satisfactorio y progresar hacia el dominio esperado. La ausencia total de estudiantes en el nivel "Logro Esperado" (0%) subraya la necesidad de intervenciones reforzadas y estrategias pedagógicas diferenciadas, orientadas a elevar el rendimiento grupal hacia estándares cronológicamente apropiados.

En conclusión, los resultados justifican la implementación del taller "Juego en Movimiento" como estrategia clave para fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes, con el propósito de aumentar el número de niños que progresen desde niveles iniciales hacia niveles de desempeño más avanzados y acordes con los estándares establecidos.

5.3.2 Análisis descriptivo de la dimensión Comprende su cuerpo en el pre test

Tabla 5

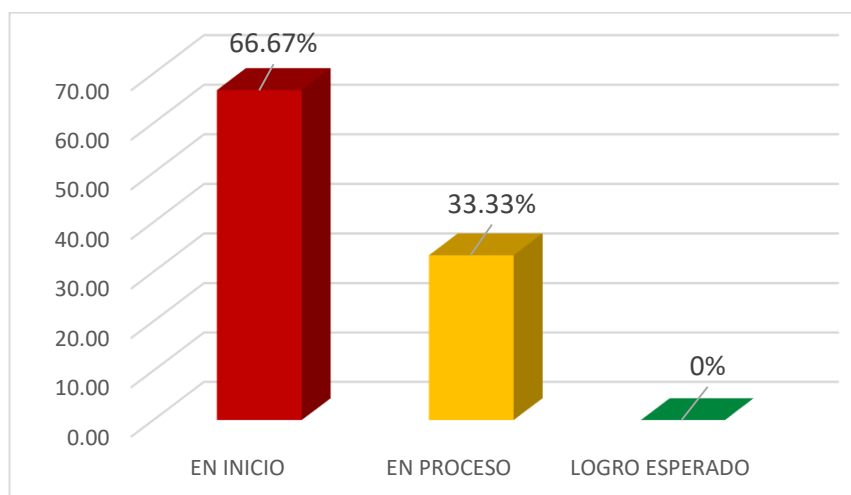
Nivel de la dimensión Comprende su cuerpo en el pre test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	10	66,67%
En Proceso	5	33,33%
Logro Esperado	0	0%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 2

Nivel de la dimensión Comprende su cuerpo en el pre test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 5.

Interpretación

En la Tabla 5 y la Figura 2, referentes a la dimensión "Comprende su cuerpo" en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna (2025), previo a la implementación del taller "Juego en Movimiento", se registran los siguientes resultados:

Los datos indican que la mayor parte de los estudiantes (10 niños) se encuentra en el nivel "En Inicio", lo que equivale al 66,67% de la muestra, esto indica que aún están comenzando a reconocer partes de su cuerpo, a desarrollar habilidades relacionadas con la conciencia corporal. Por otro lado, 5 de los estudiantes se ubica en el nivel "En Proceso" representando el 33,33% de la muestra, estos niños ya muestran avances en la identificación de las partes del cuerpo y su uso, pero aún necesitan consolidar estos aprendizajes para alcanzar el dominio esperado. Finalmente, el hecho de que ningún estudiante haya alcanzado el "Logro Esperado" esto sugiere la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas que permitan a todos los estudiantes avanzar hacia el dominio de la comprensión de su cuerpo.

En conclusión, los resultados obtenidos justifican la implementación del taller "Juego en Movimiento" como enfoque principal para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, con miras a incrementar el porcentaje de niños que alcancen un desarrollo favorable en la dimensión "Comprende su cuerpo"

5.3.3 Análisis descriptivo de la dimensión se expresa corporalmente en el pre test

Tabla 6

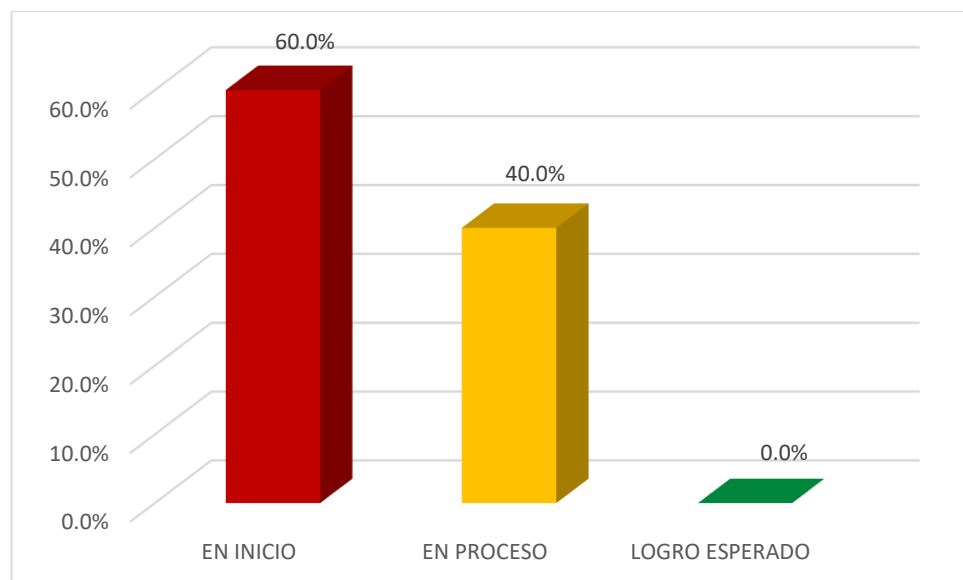
Nivel de la dimensión se expresa corporalmente pre test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	9	60,0%
En Proceso	6	40,0%
Logro Esperado	0	0%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 3

Nivel de la dimensión se expresa corporalmente pre test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 6.

Interpretación

En la Tabla 6 y la Figura 3, referentes a la dimensión "Se expresa corporalmente" en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna (2025), previo a la implementación del taller "Juego en Movimiento", se registran los siguientes resultados:

Los datos evidencian que la mayoría de los estudiantes (9 niños, lo que representa el 60% de la muestra) se encuentra en el nivel "En Inicio", lo que denota una limitada práctica en actividades psicomotrices, expresión corporal, direccionalidad y coordinación. Por su parte, 6 estudiantes (40% de la muestra) se ubican en el nivel "En Proceso", demostrando competencias incipientes en coordinación y desplazamiento corporal, aunque aún requieren acompañamiento docente para ejecutar movimientos con fluidez y precisión. La ausencia total de estudiantes en el nivel "Logro Esperado" (0%) subraya la imperiosa necesidad de reforzar estrategias pedagógicas específicas que faciliten el avance grupal hacia una expresión corporal competente y alineada con los estándares esperados.

En conclusión, los resultados obtenidos justifican la implementación del taller "Juego en Movimiento" como estrategia prioritaria para fortalecer la motricidad gruesa de los niños, con el objetivo de aumentar la proporción de niños que alcancen un desarrollo favorable en la dimensión "Se expresa corporalmente".

5.3.4 Análisis descriptivo de la Variable dependiente “Motricidad Gruesa” después de aplicar el Taller juego en movimiento

Tabla 7

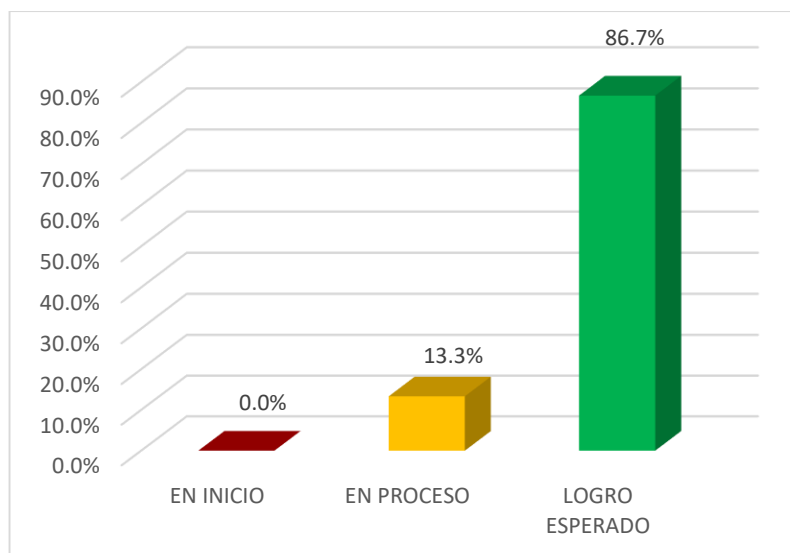
Nivel de la motricidad gruesa en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	2	13,3%
Logro Esperado	13	86,7%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 4

Nivel de la dimensión motricidad gruesa en el post test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 7.

Interpretación

En la Tabla 7 y la Figura 4, referentes al nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial de Tacna (2025), posterior a la implementación del taller "Juego en Movimiento", se registran los siguientes resultados:

Los datos muestran que la mayor parte de los estudiantes (13 niños, equivalente al 86,7% de la muestra) se sitúa en el nivel "Logro Esperado", lo que confirma un desarrollo adecuado y consolidado a las habilidades de la motricidad gruesa en la gran mayoría del grupo. Por su parte, dos estudiantes (13,3% de la muestra) permanecen en el nivel "En Proceso", reflejando avances notables en habilidades motoras gruesas que aún demandan seguimiento pedagógico específico para su fortalecimiento continuo. La ausencia total de estudiantes en el nivel "En Inicio" (0%) corrobora la efectividad de la intervención, al eliminar completamente los casos de desarrollo insuficiente.

En conclusión, los resultados reflejan que el grupo evaluado presenta un desempeño muy favorable en el área de motricidad gruesa, reflejando así un avance positivo en comparación con la situación inicial y evidencia el impacto favorable del Taller juego en movimiento y que solo un porcentaje reducido necesita continuar fortaleciendo ciertas habilidades.

5.3.5 Análisis descriptivo de la dimensión comprende su cuerpo en el post test

Tabla 8

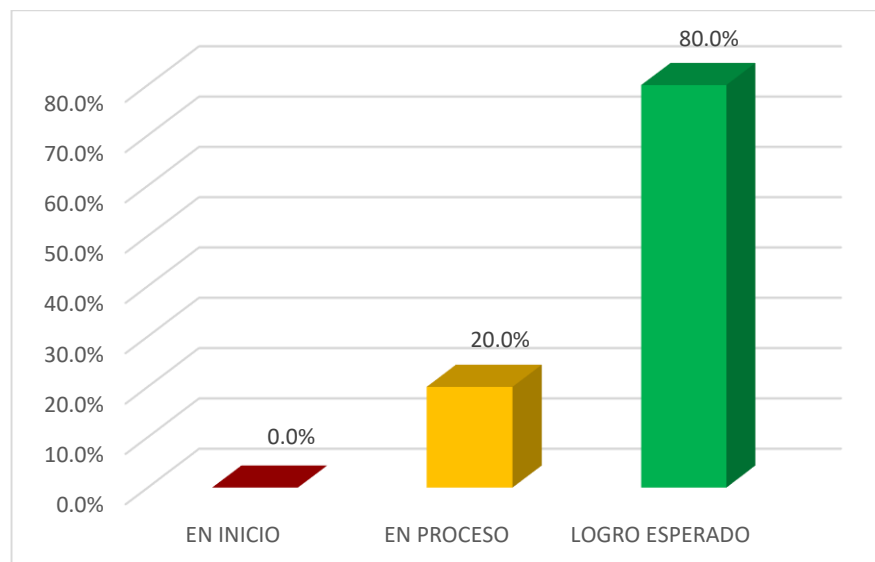
Nivel de la dimensión comprende su cuerpo en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	3	20,0%
Logro Esperado	12	80,0%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 5

Nivel de la dimensión comprende su cuerpo en el post test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 8.

Interpretación

En la Tabla 8 y la Figura 5, referentes a la dimensión "Comprende su cuerpo" de la variable motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna (2025), posterior a la aplicación del taller "Juego en Movimiento", se registran los siguientes resultados:

Los datos evidencian que la mayor parte de los estudiantes (12 niños, equivalente al 80% de la muestra) se sitúa en el nivel "Logro Esperado", lo que confirma una adecuada comprensión de las competencias relacionadas con el reconocimiento y las partes de su cuerpo en la gran mayoría del grupo. Por su parte, tres estudiantes (20% de la muestra) permanecen en el nivel "En Proceso", reflejando un desarrollo en curso que demanda acompañamiento pedagógico específico para consolidar el reconocimiento corporal. La ausencia total de estudiantes en el nivel "En Inicio" (0%) corrobora la efectividad de la intervención, al eliminar completamente las dificultades significativas en esta dimensión.

En conclusión, los resultados son altamente favorables en cuando a la dimensión comprende su cuerpo reflejando así un avance positivo en comparación con la situación inicial y evidencia el impacto favorable del Taller juego en movimiento y que solo un porcentaje reducido necesita continuar fortaleciendo ciertas habilidades.

5.3.6 Análisis descriptivo de la dimensión se expresa corporalmente en el post test

Tabla 9

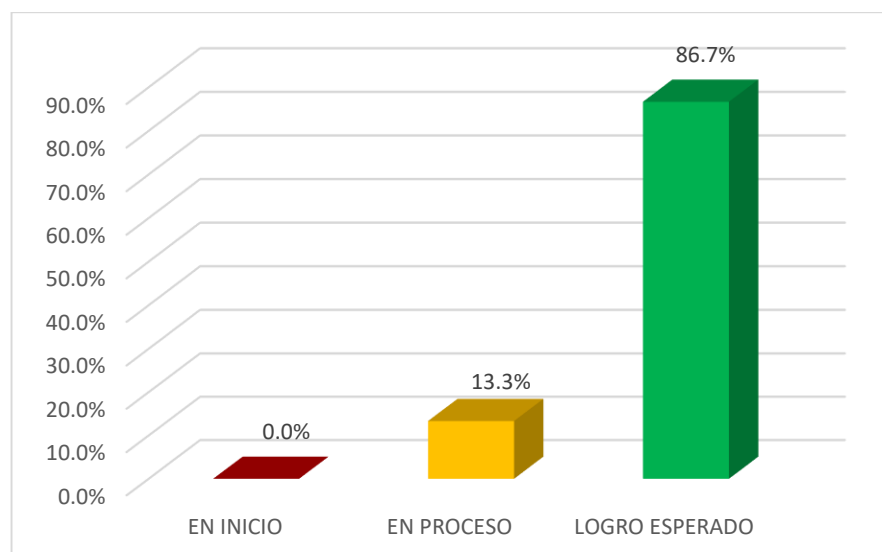
Nivel de la dimensión se expresa corporalmente post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	2	13,3%
Logro Esperado	13	86,7%
Total	15	100%

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 6

Nivel de la dimensión se expresa corporalmente post test



Nota. Elaborado a partir de la Tabla 9.

Interpretación

En la Tabla 9 y la Figura 6, referentes a la dimensión "Se expresa corporalmente" de la variable motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna (2025), posterior a la aplicación del taller "Juego en Movimiento", se registran los siguientes resultados:

Los datos evidencian que la mayoría de los estudiantes (13 niños, equivalente al 86,7% de la muestra) se sitúa en el nivel "Logro Esperado", lo que confirma el dominio de habilidades motrices caracterizadas por coordinación, equilibrio, desplazamiento y agilidad en diversas actividades por parte de la gran mayoría del grupo. Por su parte, dos estudiantes (13,3% de la muestra) permanecen en el nivel "En Proceso", reflejando un desarrollo progresivo de la capacidad de expresión corporal que aún requiere consolidación. La ausencia total de estudiantes en el nivel "En Inicio" (0%) corrobora la efectividad integral de la intervención, al eliminar completamente las dificultades significativas en esta dimensión.

En conclusión, los resultados son altamente favorables en cuando a la dimensión se expresa corporalmente reflejando así un avance positivo en comparación con la situación inicial y evidencia el impacto favorable del Taller juego en movimiento y que solo un porcentaje reducido necesita continuar fortaleciendo ciertas habilidades.

5.4 Prueba de Normalidad (prueba de bondad de ajuste)

Para evaluar si los datos cumplían con los supuestos de la estadística paramétrica o requerían el uso de técnicas no paramétricas, se realizó una prueba de normalidad mediante el test de Shapiro-Wilk, elegido debido a que el tamaño de la muestra era menor a 50 sujetos.

Ho: La distribución de los datos hallados corresponde a una distribución normal.

H1: La distribución de los datos hallados no corresponde a una distribución normal; a un nivel de confianza del 95% y valor de significancia de 5% (0,05).

La habilidad para analizar la prueba de normalidad a un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0,05$) implica determinar en qué medida los datos siguen una distribución normal. Si el valor del coeficiente de significancia resulta menor o igual a 0,05 ($p \leq 0,05$), se concluye que los datos no siguen una distribución normal. Por el contrario, cuando el valor p supera 0,05 ($p > 0,05$), se infiere que los datos presentan una distribución normal.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test: Motricidad gruesa	0,926	15	0,239
Post test: Motricidad gruesa	0,907	15	0,123

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Para definir la regla de decisión se utiliza para el criterio p/valor, siguiendo la regla:

Si alfa (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

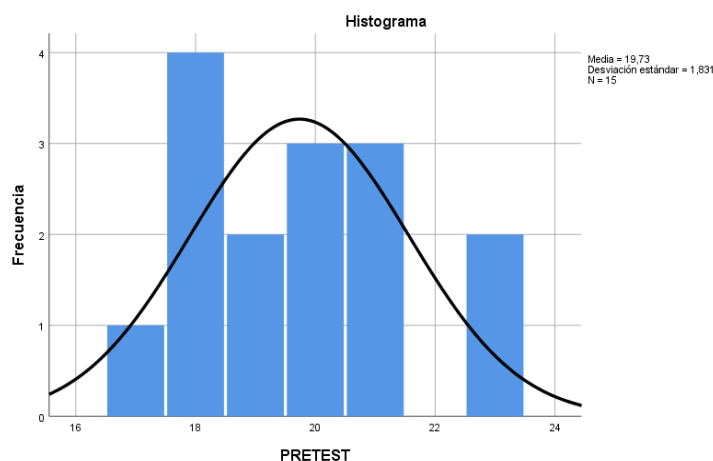
Si alfa (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

La prueba de normalidad realizada mediante el estadístico de Shapiro-Wilk muestra valores de sig. (p-valor) de 0,926 en el pre test y 0,907 en el post test, ambos mayores al nivel de significancia convencional de 0,05. Estos resultados indican que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis de que los datos de motricidad gruesa en ambas etapas siguen una distribución normal. En consecuencia, se asume que las puntuaciones de motricidad gruesa en los momentos pre y post test presentan una distribución aproximadamente normal, permitiendo aplicar análisis estadísticos paramétricos para la comparación o interpretación de los resultados.

La decisión basada en estos resultados sigue la regla general: si el p-valor es mayor a 0,05, se considera que los datos se distribuyen normalmente y, por lo tanto, se pueden utilizar técnicas estadísticas paramétricas. En este caso, ambos p-valores cumplen con esta condición, lo que válida la elección de métodos estadísticos que requieren normalidad en los datos, como el análisis de varianza o prueba t para muestras relacionadas. Se refuerza así la validez de los análisis comparativos realizados en el estudio respecto a la motricidad gruesa antes y después de la intervención.

Figura 7

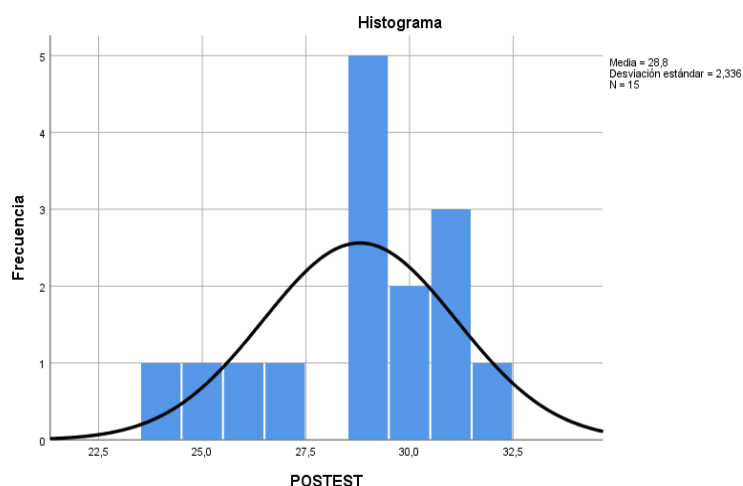
Distribución de frecuencia de los puntajes del pre test sobre la variable motricidad gruesa



Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Figura 8

Distribución de frecuencia de los puntajes del post test de la variable motricidad gruesa.



Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Interpretación:

Las figuras 7 y 8 presentan la distribución de frecuencia de los puntajes del pre test y post test en la variable de motricidad gruesa, respectivamente.

La figura 7 muestra cómo se distribuyen los puntajes de los participantes antes de la intervención, permitiendo identificar la concentración de las puntuaciones en determinados rangos y evaluar la variabilidad inicial de la motricidad gruesa en la muestra. Por otro lado, la figura 8 presenta de manera similar la distribución de los puntajes después de la intervención, lo cual facilita la comparación visual entre los niveles de motricidad gruesa previos y posteriores.

Estas distribuciones permiten observar si hubo cambios en la tendencia central, dispersión o forma de la distribución tras la intervención, y si los puntajes tienden a desplazarse hacia valores más altos en el post test, lo cual indica una posible mejora en la motricidad gruesa de los participantes. Además, facilitan la

identificación de posibles sesgos o anomalías en los datos, aportando una visión descriptiva importante para interpretar las modificaciones en la variable estudiada.

5.5 Comprobación de hipótesis

La comprobación de hipótesis se sustenta en los resultados mostrados en tablas y figuras, obtenidos a partir de las listas de cotejo aplicadas a niños de 4 años en una institución educativa privada del Cercado de Tacna durante el año 2025.

5.5.1 Comprobación de la hipótesis general

Formulación de hipótesis

H_0 : La aplicación del taller “Juego en Movimiento” no permite desarrollar significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

H_A : La aplicación del taller “Juego en Movimiento” permite desarrollar significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

Para verificar la hipótesis se empleó la prueba t de Student para muestras relacionadas, dado que este método estadístico permite comparar los aspectos cuantitativos de los datos obtenidos en la variable motricidad gruesa entre las mediciones pretest y posttest.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $0,05 = 5\%$

Tabla 11

Estadístico de prueba: Prueba t para muestras relacionada

		t	Gl	sig
Pre test	Pos test	-11,842	14	0,000

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Estimación del p-valor $p = 0,000$

Toma de decisión: Como $p = 0,000 < 0,05$ entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Implica que la aplicación del Taller juego y movimiento, permite desarrollar la motricidad gruesa, en los estudiantes niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.

5.5.2 Comprobación de la hipótesis específica 1

H_0 : El nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller “Juego en movimiento” no está en inicio.

H_A : El nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller “Juego en movimiento” está en inicio.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $0,05 = 5\%$

Tabla 12*Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra*

	t	gl	Sig. (bilateral)
PRETEST	-11,141	14	0,000

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Estimación del p-valor $p = 0,000$

Decisión: Dado que $p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Esto implica que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 está en inicio antes de aplica el Taller Juego en movimiento.

5.5.3 Comprobación de la hipótesis específica 2

H_0 : El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”, no está en logro esperado.

H_A : El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”, está en logro esperado.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $0,05 = 5\%$

Tabla 13*Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra*

	t	gl	Sig. (bilateral)
POSTEST	-3,647	14	0,003

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Estimación del p-valor $p = 0,003$

Decisión: Según los resultados de la prueba t para una muestra, se observa un valor de p de 0,003, que es menor al nivel de significancia de 0,05. Esto indica que después de la intervención es estadísticamente significativa. Por lo tanto, podemos afirmar que la intervención del taller juego en movimiento tuvo un efecto positivo y significativo en la variable evaluada, mejorando los resultados en el pos test.

5.5.4 Comprobación de la hipótesis específica 3

H_0 : No existen diferencias significativas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”.

H_A : Existen diferencias significativas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $0,05 = 5\%$

Tabla 14*Estadístico de prueba: Prueba t para una muestra*

		t	Gl	sig
Pre test	Pos test	-11,456	14	0,001

Nota. Elaborado a partir del trabajo de campo.

Estimación del p-valor $p = 0,001$

Decisión: Según los resultados de la prueba t para una muestra, se observa un valor de p de 0,001, que es menor al nivel de significancia de 0,05. Esto indica que después de la intervención existen diferencias significativas en el nivel de motricidad gruesa antes y después de la aplicación del taller Juego en movimiento. Por lo tanto, podemos afirmar que la intervención del taller juego en movimiento tuvo un efecto positivo y significativo en la variable evaluada, mejorando los resultados en el pos test.

5.6 Discusión

El presente estudio tuvo como finalidad analizar si la implementación del taller "Juego en Movimiento" contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna durante el año 2025. En consecuencia, a continuación, se presenta la discusión de los resultados siguiendo el orden de los objetivos específicos, finalizando con el análisis del objetivo general.

Respecto al primer objetivo específico, referente a la variable motricidad gruesa (Tabla 12), se logró corroborar la hipótesis de investigación con un nivel de confianza del 95%. Así, se obtuvo como resultado concluyente que el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa privada del

Cercado de Tacna durante el año 2025, previo a la aplicación del taller "Juego en Movimiento", está en inicio con 66,67%; con lo cual se establece que en estos alumnos están recién iniciando con su motricidad gruesa de acuerdo a su edad, por lo que les falta expresarse corporalmente como coordinación, equilibrio, desplazamiento y falta comprender su cuerpo quiere decir conocer partes de su cuerpo. Dicho resultado guarda similitud con el obtenido por Piña Díaz et al. (2020), quienes llevaron a cabo un estudio experimental titulado "Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada-vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar", publicado por la Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). En dicha investigación se intervino con una muestra de 20 alumnos de tercer grado de preescolar (13 niñas y 7 niños, edades entre 2 y 5 años), aplicándoles un programa de educación física de intensidad moderada a vigorosa, adaptado al modelo pedagógico CATCH (Coordinated Approach to Child Health, por sus siglas en inglés), las sesiones se llevaron a cabo 3 veces por semana, durante 12 semanas. Los resultados indicaron que la intensidad promedio de la actividad física al inicio fue 65% del tiempo total de la clase de educación física. En conclusión, se determinó que el programa CATCH, implementado durante tres meses, generó resultados modestos en variables asociadas a la obesidad en niños preescolares, pero demostró una influencia positiva significativa en la mejora del desarrollo motor en esta población etaria

Respecto al segundo objetivo específico, referente a la variable motricidad gruesa (Tabla 15), se corroboró la hipótesis con un nivel de confianza del 95%, permitiendo concluir que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna (2025), tras la aplicación del taller "Juego en Movimiento", alcanzó el nivel "Logro Esperado" en un 86,7% de la muestra. Así, las 12 sesiones implementadas demostraron resultados favorables en las competencias de coordinación, equilibrio y agilidad. Estos hallazgos se alinean con los reportados por Gutiérrez (2021), quien en su estudio "Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón - Bambamarca (2019)", realizado para optar al

grado de Bachiller en Educación por la Universidad Nacional de Cajamarca (Perú), aplicó un diseño pre-experimental de enfoque cuantitativo con una muestra de 20 niños de una población de 46. En síntesis, su intervención con juegos psicomotores logró un 80% de logro destacado, evidenciando eficacia similar para potenciar la motricidad gruesa en esta edad.

En relación con el tercer objetivo específico, referente a las diferencias en la variable motricidad gruesa, se corroboró la hipótesis con un nivel de confianza del 95%. Esto confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa entre el pre test (66,67% en nivel "En Inicio") y el pos test (86,7% en "Logro Esperado") en niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna (2025), tras la aplicación del taller "Juego en Movimiento". Estos resultados se alinean con los obtenidos por Guevara Delgado (2022) en su estudio experimental pre experimental titulado "Desarrollo de la competencia 'Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad' mediante el modelo didáctico 'Yo me muevo y aprendo' en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna". La investigación, realizada con una muestra de 19 niños (7 varones y 12 niñas), utilizó una lista de cotejo mediante observación directa, evidenciando que el 62% alcanzó el nivel de logro en la competencia psicomotriz post-intervención. En consecuencia, se concluye que dicho modelo didáctico fortaleció positivamente el desarrollo motor autónomo en esta población etaria.

En resumen, el presente informe de investigación concluye que se corroboró la hipótesis general con un nivel de confianza del 95%, en relación con el objetivo general establecido. Así, se demostró que la implementación del taller “Juego en Movimiento” fomenta de manera significativa el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna durante el año 2025. Gracias a este taller, los niños mejoraron su comprensión corporal y su expresión motriz. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Sotelo (2021), titulada “La aplicación de la estrategia ‘Juego y aprendo’ para el desarrollo psicomotor grueso en niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario,

Tacna”, realizada en la Universidad Privada de Tacna. Dicho estudio adoptó un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, una población y muestra de 15 estudiantes de ambos sexos, la lista de cotejo como instrumento y la Guía de la Estrategia “Juego y aprendo” como técnica. En conclusión, la estrategia aplicada incrementó significativamente los niveles de desarrollo psicomotor grueso, pasando del 73,3% al inicio al 100% al final de la intervención.

CAPÍTULO VI

Conclusiones y sugerencias

6.1 Conclusiones

Primera

En la evaluación inicial (pre test), antes de la implementación del taller “Juego en Movimiento” se verificó con un nivel de confianza estadística que el 100% de los niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna del 2025, presentaban dificultades en las dimensiones “Comprende su cuerpo” y “Se expresa corporalmente”. Esto se manifiesta en problemas para realizar actividades de motricidad gruesa, como saltar, correr, arrastrarse y acciones similares, lo que sitúa a los estudiantes en el nivel inicial de desarrollo motriz grueso.

Segunda

En la prueba de salida, tras la implementación del taller “Juego en Movimiento”, se constató con un nivel de confianza del 95% que los niños de 4 años de una institución educativa privada del Cercado de Tacna del 2025, lograron avances significativos en habilidades motoras gruesas, incluyendo la comprensión de su cuerpo y la expresión corporal. Esto se evidenció en mejoras en coordinación, equilibrio y desplazamiento durante diversas actividades, alcanzando el logro esperado.

Tercera

La implementación del taller "Juego en Movimiento" favoreció efectivamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una

institución privada en el Cercado de Tacna del 2025, dado que se observó una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones del pre test y el pos test.

6.2 Sugerencias

Primera

El taller Juego en Movimiento permite desarrollar el nivel de la motricidad gruesa por lo que sería conveniente que la cuna jardín Don Bosco promueva su aplicación en las demás aulas para comprobar la eficacia demostrada en esta investigación.

Segunda

La docente del nivel inicial debe emplear estrategias innovadoras que permitan al niño explorar sus capacidades de expresión corporal, ya sea en el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento. En este sentido, el taller “Juego en Movimiento” resulta de gran aporte para el aprendizaje de los estudiantes, pues se evidenciaron el conocimiento de su propio cuerpo y puedan expresarse mediante actividades motrices.

Tercera

A los docentes se les proporcionará la información necesaria para que puedan orientar a los padres de familia **sobre** los niveles esperados de motricidad gruesa en niños de 4 años. Asimismo, se les brindará el Taller “Juego en Movimiento” para que puedan compartirlo con las familias y favorecer su aplicación en el hogar, contribuyendo así a prevenir el sedentarismo

Cuarta

El taller “Juego en Movimiento” podría incorporarse como un proyecto de desarrollo institucional, dado su potencial para enriquecer las prácticas pedagógicas y fortalecer la participación de la comunidad educativa. Para ello, sería necesario

presentarlo como una iniciativa de innovación que incluya una fundamentación sólida, la definición de objetivos y resultados esperados, la conformación de un equipo de trabajo, así como la planificación de un presupuesto de funcionamiento y la identificación de los recursos materiales para su implementación.

REFERENCIAS

- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Revista de Innovación y Experiencias Educativas,
- Armijos, M. (2012). Motricidad gruesa. Desarrollo Motor, Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2019). La educación para la paz en la primera infancia. Editorial "Quipus", CIESPAL
<http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>.
- Betancourt (2007) *El taller educativo*. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia
<https://books.google.com.co/books?id=Bo7tWYH4xMMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Cabrera & Dupeyrón (2019) *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. Revista de Educación Mendiuri Vol. 17 No. 2
<http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Calzado Lahera, D. (2000). *El taller, una alternativa de forma de organización del proceso docente*. Soporte Electrónico.
- Callantes y González (2022). *Estrategia didáctica musical “Moviéndonos al son de la música” para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años en una institución educativa inicial de Tacna*. [Tesis de título profesional - Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja"]
- Castañer, M., y Camerino, O. (1999). *La educación física en la enseñanza primaria*.
<https://es.scribd.com/document/487689891/Castaner-y-Camerino-La-EF-en-La-Ensenanza-Primaria-pdf>
- Del Río, J. (2021). *Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1621 - Distrito de Llapo -Ancash – 2019*.

Repositorio Institucional de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28191>.

Flores, D. (2017). *El programa de psicomotricidad "Juego-movimiento" y las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años en la I.E.I. Santa María Goretti C.P.M. La Natividad - Tacna, 2016*. [Tesis de título de licenciada - Universidad Privada de Tacna] <https://docplayer.es/214438804-Universidad-privada-de-tacna-facultad-de-educacion-ciencias-de-lacomunicacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion.html>

Galindo, E. (2015). *Manual Para Desarrollar la Psicomotricidad en Niños del Nivel Preprimaria*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Galindo-Evelyn.pdf>

Gallahue (2012) *Comprendiendo el desarrollo motor infancia, adolescencia y adultez*. Editorial Médica Panamericana.

García, P., y Zárate, M. (2021). *Valoración del perfil psicomotor en niños preescolares de la Escuela Leoncio Cordelo Jaramillo, Cuenca 2020*. [Tesis de título de licenciado - Universidad de Cuenca]. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35708/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION.pdf>

Guthrie (1957) *Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria*. Polo del conocimiento (Edición núm. 52) Vol. 5, No 11

Gutiérrez, M. (2021). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N 395 Chicolón - Bambamarca -2019*. [Tesis de título profesional - Universidad Nacional de Cajamarca]. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guevara (2022). *Estrategia didáctica musical “Moviéndonos al son de la música” para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años en una*

institución educativa inicial de Tacna. [Tesina bachiller de educación inicial].

Hidalgo (2000) *La motricidad fina en el desarrollo de los Aprendizajes*. *Ciencia Latina*. Revista Multidisciplinar vol.8 Núm. 6
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14947

Jiménez, J., y Araya, G. (2009). *Aportes de la motricidad en la enseñanza*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos Colombia* Vol. 7 Núm. 2
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002.pdf>

Jiménez y Jiménez (2002): *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física*. *Revista Digital- Buenos Aires* N° 130
<https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

León, A., Mora, A., y Tovar, L. (2021). *Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad*. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política Valores*.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2861/2872>.

Linares, Y., & Quispe, I. (2020). *Efectividad del Programa “Jugando con mi cuerpo” en el Desarrollo Psicomotor (DPM) en los niños de 5 años*. *Universidad Peruana Unión*.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3548/Yulitza_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 y 4 años*.

Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil*. *Espirales Revista Multidisciplinaria De investigación*
<https://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11>

- Meneses, E. (2008) *Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación*. Artículo siete olmedos <https://sieteolmedo.com.mx/parapadres/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Merino Vildoso, Daniela Teresa; Pari Larino, Evelyn Grecia (2022) *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la aplicación del modelo didáctico “me expreso y comprendo mi cuerpo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa de Tacna*. [Tesis de título profesional - Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja"] <https://repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/41>
- Minchala (2022) *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del CEI, Luis Cordero, Cuenca – Ecuador*. Universidad Nacional de Educación de Ecuador. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b2878753-f244-4aa8-b158-4e360ef1d754/content>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación – MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Moreno, P., y Chinchilla, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de 3 a 5 años del hogar infantil comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás]
- Pastrana Porozo, S. E., Pastrana Porozo, M. F., & Zúñiga Delgado, M. S. (2024). *La Motricidad Gruesa y su Incidencia en la Flexibilidad y Coordinación de Movimiento*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(6), 7673-7690. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9302>

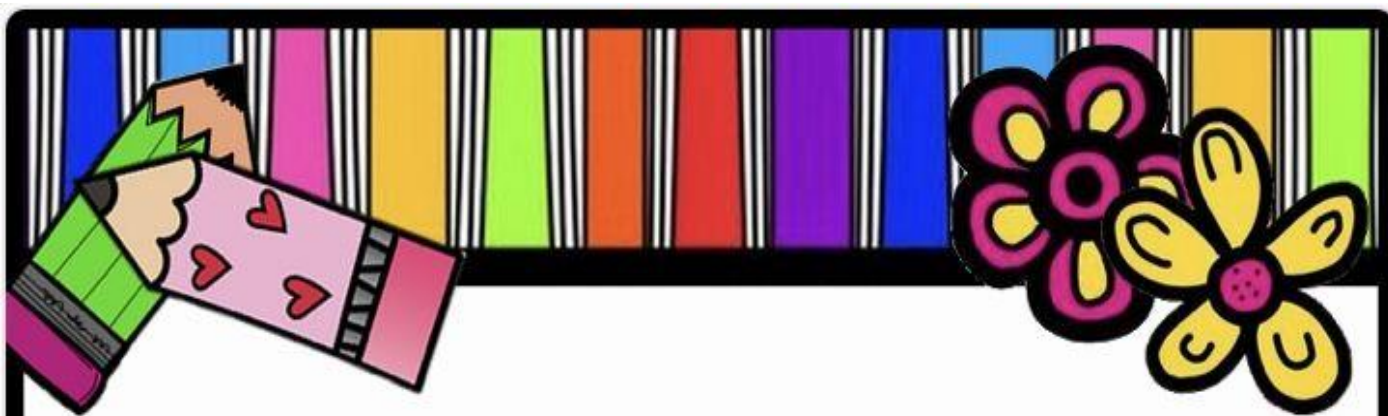
- Piaget (1967) *Desarrollo motor desde su perspectiva integral*. Revista Científica. Edición especial vol. 3 Núm.4.2023
- Piña, D., Ochoa, P., Hall, J., Reyes, Z., Alarcón, E., Monreal, L., & Sáenz, P. (2020). *Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar*. Retos, 38, 363– 368. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). España. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.73818>
- Quimís-Muñoz, M. A., Mendoza-Cedeño, M. A., & Barros-Bastidas, C. I. (2025). *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ), 3(2), 20-44 <https://mlaj-revista.org/index.php/journal/article/view/85>
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.). <https://dle.rae.es/>.
- Rumiche, M. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del distrito de Pangoa, 2021*. [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]
- Sérgio (2007) *Motricidad Humana una mirada retrospectiva*, Instituto Nacional del saber (2014). Colección Leéme 12(2) 27-38
- Sotelo, S. (2021). *La aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017*. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial. Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades. Universidad Privada de Tacna.
- Vásquez & Veneros (2022) *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial Trujillo, 2021*. Tesis de Licenciatura. Universidad Privada Antenor Orrego

facultad de educación y humanidades programa de estudio de educación inicial, Trujillo Perú

Vasco (2013) *Los retos del aprendizaje: El taller como estrategia pedagógica*.
Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

ANEXOS

- Anexo 01: Hojas de aplicación para la lista de cotejo.
- Anexo 02: Taller juego en movimiento 12 sesiones
- Anexo 03: Evidencias Fotográficas
- Anexo 04: Matriz de consistencia
- Anexo 05: Matriz operacional
- Anexo 06: Juez experto



Lista de cotejo



LISTA DE COTEJO

Objetivo:

La lista de cotejo tiene como objetivo evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del aula “Abejitas” de una Institución Educativa Inicial.

Indicaciones:

Luego de observar atentamente al niño, la profesora elige la respuesta que cada ítem le pide, marcando con una x en la columna que corresponda.

Dimensiones	ITEMS	NO (1)	SI (2)
Comprende su cuerpo	1. Reconoce las partes de su cuerpo(cabeza, tronco, brazos y piernas)	1	2
	2. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo por imitación	1	2
	3. Relaciona las partes de su cuerpo con sus acciones espontáneamente	1	2
	4. Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.	1	2
	5. Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.	1	2
Se expresa corporalmente	6. Sube y baja escaleras alternando los pies	1	2
	7. Salta con ambos pies desplazándose	1	2
	8. Salta alternando cada pie	1	2
	9. Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas	1	2
	10. Se para de un pie momentáneamente	1	2
	11. Corre esquivando obstáculos	1	2
	12. Recibe y lanza pelotas	1	2
	13. Camina sobre una viga de equilibrio	1	2
	14. Rueda hacia adelante y hacia atrás	1	2
	15. Patea la pelota con fuerza al arco.	1	2
	16. Corre siguiendo un ritmo y se detiene cuando ya no lo escucha.	1	2

Barem

Puntaje	Niveles
Logro esperado	(26-32)
En proceso	(21-25)
En inicio	(16-20)

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- **DIMENSIÓN 1:** Comprende su cuerpo
- **INDICADOR 1:** Esquema corporal
- **ITEM 1:** Reconoce las partes de su cuerpo (cabeza, tronco, brazos y piernas)
- **ITEM 2:** Relaciona movimientos con las partes de su cuerpo.
- **ITEM 4:** Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.

Los niños a compás de la música siguiendo a la maestra.



ITEMS	NO (1)	SI (2)
Reconoce las partes de su cuerpo (cabeza, tronco, brazos y piernas)	1	2
Relaciona movimientos con las partes de su cuerpo.	1	2
Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 1: Comprende su cuerpo
- INDICADOR 1: Esquema corporal
- ITEM 5: Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.

Marca que partes de su cuerpo esta utilizando para el ejercicio.



ITEMS	NO	SI
	(1)	(2)
Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 1: Coordinación
- ITEM 7: Salta con ambos pies desplazándose
- ITEM 8: Salta alternando cada pie

A los niños los dividimos en dos grupos, un grupo salta con ambos pies por los aros y el otro grupo salta alternando pies, luego realizamos el cambio de grupo.



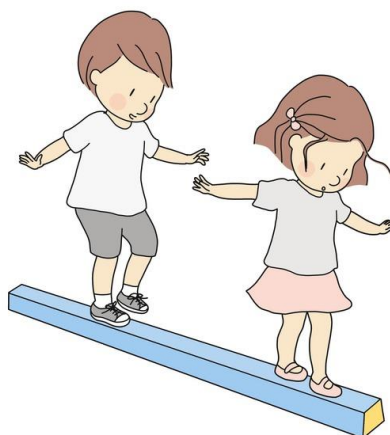
ITEMS	NO	SI
	(1)	(2)
Salta con ambos pies desplazándose	1	2
Salta alternando cada pie	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 2: Equilibrio
- ITEM 10: Se para de un pie momentáneamente
- ITEM 13: Camina sobre una viga de equilibrio

A los niños los dividimos en dos grupos, un grupo pasa caminando sobre la barra de equilibrio y el otro grupo se para de un pie momentáneamente.



ITEMS	NO (1)	SI (2)
Se para de un pie momentáneamente	1	2
Camina sobre una viga de equilibrio	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 1: Coordinación
- ITEM 9: Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas

Los niños reptan hasta alcanzar la pelota.



ITEMS	NO	SI
	(1)	(2)
Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 3: Agilidad
- ITEM 12: Recibe y lanza pelotas

Los niños reciben y lanza la pelota al compañero



ITEMS	NO (1)	SI (2)
Recibe y lanza pelotas	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- **DIMENSIÓN 2:** Se expresa corporalmente
- **INDICADOR 3:** Agilidad
- **ITEM 11:** Corre esquivando obstáculos
- **ITEM 16:** Corre siguiendo un ritmo y se detiene cuando ya no lo escucha.

Los niños corren siguiendo al ritmo de la canción sin chocar los aros.



ITEMS	NO (1)	SI (2)
Corre esquivando obstáculos	1	2
Corre siguiendo un ritmo y se detiene cuando ya no lo escucha.	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 4: Direccionalidad
- ITEM 15: Patea la pelota con fuerza al arco.

El niño patea la pelota al arco.



ITEMS	NO	SI
	(1)	(2)
Patea la pelota con fuerza al arco.	1	2

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de observación es para ubicar el nivel de la motricidad gruesa en el que se encuentran los niños y niñas del aula de 4 años

- DIMENSIÓN 2: Se expresa corporalmente
- INDICADOR 4: Direccionalidad
- ITEM 14: Rueda hacia adelante y hacia atrás.

El niño rueda sin hacer caer los conos.



ITEMS	NO (1)	SI (2)
Rueda hacia adelante y hacia atrás.	1	2

TALLER “JUEGO EN MOVIMIENTO”



AUTORA: ANBEL MARINA FORA HUANACUNI

A decorative border composed of numerous colorful handprints in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple) arranged in a rectangular frame around the central text.

PRESENTACIÓN

El presente Taller “Juego en Movimiento” es ofrecer a los niños de 4 años de edad una variedad de juegos que ayudará a desarrollar la motricidad gruesa, ya que va a experimentar en juegos conocidos y juegos desconocidos de otros tiempos y culturas, estimula la curiosidad, la confianza frente a lo nuevo y desarrolla la imaginación que favorece la propia creatividad.

El Taller “Juego en Movimiento” se trata de trabajar con distintos juegos, abriendo un espacio donde no solamente se logra un clima de diversión, también ayudará en las dimensiones a trabajar en comprender su cuerpo y se expresa corporalmente junto a los indicadores esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la agilidad y el equilibrio y también se abre un espacio de interacción con el otro, dando lugar a la solidaridad, al compartir con el otro la palabra, las miradas, risas, y expectativas.

CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD”

Las capacidades del área psicomotriz son recursos para que el estudiante actúe eficazmente, para conseguir un propósito desarrollando su motricidad gruesa conocimiento, habilidades y actitudes, es por ello que se constituye de dos capacidades en este caso dos dimensiones las cuales son:

“COMPRENDE SU CUERPO”

Se auto descubre y reconoce su cuerpo el cual empieza a manejar adecuadamente buscando equidad y equilibrio para desenvolverse con movimientos adecuados, se ubica en un espacio y tiempo, permitiendo relacionarse con las demás personas e interactuar así mismo utiliza materiales u objetos que ayudarán a desarrollar su autonomía



“SE EXPRESA CORPORALMENTE”

Se comunica a través de su lenguaje corporal transmitiendo sus sentimientos, pensamientos y emociones. Esto promueve que el estudiante se exprese por medio de sus movimientos, posturas y gestos el cual le permite desarrollar su creatividad por medio de su cuerpo y movimiento



A decorative border composed of numerous colorful handprints in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple) arranged in a rectangular frame around the central text.

DIMENSIONES DEL “TALLER DEL JUEGO EN MOVIMIENTO”

- Es **CREATIVO**, ya que estimula la capacidad de los estudiantes para explorar, imaginar y generar nuevas formas de movimiento y juego. Promueve la expresión personal, la improvisación y la invención de dinámicas lúdicas, favoreciendo un aprendizaje significativo a través de la creación de soluciones originales a situaciones motrices.
- Es **INTERACTIVO**, ya que potencia la participación activa entre los estudiantes y con el entorno. Favorece la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo. La interacción se da no solo entre los participantes, sino también entre el cuerpo, el espacio y los objetos del juego, promoviendo experiencias dinámicas y socialmente enriquecedoras.
- Es **EVALUADOR**, ya que incluye estrategias de evaluación continua, formativa y participativa. Permite valorar el progreso del estudiante no solo en términos de desempeño motriz, sino también en su actitud, creatividad, interacción y capacidad de reflexión sobre su propio aprendizaje. La evaluación se convierte así en una herramienta para mejorar la experiencia del taller.

A decorative border composed of numerous colorful handprints in red, orange, yellow, green, blue, and purple, arranged in a rectangular frame around the central text.

LISTADO DE SESIONES

- Juego pasando el río
- Juego el gavián y las gallinas
- Juego carrera de tortugas
- Juego el tiburón
- Juego tumba Latas
- Juego jirafas en camino
- Juego a Imitar
- Juego que saltan los conejos
- Juego el Lobo y las ovejas
- Juego a los bomberos
- Juego trasladando globos
- Juego explotando globos

Sesión 01: Jugando pasando el río

1. DATOS INFORMATIVOS:

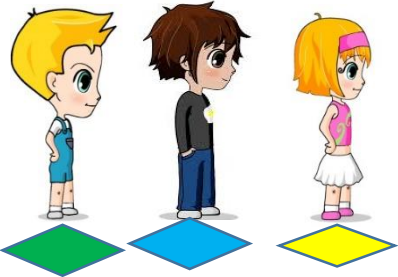
Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Comprende su cuerpo	Jugando pasando el río	Que reconozcan las partes de su cuerpo.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción mi cuerpo se mueve, utilizamos unos pañuelos en las manos para los movimientos.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música Pañuelos de colores aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a pasar el río. Los niños/as formarán dos grupos que han de cruzar un rio por encima de unas piedras que serán representadas por papeles de colores colocados en el suelo. Los niños se situarán en fila india encima de las piedras quedando una piedra libre que el último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante suyo hasta que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzando sobre ella. Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último papel que tendrá que ser pasado de nuevo. Gana la fila que haya terminado de cruzar el río. 	Papeles de colores grandes conos
Cierre	Relajación Todos los niños nos sentamos en media luna, les entregamos una flor en una mano, la olemos, y en la otra mano tenemos una vela de cartón, la soplamos. Este procedimiento hacemos tres veces inspiramos y expiramos así nos relajamos. Todo esto lo hacemos con los ojitos cerrado y una canción de relajación. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Flor Vela música

Sesión 02: Jugando al gavián y las gallinas

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando al gavián y las gallinas	Corre esquivando obstáculos y siguiendo un ritmo lento o rápido.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción mi cuerpo se mueve, utilizamos unos pañuelos en las manos para los movimientos.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música Pañuelos de colores aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar al gavián y las gallinas. El gavián (docente) está durmiendo y las gallinas pasean sin darse cuenta de su presencia. Cuando se despierta despliega sus alas y las gallinas asustadas comienzan a correr para que no las atrape, pero en el espacio habrá muchos obstáculos que las gallinas tienen que ir evadiendo sin chocarse, intentando llegar a los corrales que serán unas cajas grandes. Tienen que correr al ritmo del gavián lento o rápido. El que no llega a hacerlo, pasa a ser gavián y así sucesivamente (y el que fue gavián se convierte en gallina al atrapar a otros compañeros) 	Cajas grandes y pequeñas Gorros de gavián y gallinas
Cierre	Relajación Todos los niños nos sentamos en media luna, les entregamos una flor en una mano, la olemos, y en la otra mano tenemos una vela de cartón, la soplamos. Este procedimiento hacemos tres veces inspiramos y expiramos así nos relajamos. Todo esto lo hacemos con los ojitos cerrado y una canción de relajación. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Flor Vela música

Sesión 03: Jugando a las tortugas

4. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

5. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando a las tortugas	Relaciona con que parte de su cuerpo utilizo en este juego. Coordinación de brazos y piernas.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción el baile del esqueleto.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a las tortugas. Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora. 	Almohadas pequeñas Conos Vinchas de torugas
Cierre	Relajación Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones de la profesora, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 04: Jugando al tiburón

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando al tiburón	Camina sobre una barra de equilibrio, sin caerse.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción la hormiguita utilizando un peluche.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música peluches aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar al tiburón Formamos dos grupos y nos imaginamos que estamos en el mar lleno de tiburones en el cual nosotros nos tenemos que salvar cruzando un puente muy delgado, y así tienen que ir cruzando todos, los niños que cae el tiburón se lo come, gana el grupo que más tripulantes paso al otro extremo. 	Imágenes barra de equilibrio
Cierre	Relajación Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones de la profesora, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 05: Jugando del tumba latas

4. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

5. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando del tumba latas	Patea con fuerza la pelota en el arco de latas. direccionalidad

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción los monitos utilizando una pelota.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música pelota aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a tumba latas Formamos en 3 grupos, cada equipo elige un capitán, el cual tienen que construir su arco de latas, luego nos formamos para patear la pelota, gana el equipo que derriba toda la torre de las latas, pero solo pateando la pelota.  	Latas Pelota conos
Cierre	Relajación Nos echamos en el piso escuchamos una música de relajación y luego les vamos pasando una tela por su cuerpo ida y venida. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	telas

Sesión 06: Jugando jirafas en camino

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando jirafas en camino	Recibir y lanzar pelotas colocando una tela.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción si tú tienes muchas ganas.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar jirafas en camino Formamos en 2 grupos y nos colamos frente a frente, pero en el medio vamos a colocar una tela, para que no se vean Entonces un grupo tendrá pelotas de trapo y otro grupo tendrá unas bateas grande para recibir las pelotas que el otro grupo tire y veremos quien cogió más pelotas.. 	Tela pelotas Bateas
Cierre	Relajación Nos echamos en el piso escuchamos una música de relajación y luego les vamos pasando una tela por su cuerpo ida y venida. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	telas

Sesión 07: Jugando a imitar

4. DATOS INFORMATIVOS:

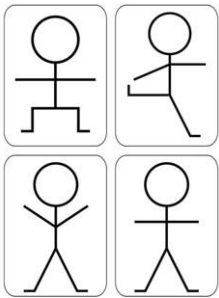
Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

5. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Comprende su cuerpo	Jugando a imitar	Imitan las poses de las niños.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción imitando a los animales.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar imitar Formamos un círculo grande en el medio formamos otro círculo de sillas con imágenes de niñas haciendo poses como saltar, sentado, manos arriba, abajo, etc. Al ritmo de la canción damos vuelta en círculo mientras pare la música me que quedó parado y realizo la pose que me toco y así sucesivamente. 	Sillas Musica cartillas
Cierre	Relajación Nos echamos en el piso escuchamos una música de relajación y luego les vamos pasando una tela por su cuerpo ida y venida. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	telas

Sesión 08: Jugando al lobo y las ovejas

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando al lobo y las ovejas	Reptar por debajo de las cintas.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción mi cuerpo.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar al lobo y las ovejas Las ovejas que son los niños son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la sog. El lobo que es la profesora espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo. Las ovejas tienen que reptar debajo de las cintas para entrar al corral 	Conos palos de escoba Corrales Vincha de ovejas y lobos
Cierre	Relajación Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones de la profesora, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 09: Jugando saltan los conejos

4. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

5. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando saltando los conejos	Saltan con los pies juntos dentro de los aros.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción mi cuerpo.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar saltan los conejos Jugamos en el patio que todos somos conejos con nuestras vinchas comiendo nuestras zanahorias, de pronto apareció un cazador y todos los conejos tienen que ir saltando a sus casas que son unos aros que están en piso, el conejo que se quede sin casa va saliendo del juego, vamos a ir sacando casas. 	Aros Zanahorias Vincha de conejos
Cierre	Relajación Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones de la profesora, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 10: Jugando a los bomberos

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

2. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Se expresa corporalmente	Jugando a los bomberos	Suben y bajan escaleras coordinación.

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción rene.  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a los bomberos Formamos 2 grupos y jugamos en el patio que todos somos bomberos, que hacen apagan incendios, entonces tenemos que subir las escaleras para traer todo nuestro material, bajar las escaleras y alistarnos. Gana el grupo que se aliste más rápido. 	Aros Vincha de bomberos mangueras
Cierre	Relajación Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones de la profesora, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 11: Jugando a explotar globos

4. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

5. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Comprende su cuerpo	Jugando a explotar globos	Revientan los globos con cualquier parte de su cuerpo.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción rápido y lento  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a reventar globos Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro. Al otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con cualquier parte del cuerpo ya sea con pie, se sientan. Gana el equipo que primero termine. 	Globos conos
Cierre	Relajación Todos los niños nos sentamos en media luna, cerramos nuestros ojitos y nos imaginamos que tenemos una flor en una mano, la olemos, y en la otra mano tenemos una vela, la soplamos. Este procedimiento hacemos tres veces inspiramos y expiramos así nos relajamos. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

Sesión 12: Trasladar pelotas

7. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial:	Cuna Jardín “Don Bosco”
Docente:	Anabel Fora Huanacuni
Aula :	4 años “Abejtas”
Tiempo:	40 minutos

8. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD:

Dimensión	Actividad del Aprendizaje	Intensión del aprendizaje de la Actividad
Comprende su cuerpo	Jugando a trasladar pelotas	Por parejas llevan los globos con la parte que indique la miss.

9. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTO	DESCRIPCIÓN	MATERIALES
Inicio	Motivación: Salimos al patio de formando el trencito de manera ordenada, luego se ubican en sus aros que están colocados en piso para su espacio. Luego iniciamos con la canción rápido y lento  De acuerdo a lo observado los niños responden: ¿Sobre qué nos habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿les gustó?	música aros

Desarrollo	El día hoy vamos a Jugar a trasladar globos Por parejas vamos a llevar los globos hacia una caja, pero la maestra me indica con que parte del cuerpo llevo ya sea con la cabeza, la rodilla, los codos, etc.sin ayuda de las manos, no tienen que hacer caer el globo al piso. 	Globos Conos cajas
Cierre	Relajación Todos los niños nos sentamos en media luna, cerramos nuestros ojitos y nos imaginamos que tenemos una flor en una mano, la olemos, y en la otra mano tenemos una vela, la soplamos. Este procedimiento hacemos tres veces inspiramos y expiramos así nos relajamos. METACOGNICIÓN Dialogamos lo que aprendimos: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?	Hilos colchonetas

EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS

En esta imagen se muestra a los niños en los ejercicios de calentamiento o estiramiento antes de realizar las sesiones de los juegos.



EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS

En esta imagen realizamos el juego de los “Tiburones” en el cual los niños tenían que pasar por la viga de equilibrio.



EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS

En esta imagen realizamos el juego de los “Carrera de las tortugas” en el cual los niños tenían coordinar brazos y pierna.



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO:

Aplicación del Taller “Juego en movimiento” para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025

	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Identificación de Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
GENERAL	¿La aplicación del taller juego en movimiento permitirá desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025?	Determinar si la aplicación del Taller Juego en Movimiento permitirá mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025	La aplicación del taller “Juego en Movimiento” permite desarrollar significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025.	Variable Independiente Taller Juego en Movimiento	• Creativo • Interactivo • Evaluador	• Desarrolla la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Promueve la interacción activa y dinámica de los estudiantes • Propone actividades de evaluación continua y formativa.	Tipo de Investigación: Aplicada Diseño de Investigación: Pre-Experimental Población: 30 estudiantes
	¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller juego en movimiento? ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la aplicación del Taller Juego en Movimiento?	Determinar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del Taller Juego en Movimiento. Determinar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cuna Jardín Don Bosco de Tacna en el	El nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes de la aplicación del taller “Juego en movimiento” es bajo. El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 después de la	Variable Dependiente Motricidad Gruesa	• Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente	• Esquema Corporal • Coordinación • Equilibrio • Agilidad • Direccionalidad	Muestra: 15 estudiantes Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo

	2025 después de la aplicación del taller juego en movimiento?	año 2025 después de la aplicación del Taller Juego en Movimiento.	aplicación del taller “Juego en Movimiento”, es alto.				
	¿Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller juego en movimiento?	Comparar las diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del Taller Juego en Movimiento.	Existen diferencias significativas en las dimensiones de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna en el año 2025 antes y después de la aplicación del taller “Juego en Movimiento”.				

MATRIZ OPERACIONAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICI[ON CONCEPTUAL	DEFINICI[ON OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Taller “Juego en Movimiento”	Se trata de trabajar con distintos juegos, abriendo un espacio donde no solamente se logra un clima de diversión, también ayudara en la coordinación y el equilibrio postural, y también se abre un espacio de interacción con el otro, dando lugar a la solidaridad, al compartir con el otro la palabra, las miradas, risas, y expectativas.	La estrategia didáctica es la planificación de diversas actividades creativas que se organizan y ejecutan ordenadamente para conseguir un objetivo esperado, lo cual esta conforma por 30 ítems para la aplicación de las estrategias en los estudiantes de 4 años.	• Creativo • Interactivo • Evaluador	• Desarrolla la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Promueve la interacción activa y dinámica de los estudiantes • Propone actividades de evaluación continua y formativa.	

MATRIZ OPERACIONAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
MOTRICIDAD GRUESA	Según León(2021) movimiento brusco de los músculos que permiten gatear, caminar, saltar, correr entre otras actividades características de la primera infancia, y que durante esta etapa sus prácticas y nociones son fáciles para el aprendizaje del niño.	Está relacionado al desarrollo del niño, donde abarca el progresivo control del cuerpo y las habilidades motrices mediante las diferentes actividades, juegos o estrategias a través de una lista de cotejo.	• Esquema corporal • Control del cuerpo.	• Coordinación • Equilibrio • Agilidad • Direccionalidad • Ritmo	• Ordinal

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades Formato de Validación por expertos	
---	---	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: (Experto): Eyzaguirre Retamozo Afaniela
 1.2 Último Grado Académico: Magister
 1.3 Institución donde labora: UPT
 1.4 Cargo que desempeña: docente
 1.5 Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo
 Lista de Cotejo para evaluar la "Aplicación del Taller "Juego en movimiento" para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025"
 1.6 Autor del instrumento: Anabel Marina Fora Huanacuni
 1.7 Carrera Profesional: Bachiller en Educación Inicial

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. COHERENCIA	Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de la investigación.				✓	
2. CLARIDAD	La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden.				✓	
3. METODOLOGÍA	El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación.					✓
4. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento es adecuado para aplicar la muestra.				✓	
5. ORGANIZACIÓN	Existe secuencia lógica y ordenada en las preguntas				✓	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados para medir las unidades.				✓	
7. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				✓	
8. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					✓
SUMATORIA PARCIAL					24	10
SUMATORIA TOTAL		34.				

VALOR MINIMO 8 PUNTOS – VALOR MAXIMO 40 PUNTOS

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total:

3.2 Opinión: FAVORABLE: ☒ DEBE MEJORAR: ☐

NO FAVORABLE: ☐

Observaciones:

--

Tacna, 25 de octubre del 2025



VALORACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

Marque con una X el valor otorgado a cada ítem, de acuerdo a los siguientes valores.

(1) = No cumple con el criterio (2) = Bajo nivel (3) = Moderado nivel (4) = Alto nivel.

DIMENSIONES	ÍTEM					OBSERVACIÓN
		1	2	3	4	
Comprende su cuerpo	1. Reconoce las partes de su cuerpo(cabeza, tronco, brazos y piernas)			☒		
	2. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo por imitación			☒		
	3. Relaciona las partes de su cuerpo con sus acciones espontáneamente				☒	
	4. Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.				☒	
	5. Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.				☒	
Se expresa corporalmente	6. Sube y baja escaleras alternando los pies				☒	
	7. Salta con ambos pies desplazándose				☒	
	8. Salta alternando cada pie				☒	
	9. Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas				☒	
	10. Se para de un pie momentáneamente				☒	
	11. Corre esquivando obstáculos				☒	

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades Formato de Validación por expertos	
---	---	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: (Experto): Mamani Mamani, Jessica Victoria
 1.2 Último Grado Académico: Licenciada en Ed. Inicial
 1.3 Institución donde labora: Cena... Jardín Don Bosco
 1.4 Cargo que desempeña: Docente
 1.5 Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo
 Lista de Cotejo para evaluar la "Aplicación del Taller "Juego en movimiento" para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025"
 1.6 Autor del instrumento: Anabel Marina Fora Huanacuni
 1.7 Carrera Profesional: Bachiller en Educación Inicial

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. COHERENCIA	Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de la investigación.					✓
2. CLARIDAD	La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden.					✓
3. METODOLOGÍA	El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación.					✓
4. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento es adecuado para aplicar la muestra.					✓
5. ORGANIZACIÓN	Existe secuencia lógica y ordenada en las preguntas					✓
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados para medir las unidades.					✓
7. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					✓
8. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					✓
SUMATORIA PARCIAL						40
SUMATORIA TOTAL		40 Pt.				

VALOR MINIMO 8 PUNTOS – VALOR MAXIMO 40 PUNTOS

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total:

3.2 Opinión: FAVORABLE: ☒ DEBE MEJORAR: ☐

NO FAVORABLE: ☐

Observaciones:

Tacna, 25 de octubre del 2025



DNI: 70259109

VALORACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

Marque con una X el valor otorgado a cada ítem, de acuerdo a los siguientes valores.

(1) = No cumple con el criterio (2) = Bajo nivel (3) = Moderado nivel (4) = Alto nivel.

DIMENSIONES	ÍTEM	1 2 3 4				OBSERVACIÓN
Comprende su cuerpo	1. Reconoce las partes de su cuerpo(cabeza, tronco, brazos y piernas)				✓	
	2. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo por imitación				✓	
	3. Relaciona las partes de su cuerpo con sus acciones espontáneamente				✓	
	4. Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.				✓	
	5. Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.				✓	
Se expresa corporalmente	6. Sube y baja escaleras alternando los pies				✓	
	7. Salta con ambos pies desplazándose				✓	
	8. Salta alternando cada pie				✓	
	9. Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas				✓	
	10. Se para de un pie momentáneamente				✓	
	11. Corre esquivando obstáculos				✓	

	UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades Formato de Validación por expertos	
---	---	--

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: (Experto): *Ludena Saldaña Pilar del Rosario*
 1.2 Último Grado Académico: *Maestría en Ed. Inicial*
 1.3 Institución donde labora: *U.P. Santa Teresita Don Bosco*
 1.4 Cargo que desempeña: *Directora*
 1.5 Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo
 Lista de Cotejo para evaluar la "Aplicación del Taller "Juego en movimiento" para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Cercado de Tacna, 2025"
 1.6 Autor del instrumento: Anabel Marina Fora Huanacuni
 1.7 Carrera Profesional: Bachiller en Educación Inicial

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. COHERENCIA	Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y con las variables de la investigación.					✓
2. CLARIDAD	La redacción de las preguntas y la instrucción del instrumento son adecuadas y se entienden.					✓
3. METODOLOGÍA	El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación.					✓
4. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento es adecuado para aplicar la muestra.					✓
5. ORGANIZACIÓN	Existe secuencia lógica y ordenada en las preguntas					✓
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados para medir las unidades.					✓
7. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					✓
8. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					✓
SUMATORIA PARCIAL						40
SUMATORIA TOTAL		40 Pt.				

VALOR MINIMO 8 PUNTOS – VALOR MAXIMO 40 PUNTOS

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total:

3.2 Opinión: FAVORABLE: ☒ DEBE MEJORAR: ☐

NO FAVORABLE: ☐

Observaciones:

Los indicadores de evaluación del instrumento son favorables.

Tacna, 15 de octubre del 2025


DNI 10319480

VALORACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

Marque con una X el valor otorgado a cada ítem, de acuerdo a los siguientes valores.

(1) = No cumple con el criterio (2) = Bajo nivel (3) = Moderado nivel (4) = Alto nivel.

DIMENSIONES	ÍTEM					OBSERVACIÓN
		1	2	3	4	
Comprende su cuerpo	1. Reconoce las partes de su cuerpo(cabeza, tronco, brazos y piernas)				✓	
	2. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo por imitación				✓	
	3. Relaciona las partes de su cuerpo con sus acciones espontáneamente				✓	
	4. Identifica posiciones con su cuerpo arriba, abajo, derecha e izquierda.				✓	
	5. Relaciona con que parte de su cuerpo ejecuta el ejercicio.				✓	
Se expresa corporalmente	6. Sube y baja escaleras alternando los pies				✓	
	7. Salta con ambos pies desplazándose				✓	
	8. Salta alternando cada pie				✓	
	9. Repta y pasa por debajo de una cuerda coordinando brazos y piernas				✓	
	10. Se para de un pie momentáneamente				✓	
	11. Corre esquivando obstáculos				✓	

