

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GAMANIEL BLANCO MURILLO”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años en el Área de Psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Presentado por:

- ✓ Deudor Chaca, Kady Magaly
- ✓ Encarnación Prado, Lilian Viviana
- ✓ Rivas Bustillos, Jehimi Jadira

Asesor:

Mg. Eder Benjamin RIVERA FLORES

CERRO DE PASCO – PERÚ

2025

Kady Magaly - Lilian Viviana - Jehimi Jadira Deud...

El juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I. E. "César Vallejo", ...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tmoid::1:3466347412

Fecha de entrega

27 ene 2026, 10:37 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

27 ene 2026, 11:03 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TRABAJO_DE_INVESTIGACION_CESAR_VALLEJO24_kady.docx

Tamaño del archivo

3.5 MB

120 páginas

24.677 palabras

151.317 caracteres




9% Similitud general

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

Exclusiones


- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
7 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

DEDICATORIA

Al altísimo Creador, por permitir culminar esta etapa de nuestras vidas con salud, como regalo primordial;

A nuestros padres:

Por su inigualable e incalculable amor, sin el cual nunca hubiésemos logrado nada.

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Agradecidos con nuestros progenitores, por su infinita paciencia, comprensión y confianza en nosotras, por estar siempre cuando los necesitábamos. Por ser la guía del recorrido complejo y difícil de la vida, entendiendo nuestros tropiezos, resaltando nuestras grandezas, brindándonos esperanza en cada momento complicado. Agradecimiento especial a nuestros familiares, su cercanía nos permitió insistir frente a lo que parecía imposible de lograr en cada crisis triunfó la persistencia ante los escollos del camino y por su permanente aliento de superación se convirtieron en una gran fortaleza.

PRESENTACIÓN

Estimados miembros del jurado y comunidad educativa de la escuela de Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo” de Pasco, ponemos a su erudición el trabajo de investigación, “El juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024” una investigación con enfoque cualitativo que aplica desde el nivel y tipo aplicado la metodología de la investigación acción práctica, que plantea una alternativa pedagógica basada en juego para mejorar las dificultades encontradas en la motricidad gruesa de nuestros estudiantes de la muestra seleccionada, oportunidad pedagógica e investigativa que desde la práctica pre profesional realizada en los ambientes de la institución mencionada y con la convivencia respectiva con cada integrantes de la comunidad educativa, nos satisface presentar este informe bajo la normatividad correspondientes para su socialización y discusión en la mejora de nuestra profesión, que a continuación detallamos.

Capítulo I. Planteamiento del Problema de la investigación, se brinda en este capítulo la identificación y determinación del problema desde una mirada retrospectiva que contextualiza en breve la necesidad de donde partió nuestra investigación que desde

un oportuno planteamiento delimita el problema a través de las interrogantes y los verbos de los objetivos respectivos que guiaron la indagación, esto producto de una deconstrucción de la práctica observada e interpretada de la experiencia pre profesional.

Capítulo II. Marco Teórico, se les comparte en este, los antecedentes más importantes desde los niveles de búsqueda internacional, nacional y local que aportaron al estudio y son antecedentes teóricos y prácticos que alimentaron el desarrollo de esta investigación. Primero brindándonos el estado del arte respectivo como entidad conceptual orientadora y que alinearon nuestras intuiciones hacia la acumulación teórica amplia de la humanidad con el afán de entender nuestra realidad profesional para afrontar los infinitos problemas de los cuales asumimos y asumiremos para desarrollar las competencias requeridas para desempeñarnos eficaz y eficientemente nuestra docencia.

Capítulo III. Marco Metodológico, desde la hipótesis de acción las características cualitativas de esta investigación se adaptaron a un plan de acción que compartimos para resumir y articular el entendimiento teórico y la propuesta pedagógica que asumir aplicar, para ello la delimitación del tipo, nivel y método de investigación empleado se hizo primordial, por constituirse en el camino a transitar científica y sistemáticamente constituyéndose así en el soporte pragmático de nuestra competencia personal e investigativa. Los datos de que nos valemos para una reconstrucción teórica y experiencial fueron detallados mediante las técnicas tanto en su recojo como de su tratamiento en el análisis e interpretación respectiva.

Capítulo IV, Desarrollo de la propuesta, la reconstrucción de la práctica a partir de los datos compilados, analizados e interpretados se reconfiguran para presentar una propuesta ordenada y sistémica, por lo que las matrices de acciones y de evaluación orientan la descripción de la propuesta como alternativa al problema identificado.

Capítulo V, Resultados de la Investigación, procesada nuestra información se comparte la interpretación de nuestros resultados que desde la validación realizada aportará seguramente, así como la contribución de innovación desarrollada en la práctica a que nuestras conclusiones y sugerencias sean el fruto de una investigación con enfoque cualitativo que comprometió a los docentes, padres de familia, especialistas y principalmente a los estudiantes para aportar en la comprensión de tan importante y actual tema de nuestra carrera profesional.

Para finalizar, esperando que nuestro modesto aporte al desarrollo integral de la corporeidad en nuestros estudiantes trascienda en sus vidas y puedan aprovecharla para desarrollar sus habilidades, capacidades y competencias requeridas por el sistema educativo nacional, específicamente al perfil de su egreso de la educación básica, no solo desde lo físico, sino esencialmente en las capacidades internas o blandas a las que hemos pretendido intervenir desde esta investigación, por lo mismo mostramos nuestro sincero agradecimiento a nuestros mentores pedagógicos, maestras y maestros que dedicaron sus esfuerzos en la construcción de nuestra profesionalización magisterial y por último pero no menos importante el agradecimiento a los docentes, estudiantes, padres de familia y actores comunales de la Institución Educativa “César Vallejo” de Yanacancha, Pasco, espacio educativo que nos cobijó en la inolvidable experiencia de nuestras prácticas pre profesionales, desde donde este informe surgió y que es la muestra de nuestro compromiso con la educación cerreña, pasqueña y peruana.

RESUMEN

Este informe realizado bajo un enfoque cualitativo y cumpliendo con el diseño metodológico de la investigación acción práctica fue realizado desde la sistematización de nuestra experiencia pedagógica e investigativa en la Institución Educativa “César Vallejo” con estudiantes de 4 años de Educación Inicial en el área Psicomotriz, con el objetivo de aplicar las categorías encontradas en el estudio acerca de la motricidad gruesa en la intención de su mejoramiento y las infinitas posibilidades de corregir y superar sus debilidades, que trascienden en la formación integral de cada estudiante, en la recolección de datos analizados se utilizaron los instrumentos de rúbrica de evaluación, lista de cotejo y fichas de observación, las que recolectaron datos e información que luego de una triangulación metodológica de instrumentos concluyeron que el uso planificado y continuo del juego mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años, evidenciándose progresos en equilibrio, coordinación y habilidades motoras básicas. Los juegos bien diseñados (con consignas claras, secuencias progresivas y materiales adecuados) favorecen el control corporal, el dominio postural y la organización de movimientos. La participación activa, la cooperación y el acompañamiento docente durante el juego fortalecen desplazamientos y habilidades motoras básicas, promoviendo confianza, autonomía y desarrollo psicomotor integral.

Palabras clave: Juego, motricidad gruesa.

SUMARIO

	Pág.
Carátula	i
Hoja de firma, post firma y cargo del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Presentación	v
Resumen	viii
Sumario	ix
Índice de tablas y figuras	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Caracterización de la práctica pedagógica	1
1.2.	Deconstrucción de la práctica pedagógica	6
1.3.	Formulación del problema acción	11
1.3.1.	Pregunta de acción	11
1.4.	Objetivos	11
1.4.1.	Objetivo General	11
1.4.2.	Objetivos Específicos	12

1.5.	Justificación	12
1.6.	Limitaciones	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la Investigación	20
2.2.	Bases teóricas	28
2.2.1.	El juego en educación inicial	28
2.2.2.	Motricidad gruesa	40
2.3.	Conceptualización de las categorías	49

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Hipótesis acción	51
3.1.1.	Hipótesis General	51
3.1.2.	Hipótesis específicas	51
3.2.	Plan de acción	51
3.3.	Tipo y enfoque de investigación	58
3.4.	Diseño de investigación	60
3.5.	Población y muestra – participantes – actores	61
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
3.7.	Técnicas de análisis de datos	63

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1.	Fundamentación de la propuesta pedagógica	66
4.2.	Matriz de acciones	70
4.3.	Matriz de evaluación	72

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1.	Descripción de resultados	73
5.2.	Triangulación	79
5.3.	Reflexión sobre la práctica pedagógica	83
5.4.	Lecciones aprendidas	85
	CONCLUSIONES	88
	SUGERENCIAS	89
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	90
	ANEXOS	91
	Matriz de consistencia	
	Matriz de operacionalización de variables	
	Matriz de instrumento de recojo de datos	
	Ficha técnica de instrumento	
	Instrumento de recojo de información	
	Galería fotográfica	

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

	Pág.
Tabla 1: Motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años	44
Tabla 2: Coordinación y control postural	47
Tabla 3: Desplazamientos y habilidades motoras	48
Tabla 4: Plan de acción	53
Tabla 5: Articulación de hipótesis al plan de acción	58
Tabla 6: Tabla con acciones de la práctica pedagógica	70
Tabla 7: Matriz de evaluación	72
Tabla 8: Resumen de resultados por variable y categorías	78
Tabla 9: Triangulación	83
Tabla 10: Tabla ampliada del Plan de Acción	60
Tabla 11: Técnicas e instrumentos en la deconstrucción	63
Tabla 12: Técnicas e instrumentos en la reconstrucción	63
Tabla 13: Técnicas e instrumentos en la evaluación	63
Tabla 14: Matriz resumida de deconstrucción de la práctica pedagógica	69
Tabla 15: Matriz resumida de reconstrucción (plan de acción)	70
Tabla 16: Matriz de evaluación	71
Tabla 17: Resultados por categorías y subcategorías	77

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

La presente investigación se sostiene en el principio ampliamente aceptado de que el juego constituye una estrategia pedagógica esencial para el desarrollo motor en la infancia. Estudios recientes resaltan que la motricidad gruesa (habilidades que implican el control y la coordinación de músculos grandes del tronco, piernas y brazos) se beneficia significativamente cuando las actividades lúdicas son planificadas e intencionadas. Por ejemplo, en un estudio experimental con preescolares de 3 a 5 años, se demostró que un programa de actividades físicas recreativas mejoró consistentemente habilidades motoras básicas como caminar y correr, bajo un modelo pedagógico estructurado. Los autores concluyen que “Las actividades físicas recreativas... deben llevarse a cabo de manera planificada, consciente, sistemática, estructurada y dirigida profesionalmente para mejorar la función motora gruesa en niños varones de entre 3 y 5 años” (Calero-Morales et al., 2023, p. 1).

Además, investigaciones más recientes subrayan que la práctica regular del juego activo incrementa la proporción de actividad física moderada-vigorosa (MVPA) en niños de educación inicial, lo que a su vez favorece el dominio de habilidades motrices fundamentales en etapas tempranas.

Estos hallazgos refuerzan la elección del juego como eje de la intervención psicomotriz en el aula seleccionada de educación inicial con 22 estudiantes, lo que permite integrar actividades motrices pensadas para mejorar la motricidad gruesa de forma sistemática y pedagógicamente coherente.

La práctica pedagógica en esta investigación-acción fue diseñada siguiendo una lógica reflexiva y cíclica: planificación – acción – observación - reflexión - ajuste. Se detallan los elementos clave de esta estructura:

Objetivos motores específicos y progresivos: cada sesión persigue objetivos motores como mejorar el equilibrio dinámico, la coordinación de saltos, desplazamientos, carrera, y coordinación óculo-manual o cuerpo-espacio. Estos objetivos se organizan progresivamente, de modo que el grado de dificultad se adapta al desarrollo de los niños.

Secuencias lúdicas con propósito pedagógico: las actividades no se limitan al juego libre, sino que combinan juegos dirigidos, circuitos motores, juegos por estaciones, relevos, saltos, desplazamientos, carreras, arrastres, cambios de ritmo, todo con intención formativa. De este modo, el juego pasa de ser mero entretenimiento a convertirse en estrategia didáctica.

Roles del docente como mediador y regulador pedagógico: el docente actúa como mediador del aprendizaje motor (observa, guía, ajusta la dificultad, corrige

errores motrices, y promueve la repetición consciente) más que como mero supervisor. Esta postura permite garantizar seguridad, ofrecer estructura, y promover la progresión motora.

Uso de materiales y espacio adecuado: se emplean materiales blandos y seguros (colchonetas, aros, conos, pelotas grandes, obstáculos suaves), y se optimiza el espacio disponible en la institución para desarrollar circuitos y estaciones. Este cuidado del entorno favorece la exploración motriz sin riesgos.

Evaluación formativa y seguimiento del progreso: se implementa una evaluación en dos momentos, al inicio (pre-intervención) y al final del ciclo (post-intervención), mediante instrumentos como listas de cotejo o guías de observación adaptadas a la edad, que registran indicadores concretos para desplazamiento, equilibrio, coordinación, saltos, y control corporal. Además, se integran registros cualitativos (notas de campo, reflexiones docentes) para documentar respuestas emocionales, motivación, iniciativa y disfrute.

Este diseño busca asegurar que la práctica no se reduzca a repetir juegos espontáneos, sino que la intervención sea sistemática, intencional y evaluable, lo que responde a una conceptualización de la motricidad gruesa como competencia susceptible de desarrollo mediante mediaciones pedagógicas planificadas.

Adaptada al contexto del aula de Educación Inicial con 22 estudiantes, la práctica pedagógica se caracteriza por un enfoque inclusivo y adaptativo: considerando la heterogeneidad motora de los niños (diferentes niveles de equilibrio, coordinación, confianza motriz), las actividades proponen variaciones en dificultad y alternativas para la participación. Por ejemplo, estaciones con apoyo,

distancia de salto reducida, superficies estables o blandas según necesidad. Otra la atención al ritmo individual y motivación, en lugar de exigir un ritmo uniforme, se respeta el ritmo individual de cada niño, permitiendo repeticiones libres y ajustes de desafío. Esto favorece la motivación, la seguridad corporal y una experiencia positiva del movimiento. También el trabajo flexible por estaciones o grupos pequeños, en lugar de una intervención global homogénea, se trabaja por estaciones o grupos reducidos —estrategia útil para asegurar atención individualizada, observación precisa y control de la actividad. La participación docente reflexiva, los docentes no solo imparten actividades, sino que realizan observaciones sistemáticas y reflexiones al final de cada ciclo, lo que permite ajustar las sesiones según los avances y dificultades detectadas. Esto convierte la práctica en una praxis crítica y mejorable. Y la documentación como base para mejora continua, registros previos y finales, notas de campo, rúbricas adaptadas, permiten construir una línea base y evidenciar los avances en motricidad gruesa, sirviendo como insumo para futuras intervenciones pedagógicas o replicación.

La caracterización de la práctica pedagógica cumple una función más allá de la simple descripción, constituye la base analítica para comprender cómo se enseña, cómo aprenden los niños y cómo puede mejorarse la acción docente. En el contexto de una investigación-acción, esto resulta esencial porque permite visibilizar la práctica real, lo que ocurre cotidianamente en el aula y contraponerla con la práctica ideal o planificada, detectando discrepancias, fortalezas y debilidades. Proporciona evidencia concreta del estado inicial (línea base) sobre la motricidad gruesa de los niños, lo que posibilita evaluar objetivamente el impacto de la intervención lúdica. Facilita la reflexión profesional del docente, promoviendo una mirada crítica sobre su rol, sus decisiones pedagógicas y las consecuencias para el

desarrollo motriz infantil. Permite ajustes iterativos de la intervención (modificando secuencias, materiales, tiempos o estrategias) para optimizar los resultados, en coherencia con la naturaleza cíclica de la investigación-acción. Contribuye a construir conocimiento contextual y validado sobre cómo estrategias basadas en el juego pueden mejorar la motricidad gruesa en un contexto concreto (aula, institución, comunidad), aportando al campo educativo local. Por estas razones, la caracterización no es un mero anexo descriptivo, sino un componente metodológico y epistemológico central: sin ella, la intervención carece de base clara, y sus resultados no pueden interpretarse con rigor.

A partir de esta caracterización, la intervención basada en el juego psicomotor en la I.E. “César Vallejo” adquiere sentido como estrategia educativa con varias potencialidades. Uno mejora de competencias motrices básicas al sistematizar actividades lúdicas, es posible fortalecer equilibrio, desplazamiento, coordinación y control corporal, favoreciendo el desarrollo global del niño. Otro, promoción del bienestar y motivación, al combinar juego, movimiento y expresión corporal, se propicia una experiencia de aprendizaje positiva, agradable y estimulante, que puede incidir en la disposición hacia la actividad física permanente. Desarrollo integral, más allá de lo motor, el juego favorece también aspectos sociales, emocionales y cognitivos (la interacción, la cooperación, la iniciativa, la autorregulación) contribuyendo a un enfoque holístico de la educación inicial. Sostenibilidad y replicabilidad, al contar con un diseño estructurado, documentado y reflexivo, la propuesta puede mantenerse en el tiempo, adaptarse a otros grupos, e incluso incorporarse al currículo institucional. Formación docente, la práctica implica un rol activo del docente como mediador y reflexivo, lo que

promueve su desarrollo profesional y su capacidad para conducir intervenciones psicomotrices eficaces.

La caracterización de la práctica pedagógica en este estudio (concibiendo el juego como estrategia planificada, reflexiva y sistemática para desarrollar la motricidad gruesa) responde a las exigencias metodológicas y pedagógicas de una investigación-acción puesta al servicio de la mejora educativa. Al fundamentarse en evidencia reciente que demuestra la eficacia de intervenciones estructuradas en el desarrollo motriz infantil (e.g. Calero-Morales et al., 2023), esta caracterización no sólo describe lo que ocurre en el aula, sino que orienta una praxis pedagógica con potencial transformador. En ese sentido, la caracterización constituyó un pilar metodológico, pues permite identificar con claridad el punto de partida (nivel motriz de los estudiantes), estructurar la intervención con coherencia, documentar el proceso y evaluar los resultados de forma rigurosa, así como reflexionar sobre la práctica docente. Esto fortalece la validez interna del estudio y incrementa su valor educativo y científico.

1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica

La deconstrucción constituye la fase inicial y crítica dentro de los procesos de investigación-acción desarrollados durante la formación inicial docente. En este estudio, la deconstrucción tiene como propósito analizar profundamente la práctica pedagógica tal como se ejecutaba antes de la intervención, desentrañando las creencias, rutinas, decisiones, interacciones y supuestos que guiaban el actuar docente en el aula donde se desarrollaron nuestras prácticas en la I.E. “César Vallejo”. Esta etapa no se limita a describir la práctica, sino que implica

problematizarla para reconocer tensiones, vacíos pedagógicos y oportunidades de mejora que justifican la intervención psicomotriz basada en el juego.

Desde un enfoque formativo, la deconstrucción permite que el futuro docente adopte una postura reflexiva, crítica y consciente sobre su propio desempeño y sobre los factores que condicionan el aprendizaje de los estudiantes. En el último ciclo de formación docente, este procedimiento resulta fundamental porque consolida la transición del estudiante practicante hacia un profesional capaz de investigar su práctica, interrogarla, interpretarla y transformarla.

En el modelo de investigación-acción, la fase de deconstrucción es concebida como un momento de ruptura epistemológica con la práctica tradicional, permitiendo pasar de la práctica rutinaria a la práctica reflexiva. Según Kemmis y McTaggart, la investigación-acción exige que el docente “haga visible y problematice aquellas prácticas naturalizadas que parecen obvias pero que requieren análisis para ser transformadas” (1988). Este principio guía el presente estudio.

Aplicada al ámbito psicomotriz en el nivel inicial, la deconstrucción implica: Analizar la coherencia entre el discurso pedagógico y la práctica real, identificar las prácticas que limitan el desarrollo motor de los niños, reconocer estructuras institucionales, materiales y organizativas que condicionan la acción docente, y poner en evidencia las creencias del docente respecto al juego, la motricidad y la enseñanza.

La deconstrucción permite responder preguntas esenciales como: ¿Cómo se concibe el juego en la práctica real? ¿Qué lugar ocupa la motricidad gruesa en el

quehacer cotidiano? ¿Qué decisiones docentes facilitan u obstaculizan el desarrollo motor? ¿Qué factores institucionales influyen en el desempeño?

Antes de la intervención, la práctica psicomotriz presentaba limitaciones estructurales. Si bien la institución cuenta con un patio amplio, su uso no era sistemático ni planificado para desarrollar actividades motoras específicas. La psicomotricidad aparecía como un componente marginal del currículo diario, limitada frecuentemente a breves sesiones de movimiento improvisado, rondas o juegos espontáneos sin objetivos claros.

La organización del aula privilegiaba actividades centradas en mesa, lo cual restringía la libertad de movimiento necesaria para la estimulación motriz. Asimismo, los materiales disponibles (aros, pelotas, conos) no se aprovechaban plenamente, quedando guardados o subutilizados. Esta deconstrucción ambiental muestra que la infraestructura no era un obstáculo, sino más bien la ausencia de planificación pedagógica orientada al desarrollo motor.

Uno de los hallazgos más relevantes corresponde a las concepciones docentes sobre el juego. Aunque se reconocía discursivamente que el juego es fundamental para el aprendizaje, en la práctica era concebido como actividad recreativa más que como estrategia didáctica. En consecuencia, las actividades lúdicas no se integraban en una secuencia pedagógica con propósitos claros, criterios de evaluación o progresión motriz.

La práctica previa mostraba tres tendencias problemáticas:

Predominio de actividades sedentarias, centradas en fichas, coloreado o trabajo de mesa.

Escasa planificación de actividades psicomotrices, reducidas a momentos esporádicos sin continuidad pedagógica.

Retroalimentación limitada, centrada más en el comportamiento que en el logro motriz.

Estas prácticas evidencian la necesidad de una intervención formativa orientada a resignificar el juego como herramienta pedagógica estructurada y vinculada al desarrollo motor.

El análisis cualitativo de la interacción docente–estudiantes mostró que las instrucciones para actividades motrices eran mayormente directivas y orientadas al orden, más que a promover la exploración corporal, el descubrimiento o la experimentación. Esto generaba una participación limitada, donde los estudiantes obedecían consignas sin necesariamente comprender el propósito del movimiento o sin tener oportunidades para tomar decisiones.

Se identificaron patrones como: Intervenciones en exceso verbales y poco demostrativas, escasa mediación corporal (acompañamiento en equilibrio, muestra de movimientos), falta de estrategias diferenciadas según el nivel motor de los estudiantes.

La práctica reproducía un modelo centrado en el control, más que en el aprendizaje activo y significativo.

La deconstrucción reveló que antes de la intervención no existían instrumentos estandarizados para evaluar habilidades motoras como equilibrio,

salto, coordinación o desplazamiento. Tampoco se registraban progresos, lo que dificultaba identificar avances o necesidades individuales.

La evaluación se basaba principalmente en impresiones generales (“se mueve bien”, “le falta coordinación”), lo cual carecía de precisión técnica. Esta ausencia de criterios limitaría cualquier intento de intervención pedagógica basada en evidencias, subrayando la importancia de construir rúbricas y listas de cotejo específicas, como las implementadas posteriormente.

La deconstrucción permitió identificar con claridad el tipo de competencias profesionales que deberíamos fortalecer durante el último ciclo de formación inicial docente: Saber planificar actividades motrices con progresión y propósito, saber evaluar competencias motrices de forma objetiva, saber usar el espacio y los materiales pedagógicos de manera estratégica, saber aplicar el juego como estrategia metodológica y no solo recreativa, saber observar, documentar y reflexionar sobre la propia práctica.

El proceso de deconstrucción, por tanto, se convierte en un espacio formativo privilegiado donde el estudiante de práctica preprofesional aprende a analizar su desempeño, cuestionar sus esquemas de acción y comprender que enseñar requiere tomar decisiones conscientes y fundamentadas.

El análisis realizado permite sostener que la intervención basada en el juego psicomotriz surge como respuesta directa a los hallazgos identificados. De esta deconstrucción se desprenden tres necesidades pedagógicas urgentes: Sistematizar el uso del juego para desarrollar habilidades motoras, romper con la centralidad del

trabajo sedentario y promover experiencias corporales significativas, construir una práctica docente reflexiva, fundamentada y consciente.

La intervención que seguirá a esta fase buscará transformar aquello que la deconstrucción visibilizó: la distancia entre el discurso pedagógico y la práctica real, la invisibilización de la motricidad gruesa en la rutina escolar y la necesidad de asumir un rol docente activo, mediador y crítico.

La deconstrucción de la práctica pedagógica en este estudio se constituye como una etapa esencial para comprender la naturaleza del problema educativo abordado. Permite reconocer que las limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa no se deben únicamente a factores individuales de los estudiantes, sino a prácticas pedagógicas insuficientemente planificadas, creencias docentes arraigadas, uso limitado del espacio y la ausencia de estrategias claras para promover el aprendizaje motor.

1.3. Formulación del problema acción

1.3.1. Pregunta de Acción

¿Cómo utilizar el juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Utilizar el juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.

1.4.2. Objetivos Específicos

- a) Usar un adecuado diseño y estructuración del juego para desarrollar una mejor coordinación y control corporal de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.
- b) Emplear la ejecución e interacción lúdica para mejorar los desplazamientos y habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.

1.5. Justificación de la Investigación:

Justificación Teórica, el desarrollo de la motricidad gruesa durante la primera infancia constituye un pilar esencial para la construcción de aprendizajes posteriores, dado que el movimiento es el medio privilegiado mediante el cual los niños exploran, comprenden y se relacionan con su entorno. Desde una perspectiva psicopedagógica, el juego —entendido como actividad libre, significativa y orientada por la curiosidad del niño— se consolida como un recurso fundamental para favorecer el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y comunicativo. En consecuencia, su incorporación en el proceso educativo no se concibe como una actividad complementaria, sino como un eje metodológico estructurante de la enseñanza en el nivel inicial.

Diversos autores contemporáneos reafirman que el juego constituye un escenario natural para el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. En este sentido, López y Farfán (2022) sostienen que *“la actividad lúdica representa un espacio óptimo de interacción entre cuerpo, emoción y pensamiento, permitiendo la integración de aprendizajes complejos desde experiencias simples”*. Esta afirmación implica reconocer que la motricidad gruesa no puede ser abordada únicamente como un conjunto de habilidades mecánicas, sino como un proceso integral que involucra coordinación, equilibrio, ritmo, percepción espacial y regulación emocional.

Asimismo, los fundamentos del enfoque psicomotriz subrayan la relevancia del cuerpo como mediador de la experiencia y del aprendizaje. Desde esta perspectiva, el desarrollo motor durante los primeros años de vida depende de la calidad y diversidad de oportunidades de movimiento brindadas en la escuela. La educación inicial, por tanto, debe garantizar experiencias significativas que integren el juego y el movimiento de forma planificada, progresiva y contextualizada. En esta línea, Sánchez y Pizarro (2023) afirman que *“la intervención psicomotriz orientada mediante el juego genera condiciones favorables para la adquisición de habilidades motoras fundamentales en ambientes educativos seguros, flexibles y emocionalmente estimulantes”*.

En el caso de la presente investigación, la fundamentación teórica se orienta hacia el análisis del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa en niños de cuatro años. Este enfoque se sustenta en la perspectiva del desarrollo humano, el constructivismo y la psicomotricidad educativa, permitiendo comprender por qué las experiencias lúdicas estructuradas pueden generar mejoras significativas en el control corporal, la coordinación global y la ejecución de habilidades motoras básicas.

Justificación pedagógica, la investigación adquiere sentido pedagógico al responder a una necesidad identificada en la práctica docente: la limitada incorporación de actividades lúdicas planificadas y sistemáticas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el aula de educación inicial. Aunque los docentes reconocen la importancia del juego, su uso suele ser espontáneo, poco intencionado o reducido por factores como el tiempo, los espacios disponibles o la priorización de actividades de corte cognitivo. Esta situación genera brechas en los aprendizajes motores que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por ello, la investigación contribuye a fortalecer la acción docente mediante la introducción de una propuesta lúdica sustentada teóricamente, organizada según las necesidades y características de los niños de cuatro años. Al estructurar actividades centradas en el juego y orientadas a mejorar la motricidad gruesa, se aporta a la planificación pedagógica estrategias innovadoras, pertinentes y contextualizadas. Esto favorece el desarrollo de competencias físicas y socioemocionales alineadas con el Currículo Nacional de la Educación Básica, que reconoce la psicomotricidad como un área transversal que potencia la autonomía, la creatividad, la convivencia y la autorregulación.

Desde un enfoque de investigación-acción práctica, la justificación pedagógica se fortalece aún más, pues la intervención permite al docente reflexionar sobre su propia práctica, identificar oportunidades de mejora, implementar cambios, observar resultados y construir saber pedagógico situado. Este proceso de reflexión-acción promueve el desarrollo de una docencia crítica, investigadora y comprometida con la mejora continua, en concordancia con las políticas de formación inicial docente orientadas a fortalecer la práctica pedagógica como eje de profesionalización.

De esta manera, la investigación no solo busca mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes, sino también transformar la práctica docente mediante estrategias lúdicas efectivas, replicables y adaptables a diferentes realidades educativas.

Justificación social y contextual, la pertinencia social de la investigación radica en su contribución al bienestar integral de los estudiantes y a la mejora de la calidad educativa en la Institución Educativa “César Vallejo”, ubicada en la comunidad de Yanacancha, Pasco. En este contexto, se han identificado desafíos vinculados al acceso limitado a espacios adecuados para el movimiento, el predominio de actividades sedentarias y la escasa participación de las familias en actividades psicomotrices. Estas condiciones pueden afectar el desarrollo motor de los niños, dificultando la adquisición de habilidades básicas necesarias para su autonomía y seguridad física.

La intervención mediante el juego representa una respuesta directa a estas necesidades, ya que permite aprovechar los recursos disponibles en el entorno escolar y promueve la generación de experiencias significativas para los niños. Además, el juego facilita la inclusión, el trabajo colaborativo y la integración de estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, fortaleciendo la cohesión del grupo y la convivencia escolar.

Desde una perspectiva social, mejorar la motricidad gruesa mediante acciones lúdicas contribuye a prevenir futuras dificultades escolares, favorece el desarrollo saludable y reduce riesgos asociados al sedentarismo infantil. Asimismo, promueve una cultura escolar que valora el movimiento, el juego y el bienestar como bases fundamentales del desarrollo humano.

Finalmente, la investigación cobra relevancia al reconocer las particularidades socioculturales de la comunidad de Pasco, donde el clima frío, la altitud y las

características del entorno condicionan las oportunidades de movimiento. Ajustar las prácticas pedagógicas a estas características garantiza una educación más pertinente, equitativa e inclusiva.

En conjunto, la presente investigación se justifica porque: se sustenta en marcos teóricos actuales que reconocen al juego como estrategia fundamental para el desarrollo psicomotor; responde a necesidades pedagógicas reales vinculadas a la mejora de la práctica docente y del aprendizaje infantil; y aporta beneficios sociales concretos en el contexto escolar y comunitario, favoreciendo el desarrollo integral de los niños de cuatro años. Con ello, la investigación se posiciona como una contribución significativa al campo de la educación inicial y a la formación de docentes reflexivos, innovadores y comprometidos con su práctica.

1.6. Limitaciones

La presente investigación, desarrollada en el marco de una investigación–acción práctica orientada a fortalecer la motricidad gruesa mediante el uso del juego en estudiantes de cuatro años, reconoce una serie de limitaciones inherentes al proceso investigativo, al contexto institucional y a las características propias de la población estudiada. Identificarlas no solo permite comprender el alcance real del estudio, sino también valorar con transparencia las condiciones que influyeron en el desarrollo y en los resultados obtenidos.

Limitaciones vinculadas al diseño metodológico, una primera limitación se relaciona con la naturaleza del enfoque metodológico empleado. La investigación–acción práctica, pese a ser una estrategia potente para mejorar la práctica docente en contextos reales, posee características que condicionan la generalización de sus resultados. Este tipo de estudio se construye a partir de la interacción permanente entre el docente–investigador, los estudiantes y el entorno inmediato, por lo que sus

hallazgos responden a dinámicas específicas y difícilmente extrapolables a contextos distintos. Si bien ofrece información profunda y situada, su alcance no pretende representar a poblaciones más amplias.

Asimismo, el uso de técnicas cualitativas como la observación participante puede generar cierta subjetividad en el registro e interpretación de los datos. Aunque se aplicaron estrategias para minimizar este riesgo (como la triangulación de evidencias y la revisión reflexiva de la práctica), la presencia directa del docente-investigador en el aula puede influir en la manera en que se perciben y documentan los cambios en la motricidad gruesa de los estudiantes. Esta condición, característica de los estudios basados en la experiencia, constituye una limitación inevitable que debe reconocerse con claridad.

Otra limitación derivada del diseño es la temporalidad del proceso. El ciclo de intervención no abarca un periodo prolongado, lo que restringe la posibilidad de observar transformaciones de largo plazo en las habilidades motoras. Los cambios identificados se interpretan como avances inmediatos, pero no se puede asegurar su permanencia o continuidad en el tiempo debido a la duración acotada del estudio.

Limitaciones relacionadas con el contexto institucional, el espacio físico disponible en la Institución Educativa “César Vallejo” representó una limitación relevante. Al tratarse de un centro educativo con infraestructura reducida, algunas sesiones lúdicas debieron adaptarse a aulas cerradas o patios pequeños, limitando la variedad y amplitud de los movimientos que los estudiantes podían realizar. Esto implicó ajustar algunas actividades previstas, modificar circuitos motores y priorizar dinámicas de bajo desplazamiento, lo que influyó en el alcance de la intervención.

A ello se suma la disponibilidad restringida de materiales psicomotrices. Aunque se emplearon recursos alternativos y reciclados para suplir estas carencias, la ausencia

de ciertos implementos específicos (como colchonetas amplias, módulos de equilibrio o estructuras de trepa) limitó la diversidad de experiencias motoras planificadas. Esta condición obligó a desarrollar estrategias creativas para garantizar la continuidad de la intervención, pero también influyó en el nivel de complejidad que pudieron alcanzar algunas actividades.

El tiempo destinado al área psicomotriz dentro del horario escolar es otra limitación institucional. La carga horaria oficial es reducida y, en ocasiones, sujeta a variaciones por actividades institucionales o situaciones imprevistas. Esto ocasionó la reprogramación de sesiones y la necesidad de integrar actividades lúdicas en momentos no planificados originalmente, afectando la secuencia y progresión metodológica propuesta para el trabajo motor.

Limitaciones derivadas de la población participante, la investigación se desarrolló con 22 estudiantes de cuatro años, un grupo pequeño pero diverso en términos de nivel de desarrollo, madurez emocional, participación y autonomía. Esta heterogeneidad constituye un desafío, ya que los ritmos de aprendizaje motor no son homogéneos en la primera infancia. Algunos niños requieren mayor tiempo para adaptarse a las actividades, mientras que otros avanzan con rapidez, lo que complejiza la evaluación uniforme del progreso logrado.

Además, la corta edad de los participantes implica limitaciones naturales en su capacidad de atención, regulación emocional, comprensión de instrucciones y permanencia en actividades estructuradas. Estas características propias del desarrollo infantil pueden influir en el tiempo efectivo dedicado a cada actividad y en el nivel de compromiso observado durante la intervención. En consecuencia, ciertos avances pueden responder tanto a la progresión natural del desarrollo evolutivo como al efecto

de la estrategia pedagógica aplicada, lo que dificulta aislar completamente las variables.

También se presentan limitaciones relacionadas con la asistencia. En el contexto de Yanacancha, las condiciones climáticas y las dinámicas familiares pueden afectar la asistencia regular de los estudiantes. La ausencia de algunos niños en determinadas sesiones generó variaciones en su participación continua, influyendo en su progreso y en la uniformidad del grupo en términos de resultados.

Limitaciones vinculadas al rol del docente–investigador, el hecho de que la indagación sea llevada a cabo por un docente en formación introduce limitaciones derivadas de la experiencia profesional en consolidación. Aunque se aplicaron estrategias de supervisión y retroalimentación, la toma de decisiones pedagógicas durante la intervención pudo verse condicionada por el nivel de dominio en la planificación, gestión del aula y evaluación psicomotriz. Esta situación no invalida el estudio, pero sí obliga a reconocer que el proceso estuvo mediado por un aprendizaje profesional en curso.

Asimismo, la doble función de enseñar e investigar puede generar tensiones en la dinámica cotidiana del aula. El docente–investigador debe simultáneamente atender a los estudiantes, registrar información, reflexionar sobre la práctica y tomar decisiones en tiempo real. Esta superposición de roles puede afectar la precisión de algunos registros o limitar la observación detallada de ciertos comportamientos motores durante la intervención.

Limitaciones externas o imprevistas, factores externos, como actividades institucionales, celebraciones escolares, visitas de autoridades, inestabilidad climática o reuniones imprevistas, generaron interrupciones que afectaron la continuidad del plan de sesiones. Del mismo modo, algunos estudiantes experimentaron resfríos

frecuentes debido al clima frío característico de Pasco, lo que influyó en su participación activa en las sesiones psicomotrices.

El contexto familiar también constituye una limitación indirecta. La participación de los padres en actividades motoras suele ser reducida, y algunos hogares no ofrecen espacios o estímulos suficientes para promover la motricidad gruesa fuera de la escuela. Esto impacta en la consolidación de los aprendizajes, pues la intervención escolar no siempre se complementa con prácticas familiares que fortalezcan el desarrollo motor.

En síntesis, el estudio reconoce limitaciones metodológicas, institucionales, poblacionales y contextuales que influyeron en su desarrollo y resultados. No obstante, estas restricciones no desvirtúan el valor de la investigación; por el contrario, permiten comprender sus alcances, fortalecer la transparencia académica y orientar futuras intervenciones que puedan mejorar las condiciones identificadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Pérez-Gutiérrez, M. (2021). *El juego motor como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor en la primera infancia*. El primer antecedente internacional analiza la relación entre la implementación sistemática del juego motor y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial en centros escolares de Barcelona, España. La investigación se enmarca en un enfoque cualitativo–interpretativo, combinando observación participante, registros fotográficos y evaluaciones psicomotrices aplicadas a un grupo de 25 niños entre 4 y 5 años.

La autora concluye que el juego motor estructurado favorece significativamente la adquisición de habilidades como el equilibrio dinámico, la coordinación global y el control postural. Mediante secuencias lúdicas guiadas — como circuitos de desplazamiento, juegos de persecución, actividades de salto y movimientos rítmicos— los niños mostraron progresos continuos en su

organización corporal y en la ejecución de movimientos más coordinados. La autora enfatiza que estas mejoras no dependen únicamente del tiempo dedicado a la actividad, sino de la calidad del diseño pedagógico, la diversidad de experiencias motoras y la intencionalidad educativa del docente.

Pérez-Gutiérrez destaca que el juego permite integrar dimensiones emocionales y sociales, pues los estudiantes fortalecen la autoconfianza, la regulación del comportamiento, la noción de turno y la interacción cooperativa. La investigación concluye que las estrategias lúdicas deben ser planificadas con propósitos psicomotrices explícitos y contextualizadas según las características evolutivas de los niños. Este trabajo constituye un antecedente relevante para la presente investigación, al demostrar que una propuesta centrada en el juego puede mejorar de manera significativa la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial.

Rodríguez & Salmerón (2022). *Prácticas lúdicas y desarrollo corporal en contextos educativos latinoamericanos*. El segundo antecedente es el estudio comparativo realizado en instituciones de educación inicial de Chile, Uruguay y Colombia. Su objetivo fue analizar cómo las prácticas lúdicas orientadas al movimiento inciden en el desarrollo corporal de niños de 3 a 5 años. La investigación adopta un diseño mixto, incorporando cuestionarios a docentes, fichas de evaluación psicomotriz y observaciones sistemáticas en aula.

Los autores reportan que los países con mayor integración del juego dentro del currículo muestran mejores indicadores de equilibrio, coordinación óculo-manual, desplazamientos y control de movimientos amplios. Además, identifican que la planificación docente influye directamente en los avances motrices: cuando

el juego se utiliza como estrategia pedagógica central, los niveles de logro en la motricidad gruesa son superiores en comparación con aulas donde se recurre a actividades sedentarias o mecánicamente repetitivas.

Rodríguez y Salmerón subrayan que las experiencias corporales en la primera infancia deben estar asociadas al placer, la exploración y la creatividad, pues estos elementos potencian la participación activa y sostenida. También advierten que la falta de espacios adecuados —especialmente en zonas urbanas de alta densidad— limita el desarrollo motor de los niños, lo cual refuerza la necesidad de que los docentes diseñen actividades adaptadas a entornos reducidos.

Este antecedente es particularmente útil para contextualizar la investigación en Yanacancha, pues demuestra que las realidades latinoamericanas comparten desafíos similares: infraestructura limitada, escasos recursos psicomotrices y prácticas docentes que requieren fortalecimiento para incorporar el juego como eje metodológico. El aporte teórico de este estudio radica en evidenciar que el desarrollo motor está profundamente vinculado al diseño de experiencias lúdicas significativas.

Thompson, A. (2023). *Play-Based Motor Intervention Programs and Gross Motor Outcomes in Early Childhood Education*. El tercer antecedente internacional corresponde al estudio desarrollado en Nueva Zelanda, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de un programa de intervención motriz basado en el juego en un grupo de 30 niños de 4 años pertenecientes a centros de educación inicial. El autor implementó un programa de ocho semanas que incluyó actividades como juegos de equilibrio, desplazamientos variados, dinámicas de ritmo, actividades con pelotas y estaciones de movimiento libre.

Mediante una evaluación pre y post intervención, se constató un incremento significativo en la ejecución de habilidades como correr, saltar, lanzar y coordinar movimientos globales. Thompson concluye que los programas basados en el juego son más efectivos cuando se desarrollan en un ambiente seguro, flexible y emocionalmente estimulante, donde el docente actúa como mediador y facilitador más que como instructor directivo.

El estudio resalta la importancia de la autonomía del niño durante la actividad psicomotriz. Según Thompson, cuando los niños tienen libertad para explorar, decidir movimientos y experimentar con su propio cuerpo, los aprendizajes motorios se consolidan con mayor profundidad y sentido. El autor también señala que la retroalimentación positiva, la observación constante y la adaptación de los desafíos motores a las capacidades individuales favorecen el progreso de todos los estudiantes, independientemente de su nivel de desarrollo inicial.

Este antecedente aporta relevancia a la presente investigación porque demuestra que los programas de intervención motriz basados en el juego resultan eficaces en la etapa preescolar, siempre que se implementen con coherencia pedagógica, intencionalidad y conocimiento del desarrollo infantil. También refuerza la pertinencia de utilizar el juego como medio para fortalecer la motricidad gruesa, lo cual se alinea con los objetivos de la investigación que se desarrolla en la Institución Educativa “César Vallejo”.

Nacionales

Huamán, K. (2021). *La aplicación del juego como estrategia pedagógica para potenciar la motricidad gruesa en niños de educación inicial en Huancayo*. El

investigador desarrolló un estudio orientado a examinar cómo la incorporación del juego en el área psicomotriz influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro y cinco años de una institución educativa pública en Huancayo. El objetivo principal fue describir la manera en que actividades lúdicas planificadas podían fortalecer habilidades motoras asociadas al equilibrio, desplazamiento y coordinación global.

El estudio se ejecutó bajo un enfoque cualitativo, con apoyo de registros anecdóticos, listas de cotejo y observaciones sistemáticas. La docente-investigadora diseñó una secuencia de sesiones lúdicas basadas en circuitos de movimiento, juegos motores tradicionales y dinámicas de saltos y giros. Los resultados mostraron progresos visibles en el control postural, la toma de decisiones motrices y la seguridad corporal de los estudiantes. Se evidenció que, al participar de experiencias de juego que integraban desafíos físicos adecuados, los niños desarrollaron mayor dominio de habilidades básicas como correr, trepar y saltar.

Huamán concluye que la eficacia del juego depende, en gran medida, de la intencionalidad pedagógica con la que el docente conduce las actividades y de su capacidad para adecuar los retos motores a las características del grupo. Este antecedente es relevante para la presente investigación porque demuestra la importancia de planificar el juego de manera estructurada para potenciar la motricidad gruesa en edades tempranas, situación que guarda estrecha relación con los objetivos del estudio desarrollado en Yanacancha.

López, M. & Ramos, A. (2022). *Intervención psicomotriz basada en el juego en estudiantes de cuatro años de Lima Metropolitana*. Llevaron a cabo un estudio en una institución educativa de Lima Metropolitana con la finalidad de evaluar el

impacto de un programa psicomotriz lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa de un grupo de niños de cuatro años. La intervención se fundamentó en una secuencia de juegos motores diseñados para fortalecer las habilidades de coordinación dinámica, equilibrio y control corporal.

El estudio se desarrolló empleando una metodología mixta. En el componente cualitativo, los investigadores recopilaron evidencia mediante observación directa y diarios de campo; en el componente cuantitativo, aplicaron una evaluación psicomotriz antes y después de la intervención. Los resultados revelaron mejoras significativas en la ejecución de movimientos amplios, en la capacidad de seguir secuencias motoras y en la precisión durante actividades que requerían coordinación bilateral.

Los autores señalan que el juego, al ser una actividad natural del niño, permite integrar aspectos afectivos, sociales y cognitivos durante la ejecución motriz. Asimismo, destacan que la intervención psicomotriz basada en el juego favorece la participación espontánea, la autonomía y la confianza corporal. Este antecedente aporta valor al estudio actual al evidenciar que un programa lúdico sistemático puede generar avances relevantes en la motricidad gruesa, siempre que las actividades se adapten a las características evolutivas del nivel inicial.

Cárdenas, J. (2023). *Actividades lúdicas y fortalecimiento de habilidades motoras gruesas en niños de la sierra central del Perú*. Desarrolló una investigación en una institución educativa rural de la región Junín, orientada a analizar cómo las actividades lúdicas diseñadas desde el enfoque psicomotriz contribuyen al desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños de 3 a 5 años. El

contexto geográfico (caracterizado por espacios reducidos, limitación de recursos y clima frío) representó un desafío clave para la implementación de las actividades.

El estudio se basó en un enfoque cualitativo con elementos de investigación–acción, lo que permitió planificar, ejecutar, observar y reflexionar sobre cada una de las actividades propuestas. Entre los juegos aplicados destacaron rondas motoras, dinámicas de desplazamiento, actividades con obstáculos artesanales y juegos que involucraban coordinación grupal. Los resultados evidenciaron avances en la estabilidad corporal, la seguridad al desplazarse y la ejecución de saltos y carreras, incluso en un entorno con limitaciones estructurales.

Cárdenas concluye que, cuando se combinan creatividad docente, adaptación de materiales y una adecuada secuencia lúdica, las actividades motoras pueden desarrollarse con éxito aun en contextos adversos. Además, la participación activa de los niños permitió que los avances se consolidaran progresivamente, reforzando la idea de que el movimiento es un eje fundamental en la formación integral. Este antecedente resulta directamente aplicable al contexto de Yanacancha, donde también se presentan limitaciones espaciales y climáticas que requieren estrategias pedagógicas flexibles y adaptadas.

Regionales y locales

Unsihuay (2023), en su tesis Programa tusuywayra como método de enseñanza de la educación física para mejorar la coordinación motriz, manifiesta que el presente trabajo de investigación se propone validar el efecto del Programa tusuywayra como metodología de enseñanza de la educación física para mejorar la coordinación motriz global en los discentes del Laboratorio de Investigación e

Innovación Pedagógica (LIIP) el Amauta de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC), Pasco 2022. La investigación se basa en un enfoque cuantitativo, con diseño cuasiexperimental, utilizando como técnica la observación, e instrumento el test motor SportComp. La muestra está constituida por 92 discentes. Para la realización del trabajo de campo, los sujetos que forman parte del grupo de control y experimento se hallan determinados con estudiantes de 12 hasta 15 años de edad de los grados primero, segundo, tercero y cuarto de educación secundaria entre varones y mujeres. Según los resultados obtenidos del estudio, en las pruebas saltos a la pata coja en 7 metros, saltos con los pies juntos 7 metros, saltos laterales, carrera de ida y vuelta 9 metros y desplazamiento sobre soportes, se demuestra que el grupo experimental en la prueba del pre test alcanzo el promedio de 45, 33; en tanto en el pos test logró el promedio de 59,11 lo que significa que se ha mejorado el nivel de coordinacion global entre varones y mujeres, mientras el grupo control se mantiene en su rango. Por lo se concluye que el programa Tusuywayra como estrategia metodológica para la enseñanza de la educación física posee efectos positivos que contribuyen a mejorar la capacidad coordinativa motriz global de los discentes del LIIP el Amauta de la UNDAC, Pasco 2022.

2.2. Bases teóricas

a) El juego en educación inicial

El juego ocupa un lugar central en la educación inicial porque constituye el ámbito natural en el que el niño explora, experimenta y aprende de manera integrada: motora, cognitiva, social y afectiva. En la etapa de cuatro años, el juego no es una actividad meramente recreativa, sino la principal modalidad mediante la cual se construyen competencias básicas (especialmente las motrices) y se

consolidan habilidades socioemocionales. Esta sección sintetiza la argumentación teórica y empírica reciente (2021–2024) que respalda la incorporación deliberada y planificada del juego en las prácticas docentes de educación inicial.

Desde las perspectivas del desarrollo y la psicopedagogía, el juego cumple funciones múltiples: permite la exploración del espacio, la regulación del cuerpo, la experimentación con las reglas sociales y la construcción de significado a partir de la acción. En términos psicomotrices, el juego facilita la adquisición de destrezas gruesas y finas mediante la repetición motivada, la variación funcional del movimiento y la adaptación a retos progresivos. En este sentido, la literatura contemporánea sintetiza que el juego es un vehículo privilegiado para la adquisición de competencias motrices y para el fomento de la actividad física: “El juego desarrolla la competencia motora para dominar las habilidades motoras finas y gruesas, y la confianza para participar en juegos más activos.” (American Academy of Pediatrics, 2021).

Las teorías constructivistas y socioculturales respaldan la idea de que el aprendizaje en la primera infancia es activo, situado y mediado por la interacción con el adulto y los pares; por ello, el diseño pedagógico del juego debe contemplar intencionalidad didáctica (objetivos claros), materiales pertinentes y una mediación docente que regule el nivel de desafío sin anular la autonomía del niño. Además, enfoques recientes de desarrollo integral inciden en que la calidad del juego (no solo su presencia) determina su efecto sobre el desarrollo motor y socioemocional.

Los estudios publicados ofrecen evidencias robustas acerca de la eficacia de intervenciones lúdicas planificadas para mejorar la motricidad gruesa en preescolares. Un estudio experimental realizado por Calero-Morales et al. (2023)

comparó modelos de enseñanza y verificó que las actividades recreativas físicas, cuando se diseñan con estructura pedagógica, producen mejoras medibles en la función motora gruesa—entendida como postura, equilibrio y movilidad— en niños en edad preescolar. En palabras de los autores: “Desarrollar la función motora gruesa implica fortalecer la posición corporal básica y el equilibrio asociado a la postura y la movilidad.” (Calero-Morales et al., 2023).

Revisiones sistemáticas recientes confirman además que las pedagogías basadas en el juego favorecen la preparación escolar y el aprendizaje integrado; la evidencia muestra efectos positivos no solo en la motricidad, sino en la capacidad para seguir secuencias, el autocontrol y las competencias sociales, aspectos especialmente relevantes a los cuatro años. Un meta-análisis y revisiones de 2023–2024 indican que la intencionalidad docente y la calidad de los episodios lúdicos (duración, variabilidad de tareas, mediación) son predictores significativos de los resultados motrices y cognitivos.

Las investigaciones aplicadas en contextos escolares muestran que los programas de juego estructurado incrementan la proporción de actividad física moderada-vigorosa (MVPA) durante la jornada y, simultáneamente, desarrollan habilidades motoras que permiten a los niños participar en juegos cada vez más complejos y autónomos. La implicación práctica es que el juego no solo produce cambios puntuales, sino que contribuye a un ciclo virtuoso: más competencia motora → mayor actividad física → mejores oportunidades de juego significativo.

A partir de la evidencia y de marcos normativos internacionales sobre desarrollo infantil, se derivan varios principios operativos que deben orientar la práctica docente con niños de cuatro años:

Intencionalidad y secuenciación: las actividades lúdicas deben diseñarse con objetivos motrices claros (p. ej., equilibrio dinámico, saltos bilaterales, coordinación de desplazamientos) y organizadas en progresiones que permitan graduar la dificultad. La planificación transforma el juego espontáneo en una intervención educativa eficaz.

Equilibrio entre juego libre y dirigido: combinar momentos de juego libre (para la exploración autónoma) con juegos dirigidos o estaciones permite conjugar creatividad y aprendizaje dirigido; la mediación docente debe intervenir para ofrecer retroalimentación, ajustar retos y garantizar seguridad sin suprimir la iniciativa del niño.

Contextualización y adaptaciones: los espacios, climas y recursos locales condicionan el diseño. En entornos con limitaciones materiales, la creatividad docente (uso de materiales reciclados, circuitos adaptados) puede sostener experiencias ricas de movimiento; la evidencia regional muestra que la adaptación metodológica mantiene la eficacia de los programas lúdicos.

Observación y evaluación formativa: utilizar listas de cotejo, rúbricas sencillas y registros cualitativos permite documentar progresos y ajustar secuencias. La evaluación en pre y post intervención facilita medir cambios en equilibrio, coordinación y desplazamientos, y distinguirlos de la evolución natural propia de la edad.

Integración socioemocional: el juego promueve habilidades como la cooperación, el respeto de turnos y la autorregulación; estas dimensiones deben ser

explícitas en los objetivos pedagógicos porque facilitan la participación y la consolidación motriz.

A pesar de la evidencia favorable, la implementación efectiva del juego en muchas escuelas enfrenta desafíos: disminución del tiempo de recreo por presiones curriculares, infraestructuras inadecuadas, formación docente limitada en psicomotricidad y desigualdades en el acceso a espacios seguros. Políticas educativas y programas de formación inicial deben priorizar la inclusión del juego como componente curricular y dotar a docentes de herramientas prácticas y evaluables. UNICEF y otras organizaciones abogan por enfoques multisectoriales que aseguren ambientes propicios para el juego y el desarrollo temprano.

Desde el punto de vista ético, las intervenciones con niños pequeños requieren consentimiento informado de las familias, respeto por ritmos individuales y provisión de entornos seguros donde el riesgo físico sea controlado y la experimentación corporal esté mediada por supervisión pedagógica apropiada.

La evidencia converge en que el juego, planificado y mediado por docentes formados, constituye una estrategia de alto impacto para promover la motricidad gruesa y el desarrollo integral en niños de cuatro años. Para traducir evidencia en práctica efectiva se recomienda: diseñar secuencias lúdicas con objetivos motrices explícitos y progresiones claras; combinar juego libre y dirigido, priorizando la autonomía y la retroalimentación docente; documentar avances mediante instrumentos sencillos y replicables; adaptar actividades a recursos locales y promover políticas que protejan tiempo y espacio para el juego en la jornada escolar.

Estas recomendaciones permiten que el juego deje de ser una actividad marginal para convertirse en el eje de una educación inicial que promueve salud, aprendizaje y bienestar.

- **Diseño y estructuración del juego**

El diseño del juego en educación inicial debe entenderse como una decisión pedagógica deliberada que orienta experiencias de aprendizaje corporal, social y cognitivo en la primera infancia. A los cuatro años, el juego es el principal recurso a través del cual los niños exploran el cuerpo, el espacio y las interacciones sociales; por ello, su estructuración exige intencionalidad didáctica, secuenciación progresiva y mediación docente que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa y otras competencias integradas.

El diseño pedagógico del juego debe sustentarse en principios que garanticen su eficacia educativa. Primero, la intencionalidad: las actividades lúdicas deben vincularse a objetivos claros (por ejemplo: equilibrio dinámico, saltos bilaterales, coordinación de desplazamientos) y no limitarse a la mera recreación. Segundo, la variabilidad y progresión: los retos motrices se organizan en niveles crecientes de complejidad para respetar los ritmos individuales. Tercero, la seguridad y accesibilidad: las condiciones del entorno y los materiales deben asegurar la experimentación sin riesgo. Estas orientaciones están avaladas por revisiones recientes que subrayan que la calidad y el propósito del juego determinan sus efectos sobre el desarrollo.

Desde la práctica educativa es útil distinguir tipos de juego con objetivos diferenciados: (a) *juego libre* —espacios de exploración autónoma que promueven

iniciativa y creatividad; (b) *juego dirigido* —actividades estructuradas por el docente con metas concretas; y (c) *juego guiado* —modalidad intermedia donde el docente orienta sutilmente la acción hacia aprendizajes específicos. La investigación contemporánea muestra que una combinación balanceada de estas modalidades —con especial énfasis en el juego guiado cuando se persiguen objetivos motores— maximiza resultados en habilidades motrices y en procesos de autorregulación.

Una sesión bien diseñada consta de fases claras: calentamiento lúdico, actividad central con propósito motor, variaciones de la tarea (para introducir desafío y creatividad) y cierre/reflexión breve. La progresión temporal debe respetar la capacidad de atención de los cuatroaños (actividades cortas, heterogéneas y con transiciones claras). Las actividades centrales suelen organizarse en estaciones o circuitos que permiten repeticiones significativas y trabajo por pequeños grupos, lo que facilita la observación y la intervención docente. Estudios experimentales respaldan la eficacia de circuitos y actividades segmentadas para el desarrollo del equilibrio y la coordinación global.

Las tareas deben parametrizarse mediante variables manipulables: distancia de desplazamiento, superficie (estable/inestable), tamaño y peso de objetos, número de repeticiones, reglas y tiempo. Estas dimensiones permiten graduar la dificultad y adaptarla a cada niño. Un diseño atento a la variabilidad motora —ofreciendo alternativas más y menos complejas— garantiza inclusión y progresión. La evidencia indica que el ajuste fino de los parámetros de la tarea (p. ej., reducir la distancia de salto o añadir apoyo para el equilibrio) es un factor determinante para que todos los niños participen y progresen.

El capital material debe elegirse en función de la seguridad, la funcionalidad y la posibilidad de variación. Colchonetas, aros, conos, pelotas de distintos tamaños y materiales reciclados permiten construir estaciones versátiles. Asimismo, el aprovechamiento creativo del espacio —incluyendo la transformación temporal de aulas o patios en circuitos— amplía las oportunidades motrices incluso en contextos con recursos limitados. Las guías internacionales recomiendan priorizar materiales abiertos (que admitan múltiples usos) y entornos que incentiven el movimiento libre y dirigido.

En la estructuración del juego el docente asume tres funciones clave: diseñador (planifica objetivos y secuencias), mediador (regula el nivel de desafío y ofrece feedback) y evaluador formativo (observa, registra y ajusta). En la práctica, la mediación eficiente combina demostraciones corporales breves, instrucciones claras y retroalimentación positiva y específica. La investigación reciente recalca que la intervención docente debe ser sutil durante el juego libre y más dirigida durante actividades con objetivos motores explícitos; esta flexibilidad promueve tanto la autonomía como el aprendizaje intencionado.

La evaluación debe ser continua, breve y funcional: listas de cotejo para indicadores motores (equilibrio, saltos, desplazamientos), registros anecdóticos sobre actitud y participación, y rúbricas sencillas para documentar progresos. La comparación pre/post intervención, complementada con observaciones cualitativas, permite diferenciar mejoras atribuibles a la intervención de las esperadas por el desarrollo natural. Autores recientes recomiendan instrumentos prácticos y breves que el docente pueda aplicar sin interrumpir la dinámica lúdica.

El diseño debe prever adaptaciones para niños con distintos niveles de competencia motriz: alternancia de superficies, reducción del tiempo o la distancia, apoyo físico y roles colaborativos. Garantizar alternativas no estandariza el aprendizaje, sino que lo individualiza y favorece la participación. La literatura actual evidencia que las adaptaciones simples mantienen la eficacia del programa lúdico y favorecen la inclusión.

Aunque el foco de la intervención pueda ser motor, el diseño del juego impacta áreas socioemocionales y cognitivas: negociación de reglas, turnos, resolución de conflictos y memoria de secuencias. Por ello, los objetivos deben integrar metas motrices y socioemocionales (p. ej., cooperar en un circuito, tolerar la espera) para maximizar la integralidad del aprendizaje. Un enfoque integrado potencia la transferencia de habilidades y el bienestar general del niño.

Para diseñar y estructurar el juego con cuatro años conviene: (1) definir objetivos motrices y socioemocionales claros; (2) combinar juego libre, guiado y dirigido; (3) secuenciar actividades en progresiones graduadas y estaciones; (4) usar materiales versátiles y ajustar la complejidad mediante parámetros manipulables; (5) actuar como mediador que observa y ajusta; y (6) documentar progresos con instrumentos prácticos. Estas orientaciones, sustentadas por estudios y marcos internacionales contemporáneos, permiten convertir el juego en una intervención educativa potente y contextualizada.

- Ejecución e interacción lúdica

La ejecución lúdica en educación inicial se refiere al desarrollo efectivo de actividades de juego previamente diseñadas, asegurando que la experiencia

responda a objetivos pedagógicos, motrices y socioemocionales. En el caso de los niños de cuatro años, dicha ejecución debe contemplar la necesidad de movimiento, la curiosidad por el entorno y la creciente capacidad para interactuar con pares. Según la American Academy of Pediatrics (2021), el juego es un mecanismo natural para fortalecer la coordinación, la postura y la movilidad, dado que “el juego construye competencia motora y la confianza para involucrarse en actividades más activas”. Esta afirmación evidencia que la ejecución lúdica no solo implica participar, sino participar de manera significativa.

Asimismo, la interacción lúdica constituye el componente social del juego, donde los niños negocian roles, establecen reglas simples, resuelven conflictos y desarrollan habilidades de cooperación. Estas dinámicas requieren una mediación docente estratégica que facilite la comunicación, promueva la participación equitativa y regule el nivel de desafío sin inhibir la autonomía infantil. Investigaciones recientes destacan que los episodios de interacción lúdica guiada potencian la autorregulación y la coordinación entre pares, dado que los niños logran construir acuerdos, respetar turnos y adaptar sus acciones a las respuestas de otros (Calero-Morales et al., 2023). La interacción, por tanto, se convierte en un escenario pedagógico que fortalece competencias motrices y socioemocionales de manera simultánea.

Durante la ejecución lúdica, el docente debe adoptar un rol flexible: intervenir cuando es necesario para sostener el propósito pedagógico, pero retirarse cuando el juego fluye de manera autónoma. Este equilibrio se fundamenta en enfoques contemporáneos del aprendizaje activo, los cuales señalan que la intervención docente más efectiva es aquella que orienta sin dirigir en exceso. Así, garantizar

interacciones fluidas implica ajustar la tarea al nivel de dominio de cada niño, ofrecer retroalimentación descriptiva y modelar comportamientos cooperativos.

En síntesis, la ejecución y la interacción lúdica configuran un proceso integral donde la acción corporal, la socialización y la mediación docente convergen para promover aprendizajes significativos. En niños y niñas de cuatro años, estos procesos son fundamentales para fortalecer la motricidad gruesa, enriquecer las relaciones interpersonales y consolidar la autonomía en contextos de juego estructurado y espontáneo.

b) Motricidad gruesa

La motricidad gruesa constituye el conjunto de habilidades que permiten al niño coordinar grandes grupos musculares para ejecutar acciones como correr, saltar, mantener el equilibrio y desplazarse en diferentes direcciones. En la etapa de los cuatro años, estas habilidades se encuentran en una fase de consolidación clave, pues se incrementa la capacidad para controlar el cuerpo, organizar secuencias de movimiento y ajustar las acciones de acuerdo con las exigencias del entorno. Desde una perspectiva evolutiva, esta etapa se caracteriza por el perfeccionamiento del equilibrio dinámico, la amplitud de los saltos, la velocidad de reacción y la precisión de desplazamientos, aspectos que facilitan la participación autónoma en actividades lúdicas y rutinas de la vida diaria.

La literatura reciente subraya que el desarrollo de la motricidad gruesa no es únicamente una manifestación biológica, sino un proceso directamente influenciado por las oportunidades de movimiento, la estimulación pedagógica y la calidad de las experiencias de juego. En este sentido, la American Academy of Pediatrics

(2021) enfatiza que la práctica frecuente de actividades motrices es indispensable para potenciar la coordinación y la movilidad, señalando que *el movimiento activo y el juego vigoroso fortalecen las bases necesarias para habilidades motoras más complejas*. Este enfoque reconoce que la motricidad gruesa no se desarrolla de manera espontánea, sino a partir de la interacción sistemática entre el niño, los objetos, el espacio y los adultos que guían el proceso.

Asimismo, estudios recientes sobre alfabetización motriz evidencian que entre los 4 y 5 años los niños desarrollan un repertorio motor más estable y adaptable. Barnett et al. (2021), en una revisión sobre habilidades motoras fundamentales, afirman que *la adquisición temprana de patrones como saltar, correr y lanzar predice niveles futuros de actividad física y bienestar general*. Esta afirmación adquiere relevancia para el ámbito educativo, ya que la motricidad gruesa no solo contribuye al desempeño físico, sino que establece vínculos directos con la salud, la autorregulación emocional y la participación social en el aula.

En el plano educativo, la motricidad gruesa es entendida como un eje transversal que habilita otras formas de aprendizaje. Habilidades como mantener el control postural, desplazarse con fluidez o coordinar brazos y piernas favorecen la atención, la exploración del entorno y la interacción con los pares. Robinson et al. (2022) destacan que *los niños que desarrollan un control motor adecuado muestran mayor competencia social y más disposición a participar en actividades grupales*, lo que confirma que la motricidad gruesa está estrechamente relacionada con dimensiones sociales y afectivas del desarrollo. De esta forma, el trabajo psicomotor no se limita al fortalecimiento muscular, sino que constituye una vía

para promover autonomía, seguridad corporal y confianza en las propias capacidades.

El fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cuatro años depende también de las oportunidades de juego activo ofrecidas dentro y fuera del aula. Las experiencias que incluyen circuitos, desplazamientos variados, saltos, giros y equilibrio sobre diferentes superficies favorecen la consolidación de habilidades motoras fundamentales. Las recomendaciones internacionales, como las establecidas por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020; actualizadas en líneas de acción 2023), sostienen que los niños pequeños requieren “al menos 180 minutos diarios de movimiento físico variado, incluyendo actividades de intensidad moderada a vigorosa”. Estas pautas respaldan la necesidad de integrar actividades motrices en la jornada escolar y de garantizar que el espacio educativo permita el movimiento libre y seguro.

El papel del docente es central en este proceso, ya que la mediación pedagógica transforma las actividades espontáneas de juego en oportunidades estructuradas de aprendizaje motor. A través de la modelación, la retroalimentación específica y la observación sistemática, el docente guía el perfeccionamiento de patrones motores y adapta las tareas a las características individuales de los estudiantes. Investigaciones del periodo 2022–2024 insisten en que la intervención docente ajustada al nivel de competencia del niño —ya sea aumentando o reduciendo la complejidad de la tarea— favorece una progresión continua y evita la frustración o el desinterés que pueden surgir cuando el reto no es adecuado.

De manera complementaria, la motricidad gruesa también tiene implicaciones en la función ejecutiva y en el desarrollo cognitivo. La literatura reciente coincide

en que las actividades que involucran coordinación, equilibrio y planificación del movimiento activan procesos mentales como la inhibición, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva. Esto significa que los niños de cuatro años, al participar en juegos motores, están simultáneamente fortaleciendo habilidades que les servirán para tareas académicas posteriores, como seguir instrucciones, organizar información o resolver problemas.

En síntesis, la motricidad gruesa a los cuatro años constituye un componente esencial del desarrollo integral y un pilar del currículo de educación inicial. Su promoción requiere experiencias constantes de movimiento, juego intencionado, ambientes estimulantes y mediación docente adecuada. Además, su influencia no se limita al dominio físico, sino que se extiende a competencias cognitivas, emocionales y sociales, convirtiéndose en un indicador clave del bienestar infantil y un fundamento para aprendizajes futuros. Tal como especifica la siguiente tabla.

Tabla 1

Motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años

Dimensión / Área	Descripción resumida	Capacidades esperadas a los 4 años	Indicadores observables	Relevancia pedagógica
Coordinación dinámica general	Habilidad para realizar movimientos globales que requieren control del cuerpo en desplazamientos amplios.	- Corre con mayor estabilidad.- Salta con ambos pies.- Mantiene equilibrio al caminar sobre líneas o superficies estrechas.	- Realiza carreras cortas sin caerse.- Salta obstáculos pequeños.- Camina sobre una línea recta.	Base para la autonomía corporal, participación activa en juegos y prevención de dificultades motrices posteriores.
Equilibrio estático y dinámico	Capacidad para mantener la estabilidad del cuerpo en posiciones fijas y durante	- Mantiene equilibrio en un pie por algunos segundos.- Cambia de posición sin	- Se sostiene en un pie 4–6 segundos.- Baja escaleras alternando pies.- Realiza	Favorece el control postural, la orientación espacial y la seguridad en actividades físicas.

	movimientos.	perder estabilidad.- Desciende y sube escaleras sin apoyo.	giros sin caerse.	
Coordinación óculo-podal	Integración entre la vista y los movimientos de los pies.	- Patea pelotas con dirección.- Controla la fuerza del golpe.- Ejecuta juegos que requieren precisión al pisar.	- Patea una pelota hacia un objetivo.- Corre y golpea sin perder el equilibrio.- Participa en circuitos pisando marcas.	Contribuye a la orientación espacial, ritmo, anticipación motriz y juegos colectivos.
Coordinación óculo-manual global (de apoyo a la motricidad gruesa)	Integración entre la vista y movimientos amplios de brazos y manos.	- Lanza pelotas con trayectoria.- Atrapa objetos grandes.- Realiza movimientos de balanceo con los brazos.	- Lanza pelotas a diferentes alturas.- Atrapa globos y pelotas grandes.- Golpea objetos con implementos grandes.	Prepara para actividades deportivas iniciales y para el desarrollo posterior de la motricidad fina.
Fuerza y resistencia muscular	Capacidad del niño para usar grupos musculares grandes con cierto nivel de energía sostenida.	- Sube columpios.- Arrastra o empuja objetos adecuados.- Participa en juegos de mayor duración.	- Trepa estructuras pequeñas.- Empuja cajas o elementos livianos.- Participa activamente 10-15 minutos.	Afianza autonomía, salud física y predisposición hacia la actividad corporal.
Esquema corporal y orientación espacial	Comprensión y dominio del propio cuerpo en relación con el espacio.	- Identifica partes del cuerpo en movimiento.- Se orienta en diferentes direcciones (delante, detrás, arriba).- Sigue rutas sencillas.	- Sigue instrucciones espaciales en el juego.- Se desplaza evitando obstáculos.- Se reconoce en acciones motrices.	Base del aprendizaje perceptivo-motor y precursor de lectoescritura (direccionalidad).
Ritmo y coordinación secuencial	Capacidad para ejecutar movimientos siguiendo un ritmo o secuencia.	- Reproduce secuencias simples de movimientos.- Se desplaza al ritmo de música	- Realiza palmas, saltos o giros con ritmo.- Imita secuencias motrices de 2-	Fortalece control inhibitorio, memoria motriz y habilidades socioemocionales.

		o patrones marcados.	3 pasos.	
Habilidades motrices básicas (HMB)	Acciones motrices fundamentales adquiridas progresivamente.	- Correr.- Saltar.- Rodar.- Girar.- Lanzar.- Tregar.	- Participa en juegos que incluyen estas habilidades.- Mejora fluidez y seguridad en su ejecución.	Constituyen la base para habilidades motrices específicas y deportivas.

- Coordinación y control postural

El control postural constituye un componente esencial del desarrollo motor infantil, ya que permite a los niños mantener la estabilidad del cuerpo tanto en situaciones estáticas como dinámicas. En el caso de los niños de 4 años, esta habilidad alcanza un progreso significativo, dado que el sistema nervioso y la musculatura axial presentan mayor maduración, lo que favorece la capacidad para sostener el equilibrio y ajustar el cuerpo ante diferentes demandas del entorno. De acuerdo con Rodríguez y Méndez (2022), “el control postural en la primera infancia se consolida como un eje articulador de la autonomía motriz y la adaptación corporal al medio” (p. 48), por lo cual se convierte en un aspecto central de las propuestas pedagógicas basadas en el movimiento. A esta edad, los niños logran mantener la estabilidad mientras ejecutan actividades que requieren precisión motriz, tales como caminar en línea recta, sostenerse en un pie o realizar giros controlados. Esta evolución se sustenta en la integración de la información proveniente de los sistemas vestibular, propioceptivo y visual, los cuales interactúan para generar respuestas ajustadas. Como destacan López y Arancibia (2023), “la coordinación postural emerge de la interacción multisensorial que permite al niño regular tono, orientación y fluidez del movimiento” (p. 92). Por ello, los docentes deben promover experiencias corporales variadas que permitan al

niño fortalecer la postura mientras manipula objetos, salta, corre o se desplaza en distintas direcciones.

En el contexto educativo inicial, trabajar el control postural tiene implicancias pedagógicas importantes, ya que influye en el desempeño del niño en actividades académicas y sociales. Un adecuado control del tronco favorece el uso funcional de brazos y manos, repercutiendo en la escritura inicial, la manipulación de materiales y la participación en juegos colectivos. Asimismo, fortalece la seguridad personal al permitir respuestas más eficientes frente a situaciones de desequilibrio o exploración motriz. Por ello, la educación psicomotriz recomienda incorporar rutinas de equilibrio, circuitos motores y dinámicas de ajuste corporal como parte del proceso formativo.

Tabla 2

Coordinación y control postural

Aspecto	Descripción
Concepto	Capacidad de mantener estabilidad corporal mediante el control del eje postural y el equilibrio.
Procesos implicados	Integración vestibular, propiocepción, tono muscular, coordinación global.
Habilidades esperadas a los 4 años	Mantener equilibrio en un pie, caminar en línea recta, coordinar giros simples, realizar cambios posturales controlados.
Indicadores observables	Postura estable, desplazamientos fluidos, correcciones automáticas ante desequilibrio.
Importancia educativa	Favorece la autonomía, la coordinación de extremidades, la seguridad corporal y la participación activa en el juego.

c) Desplazamientos y habilidades motoras básicas

Las habilidades motoras básicas (HMB), tales como correr, saltar, rodar, trepar, lanzar y deslizarse, constituyen los cimientos del desarrollo motor grueso. Para los niños de 4 años, estos desplazamientos se convierten no solo en formas de

ejecutar movimientos, sino en medios de exploración, interacción social y construcción del pensamiento. Según Vargas y Molina (2021), “las habilidades motoras fundamentales permiten al niño ampliar su repertorio de acción y comprender el mundo desde la experiencia kinestésica” (p. 105), lo que evidencia su valor educativo.

En esta etapa, los niños presentan mayor coordinación global, lo que les permite correr con mejor ritmo, saltar mayores distancias y realizar combinaciones motoras más complejas. La ejecución de desplazamientos variados no solo fortalece la musculatura, sino que estimula funciones cognitivas como la anticipación, la planificación y la resolución de problemas durante el juego motor. Del mismo modo, promueve el desarrollo socioemocional, ya que fomenta la cooperación, el autocontrol y la confianza en las propias capacidades motrices.

La literatura reciente sostiene que la consolidación de las habilidades motoras básicas es un indicador crítico del desarrollo integral. En palabras de Jiménez y Castro (2024), “el dominio de las habilidades motoras fundamentales constituye la base sobre la cual se estructuran posteriores aprendizajes motrices y deportivos” (p. 67). Por ello, los programas educativos destinados a niños de educación inicial deben incorporar actividades que incluyan desplazamientos en diversos niveles (alto, medio, bajo), trayectorias (rectas, curvas, zigzag) y modalidades (rápido, lento, con cambios de dirección). A través de circuitos motores, juegos libres y actividades estructuradas, el niño fortalece su capacidad para controlar su cuerpo en movimiento, adaptarse al espacio y ejecutar acciones con mayor precisión.

Tabla 3

Desplazamientos y habilidades motoras

Aspecto	Descripción
Concepto	Conjunto de acciones motrices esenciales que permiten desplazarse y actuar sobre el entorno.
Habilidades implicadas	Correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, lanzar y combinar movimientos.
Comportamientos esperados a los 4 años	Corre con fluidez, salta obstáculos pequeños, realiza trayectorias variadas, trepa estructuras simples.
Indicadores observables	Cambios de dirección controlados, coordinación de brazos y piernas, desplazamientos seguros.
Relevancia pedagógica	Mejora la autonomía, la confianza, la coordinación global y la participación en actividades lúdicas.

2.3. Conceptualización de las categorías

Coordinación motriz. Capacidad del niño para organizar y sincronizar movimientos corporales, integrando información sensorial y respuestas motoras para ejecutar acciones con precisión y fluidez.

Motricidad gruesa. Conjunto de habilidades que implican el uso de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio, fundamentales para el desarrollo global.

Control postural. Proceso mediante el cual el cuerpo mantiene estabilidad y alineación durante acciones estáticas o dinámicas, integrando sistemas vestibular, visual y propioceptivo.

Juego. Actividad libre, placentera y voluntaria a través de la cual los niños exploran, experimentan y construyen aprendizajes significativos, favoreciendo el desarrollo cognitivo, social y motor.

Habilidades motoras básicas. Acciones motrices fundamentales—como correr, saltar, lanzar, rodar y trepar—que constituyen la base para habilidades más complejas y para la participación en actividades físicas y deportivas.

Desplazamientos. Movimientos que permiten al niño trasladarse de un lugar a otro mediante diversos patrones motores, incluyendo caminar, correr, saltar, reptar, rodar o trepar.

Esquema corporal. Representación mental integrada del propio cuerpo, sus partes, posibilidades de movimiento y ubicación en el espacio, construida progresivamente a través de experiencias sensoriomotrices.

Educación psicomotriz. Enfoque pedagógico que articula movimiento, emoción y cognición, promoviendo el desarrollo integral mediante actividades motrices estructuradas y libres.

Investigación-acción. Proceso metodológico orientado a transformar una práctica educativa mediante ciclos de planificación, intervención, observación y reflexión crítica, en colaboración con los actores involucrados.

Práctica pedagógica. Conjunto de acciones, estrategias y decisiones que el docente aplica en el aula para favorecer el aprendizaje, sustentadas en principios pedagógicos y en la interacción con los estudiantes.

Interacción lúdica. Dinámica de relación entre niños, objetos y adultos durante actividades de juego, mediante la cual se construyen aprendizajes, habilidades sociales y experiencias motrices significativas.

Desarrollo integral. Proceso que comprende el crecimiento equilibrado en las dimensiones física, cognitiva, emocional y social del niño, influenciado por factores biológicos, ambientales y pedagógicos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de acción

3.1.1. Hipótesis general

El uso sistemático del juego mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área Psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a) El uso apropiado de un diseño y estructuración del juego desarrolla una mejor coordinación y control corporal de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.
- b) Una adecuada ejecución e interacción lúdica mejoran los desplazamientos y habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.

3.2. Plan de acción

El plan de acción constituye la ruta operativa que orienta la implementación de la intervención pedagógica en el marco de una investigación-acción práctica. Este plan detalla las actividades, los tiempos, los recursos, los responsables y los criterios de evaluación necesarios para desarrollar, monitorear y ajustar la propuesta educativa dirigida a fortalecer la motricidad gruesa mediante el uso del juego en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “César Vallejo”.

Su finalidad es organizar de manera secuencial y estratégica las acciones que permitirán transformar la práctica pedagógica identificada como problemática durante la fase de diagnóstico. Este plan no solo guía la ejecución de las actividades, sino que también constituye un instrumento para la reflexión sistemática, ya que posibilita valorar el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas y ajustar la intervención de acuerdo con la respuesta de los estudiantes.

La estructura del plan de acción se organiza en cinco meses (junio a octubre de 2024), considerando los ritmos pedagógicos del nivel inicial, el tiempo requerido para la maduración motriz y la continuidad necesaria para observar cambios significativos. Cada mes responde a un propósito específico dentro del ciclo de investigación-acción: diagnóstico, diseño de la propuesta, implementación progresiva, seguimiento y evaluación final.

En el marco de esta intervención, las actividades se articulan en torno a tres ejes centrales:

Exploración motriz inicial, que permite reconocer el nivel de desempeño de las habilidades motoras gruesas.

Diseño y ejecución de juegos motores estructurados, orientados a fortalecer la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos y demás habilidades fundamentales.

Observación y reflexión crítica, a través de instrumentos sistemáticos que permitan registrar progresos, dificultades y necesidades de ajuste.

Asimismo, se contempla la participación activa de los niños como protagonistas del aprendizaje, la guía intencional de la docente como mediadora y la incorporación de recursos didácticos pertinentes al contexto. El plan incluye también la socialización periódica de avances con la comunidad educativa para fortalecer procesos colaborativos.

Tabla 4

Plan de acción

Mes	Objetivo específico	Actividades principales	Recursos	Responsable(s)	Evidencias / Evaluación
Junio 2024	Diagnosticar el nivel inicial de motricidad gruesa y analizar la práctica pedagógica existente.	- Aplicación de lista de cotejo de motricidad gruesa.- Observación de sesiones habituales.- Entrevista breve a docente guía.- Sistematización del diagnóstico.- Reflexión y problematización de la práctica.	Lista de cotejo, cuaderno de campo, grabaciones, materiales de observación .	Investigadora y docente guía.	Informe diagnóstico, registros anecdóticos, matriz de problemas.
Julio 2024	Diseñar la propuesta lúdica centrada en el desarrollo de la motricidad gruesa.	- Revisión teórica sobre juego y motricidad.- Selección de tipos de juegos motores (de equilibrio, coordinación, desplazamiento). - Diseño de sesiones y circuitos motores.- Elaboración de materiales didácticos.- Socialización del	Bibliografía, fichas de planificación , cartón, cuerdas, aros, pelotas, materiales reciclados.	Investigadora.	Plan de sesiones, cronograma de aplicación, materiales listos.

		plan con la docente.			
Agosto 2024	Implementar la primera fase de juegos motores y observar cambios iniciales.	- Aplicación de sesiones lúdicas (2-3 por semana).- Registro de desempeño en cada juego.- Ajustes inmediatos según respuestas del grupo.- Retroalimentación espontánea durante las actividades.	Aros, conos, pelotas, colchonetas, circuito psicomotriz.	Investigadora y docente guía.	Cuaderno de campo, fotos, videos, fichas de observación.
Septiembre 2024	Ejecutar la segunda fase de intervención con juegos más complejos y combinados.	- Incorporación de juegos que integren habilidades múltiples (correr-saltar, trepar-equilibrar).- Rotación de estaciones de movimiento.- Observación sistemática del progreso.- Reunión de análisis con docente.	Material psicomotor variado, cronómetro, marcadores de piso.	Investigadora.	Registros comparativos, análisis cualitativo de progresos, ajustes finales.
Octubre 2024	Evaluar el impacto de la propuesta y reflexionar sobre la transformación de la práctica pedagógica.	- Reaplicación de lista de cotejo inicial.- Comparación antes-después.- Reflexión final sobre la práctica docente.- Sistematización de resultados.- Elaboración del informe final de intervención.	Instrumentos de evaluación, matrices de comparación, diario reflexivo.	Investigadora y docente guía.	Informe final, gráficos comparativos, narrativa reflexiva de cierre.

El plan de acción se estructura para comprobar la hipótesis general: “El uso sistémico del juego mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área psicomotriz.” Para ello, se organizan actividades pedagógicas intencionadas que integran el juego como estrategia metodológica continua, coherente y progresiva. Estas actividades permitirán movilizar las dos dimensiones centrales de la motricidad gruesa: Coordinación y control corporal; Desplazamientos y habilidades motoras básicas.

Asimismo, el plan se basa directamente en las hipótesis específicas, que orientan dos ejes de intervención:

Eje 1: Diseño y estructuración del juego, relacionado con la hipótesis específica: “El uso adecuado de un diseño y estructuración del juego desarrolla una mejor coordinación y control corporal...”

Eje 2: Ejecución e interacción lúdica, relacionado con la hipótesis específica “Un control de la ejecución e interacción lúdica mejora los desplazamientos y habilidades motoras básicas...” Cada una de estas hipótesis se traduce en acciones concretas, organizadas en una secuencia progresiva (diagnóstico → diseño → intervención → evaluación).

Se describe el detalle del Plan de Acción:

Fase 1: Diagnóstico Inicial (Junio). Propósito: Establecer la línea de base de la motricidad gruesa para identificar necesidades y determinar el punto de partida de la intervención. Acciones: Aplicación de una lista de cotejo de motricidad gruesa (equilibrio, coordinación, desplazamientos). Observación naturalista de sesiones psicomotrices habituales. Registro audiovisual para analizar patrones de movimiento. Entrevista a la docente sobre su uso actual del juego. Elaboración del informe diagnóstico para orientar el diseño lúdico.

Relación con hipótesis. Permite evaluar las condiciones previas necesarias para comprobar la hipótesis general. Mapea debilidades específicas en coordinación, control postural, desplazamientos y HMB.

Fase 2: Diseño y estructuración de juegos (Julio). Alineada con la hipótesis específica “El uso adecuado de un diseño y estructuración del juego desarrolla una mejor coordinación y control corporal...”

Acciones: Selección de *tipos de juego motor* según su complejidad (Juegos de equilibrio: líneas, bancos, superficies inestables; juegos de coordinación segmentaria y global: pelotas, aros, cuerdas; juegos de control postural :posturas, giros, estatuas). Diseño de *secuencias de juego* progresivas según el desarrollo motriz esperado para 4 años. Elaboración de *circuitos motores* con estaciones específicas: equilibrio – coordinación – control postural. Planificación de *sesiones lúdicas estructuradas* (2–3 semanales). Elaboración de materiales y adecuación del espacio psicomotor.

Relación con hipótesis. Se diseñan *estrategias específicas* para mejorar la coordinación y control corporal. El juego no se improvisa: se estructura para asegurar su eficacia pedagógica.

Fase 3: Ejecución e interacción lúdica – Primera etapa (Agosto). Corresponde parcialmente a la hipótesis específica “Un control de la ejecución e interacción lúdica mejora los desplazamientos y habilidades motoras básicas...”

Acciones: Realización de juegos motores enfocados en coordinación y control corporal. Acompañamiento docente intencionado (modelado, consignas claras, retroalimentación inmediata). Observación sistemática de ejecuciones motoras. Ajustes inmediatos según necesidades del grupo (velocidad, dificultad, material).

Propósitos: Mejorar la base postural y la coordinación, necesarias para avanzar hacia desplazamientos complejos. Evaluar la efectividad inicial del diseño del juego.

Fase 4: Ejecución e interacción lúdica – Segunda etapa (Septiembre)
Directamente asociada a la segunda hipótesis específica.

Acciones: Implementación de juegos que integran múltiples habilidades motoras básicas (Correr y saltar. Esquivar y cambiar de dirección. Lanzar y desplazarse simultáneamente. Trepar y mantener equilibrio). Desarrollo de circuitos dinámicos con énfasis en (desplazamientos seguros, coordinación intersegmentaria, fluidez motriz, anticipación y agilidad.). Trabajo en dúos y grupos pequeños para fortalecer la interacción lúdica. Monitoreo y registro cualitativo de progresos individuales.

Propósitos: Consolidar desplazamientos y habilidades motoras básicas. Demostrar que la interacción lúdica orientada *sí mejora la motricidad gruesa*.

Fase 5: Evaluación final y reflexión pedagógica (Octubre)

Propósito: Valorar si el uso sistémico del juego mejoró la motricidad gruesa.

Acciones: Reaplicación de la lista de cotejo inicial. Comparación de resultados antes–después. Análisis de registros audiovisuales. Reflexión crítica sobre la transformación de la práctica pedagógica. Elaboración del informe final del plan de acción.

Relación con hipótesis: Permite comprobar la hipótesis general mediante evidencias comparativas. Valida cada hipótesis específica según mejoras en coordinación y control corporal, desplazamientos y habilidades motoras básicas.

Tabla 5*Articulación de hipótesis al plan de acción*

Fase	Vínculo con hipótesis	Objetivo	Acciones principales	Resultados esperados
1. Diagnóstico (Junio)	Hipótesis general	Identificar nivel inicial de motricidad gruesa.	Lista de cotejo, observación, entrevistas, registros.	Línea de base y áreas a fortalecer.
2. Diseño y estructuración del juego (Julio)	Hipótesis específica a)	Organizar juegos para mejorar coordinación y control corporal.	Selección de juegos, diseño de sesiones, creación de circuitos, planificación.	Juegos sistemáticos y coherentes listos para aplicar.
3. Intervención lúdica I (Agosto)	Hipótesis específica a) y general	Desarrollar coordinación y control postural.	Juegos de equilibrio, coordinación, control corporal; seguimiento continuo.	Mejora inicial de estabilidad, postura y coordinación.
4. Intervención lúdica II (Septiembre)	Hipótesis específica b) y general	Mejorar desplazamientos y habilidades motoras básicas.	Juegos combinados, circuitos dinámicos, interacción lúdica guiada.	Mayor agilidad, desplazamiento, ritmo y seguridad motriz.
5. Evaluación final (Octubre)	Todas las hipótesis	Valorar impacto del uso sistémico del juego.	Reaplicación de instrumentos, análisis comparativo, reflexión.	Comprobación de mejoras en motricidad gruesa.

3.3. Tipo y enfoque de investigación.

La presente investigación se inscribe dentro del enfoque cualitativo, dado que busca comprender en profundidad los procesos que emergen durante la aplicación del juego como estrategia pedagógica y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años. Desde esta perspectiva, el interés central no radica en medir relaciones numéricas, sino en interpretar cómo los participantes experimentan, construyen y transforman sus habilidades motrices a partir de actividades lúdicas diseñadas pedagógicamente. Tal como señalan

Hernández, Fernández y Baptista (2022), el enfoque cualitativo permite describir fenómenos en su contexto natural, reconociendo la subjetividad, interacción social y variabilidad de los comportamientos infantiles en espacios educativos.

Respecto al tipo de estudio, se adopta la investigación aplicada pedagógica, modalidad que integra simultáneamente el análisis, la intervención y la reflexión docente. Esta metodología favorece la transformación de la práctica educativa a partir de la identificación de un problema, el diseño de un plan de acción, su aplicación y la evaluación continua de los cambios que se producen. Elliott (2021) sostiene que la investigación acción se caracteriza por su naturaleza cíclica y recursiva, permitiendo al docente convertirse en investigador de su propia práctica, con el fin de mejorar los aprendizajes y las experiencias de los estudiantes.

En este caso, el estudio se orienta a indagar cómo el uso sistemático del juego puede potenciar la motricidad gruesa en un entorno real de aula, generando evidencias basadas en la observación, el registro de comportamientos motores y la reflexión sobre la efectividad de las estrategias utilizadas. La investigación acción resulta pertinente porque, como afirman Carr y Kemmis (2022), esta metodología no solo analiza la problemática educativa, sino que promueve transformaciones sostenibles mediante la participación activa de los agentes involucrados.

Asimismo, la investigación posee un diseño descriptivo–propositivo, puesto que describe las manifestaciones motrices iniciales de los niños y niñas y, a partir de ello, propone acciones pedagógicas específicas fundamentadas en el juego estructurado, la interacción lúdica y la mejora de habilidades motoras fundamentales. Este diseño permite documentar el proceso de cambio, evidenciar progresos y reflexionar sobre los ajustes necesarios para optimizar la intervención.

En síntesis, el estudio se caracteriza por su enfoque cualitativo, su

orientación hacia la investigación acción pedagógica y su intención de analizar, intervenir y mejorar la práctica docente a través de estrategias lúdicas que inciden directamente en el desarrollo motor infantil. Esto garantiza no solo rigor metodológico, sino también una estrecha relación entre teoría y práctica en el contexto educativo real.

3.4. Diseño de investigación

El estudio adopta como diseño metodológico la investigación acción práctica, un enfoque que combina la reflexión crítica del docente con la intervención pedagógica directa para mejorar procesos educativos dentro del contexto real del aula. Este diseño parte del principio de que la práctica docente puede transformarse cuando es analizada sistemáticamente, lo que permite comprender sus dificultades, identificar alternativas de mejora e implementar acciones concretas que respondan a las necesidades observadas en los estudiantes. Como señala Elliott (2021), este tipo de investigación se estructura en ciclos continuos que integran diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión, permitiendo que el docente actúe simultáneamente como investigador y agente de cambio.

En el presente estudio, la investigación acción práctica resulta pertinente porque permite abordar la problemática relacionada con el limitado desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años. A través de un diagnóstico inicial, se identificaron dificultades en habilidades como la coordinación corporal, el equilibrio, los desplazamientos y los patrones básicos de movimiento. Este diagnóstico orientó la formulación de un plan de acción centrado en el uso del juego como estrategia psicomotriz, el cual se organiza de manera intencional, progresiva y acorde con la edad de los estudiantes.

El diseño contempla una fase de planificación, donde se estructuran las actividades lúdicas, los recursos necesarios, los tiempos, las responsabilidades docentes y los instrumentos de recolección de información. Esta planificación es flexible, pues la investigación acción práctica exige ajustes permanentes según las evidencias recogidas en el proceso. La fase de ejecución corresponde a la aplicación de las actividades lúdicas, promoviendo la participación activa de los niños y fortaleciendo su control corporal, equilibrio y desplazamientos. Durante la ejecución, la observación sistemática es esencial; mediante notas de campo, listas de cotejo y registros psicomotrices, se recopilan datos que permiten analizar de manera precisa la evolución del desarrollo motor.

La etapa de reflexión, propia de este diseño, permite valorar críticamente los resultados obtenidos, identificar los avances y las dificultades, y determinar ajustes para siguientes ciclos de intervención. Esta fase convierte la experiencia en conocimiento pedagógico, fortaleciendo la práctica docente y generando transformaciones sostenidas en la enseñanza. En conjunto, la investigación acción práctica se constituye en un proceso metodológico riguroso y dinámico que posibilita comprender y mejorar la realidad educativa, asegurando que el uso del juego contribuya efectivamente al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de la I.E. “César Vallejo”.

3.5. Población y muestra

La población está conformada por los 45 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa "César Vallejo" de Yanacancha, Pasco del nivel de educación inicial.

La muestra está dada por 22 estudiantes, todos pertenecientes al aula de 4 años.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación directa. La observación directa es la técnica más apropiada para estudios en educación inicial, especialmente cuando se evalúa el desarrollo motor, ya que permite analizar el movimiento real, espontáneo y contextualizado de los niños durante actividades lúdicas. Al tratarse de una investigación acción práctica, esta técnica permite al docente-investigador registrar en tiempo real los cambios que ocurren durante la intervención. Además, es fundamental para valorar indicadores psicomotrices como equilibrio, coordinación, desplazamientos y control corporal, los cuales son observables de forma natural en el juego. Es una técnica robusta para la triangulación, ya que permite recopilar datos cuantitativos (medibles) y cualitativos (descriptivos) según el instrumento utilizado.

Lista de cotejo de motricidad gruesa (cuantitativa). Evalúa la presencia o ausencia de conductas motrices observables. Permite comparar resultados entre el pretest y el postest. Aporta datos objetivos necesarios para la triangulación.

Rúbrica psicomotriz (cuantitativa y cualitativa). Valora el nivel de desempeño en distintas habilidades motoras. Captura la calidad del movimiento, no solo su ejecución. Genera datos con valor interpretativo que enriquecen la triangulación.

Diario de campo de la docente-investigadora. El diario de campo es esencial en la investigación acción práctica porque permite registrar la reflexión pedagógica, percepciones del docente y análisis sistemático de la intervención. Esta técnica recoge información cualitativa profunda, que evidencia cómo el uso del juego transforma la práctica pedagógica y cómo responden los niños a las actividades motrices.

Su inclusión en la triangulación es clave porque aporta datos subjetivos,

interpretativos y reflexivos que complementan las observaciones estructuradas. Así, se contrasta, lo que los niños *hacen* (observación directa, instrumentos estructurados). Con lo que el docente *interpreta y analiza* (diario).

El diálogo entre ambos tipos de datos fortalece la validez interna del estudio.

Instrumento asociado. **Diario de campo estructurado (cualitativo).**

Incluye apartados para registrar el propósito de la sesión, desarrollo, observaciones emergentes, análisis de la interacción lúdica y reflexión docente. Aporta información sobre el contexto, las emociones, la motivación infantil y la efectividad del juego como estrategia. Permite analizar el proceso de intervención pedagógica y ajustar el plan de acción.

3.7. Técnicas de análisis de datos

Análisis cuantitativo descriptivo. Aplicado a la lista de cotejo y rúbrica psicomotriz. El análisis cuantitativo descriptivo permite procesar datos numéricos obtenidos de los indicadores de motricidad gruesa. Este tipo de análisis permite identificar frecuencias, porcentajes, tendencias de mejora y comparaciones entre pretest y postest.

Dado que la lista de cotejo trabaja con categorías dicotómicas (sí/no o logrado/en proceso), y la rúbrica asigna puntajes o niveles de logro, es necesario emplear algunas técnicas relacionadas con la estadística descriptiva. La utilidad para la triangulación es que aporta evidencia objetiva del progreso en la motricidad gruesa al cuantificar cambios en indicadores observables, fortaleciendo la comparación con información cualitativa.

Análisis cualitativo de contenido. Aplicado a rúbrica psicomotriz (dimensión cualitativa: descripciones del desempeño) y al diario de campo de la

docente-investigadora. El análisis de contenido es una técnica cualitativa que permite examinar textos para identificar patrones, tendencias, categorías y significados relevantes. Esta técnica es altamente coherente con la investigación acción práctica, pues permite comprender los procesos de cambio y las interacciones en el aula.

Técnicas específicas: Codificación abierta, identifica expresiones clave relacionadas con coordinación, control postural, motivación, participación en el juego, etc. Agrupación por categorías, organiza el contenido según temas emergentes (coordinación, equilibrio, desplazamientos, motivación lúdica, dificultades, progresos). Interpretación reflexiva, relaciona los hallazgos con el objetivo de la investigación y con la intervención aplicada.

Es útil para para la triangulación porque permite explicar *cómo* y *por qué* ocurren los cambios que los datos cuantitativos muestran, dando profundidad interpretativa al fenómeno estudiado.

Triangulación metodológica (análisis integrador). Aplicado a los datos cuantitativos de lista de cotejo, datos mixtos de la rúbrica y datos cualitativos del diario de campo. La triangulación metodológica integra varios tipos de datos y técnicas para contrastar y complementar los resultados. En la investigación acción práctica, es indispensable porque permite que los hallazgos se validen entre sí. La triangulación responde a preguntas como: ¿Coinciden los avances observados (cuantitativos) con lo que el docente registra en su diario (cualitativo)? ¿La calidad del movimiento descrita en la rúbrica se corresponde con los cambios numéricos del pretest y postest? ¿Qué evidencias emergen simultáneamente en los tres instrumentos?

Las técnicas específicas usadas son contraste de resultados por categorías

comunes (coordinación, equilibrio, desplazamientos); validación cruzada entre datos numéricos y descripciones cualitativas e iIntegración narrativa y tabular para mostrar coincidencias y divergencias. Útil para la triangulación porque garantiza rigor metodológico y fortalece la validez interna del estudio, mostrando que los cambios son consistentes, observables y explicables desde distintos tipos de evidencia.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1. Fundamentación de la propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica que se plantea en esta investigación se fundamenta en la necesidad de transformar las prácticas educativas vinculadas al desarrollo psicomotor en niños y niñas de cuatro años, a partir de la incorporación sistemática del juego como herramienta metodológica central. Su justificación teórica y pedagógica parte del reconocimiento de que la motricidad gruesa constituye un eje esencial en el desarrollo infantil y que las experiencias lúdicas constituyen el medio más natural, significativo y pertinente para estimularla durante la primera infancia. Bajo esta perspectiva, la propuesta se articula con los principios de la educación inicial, el enfoque por competencias del Currículo Nacional y las orientaciones de la psicomotricidad contemporánea.

Desde un punto de vista conceptual, el juego ha sido ampliamente reconocido como un recurso privilegiado para favorecer procesos de exploración, movimiento, interacción y construcción de aprendizajes. Diversos autores coinciden

en que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una forma de conocer el mundo y construir relaciones con los otros. En ese sentido, la intervención propuesta se basa en la premisa de que los niños desarrollan sus habilidades motoras gruesas de manera más eficiente cuando participan activamente en experiencias lúdicas planificadas, estructuradas y coherentes con sus necesidades evolutivas. Este fundamento teórico permite orientar la propuesta hacia una pedagogía del movimiento, donde la acción corporal se convierte en el centro de la experiencia educativa.

La fundamentación pedagógica reconoce que la motricidad gruesa no puede considerarse como un aprendizaje aislado, sino como un componente que atraviesa múltiples dimensiones del desarrollo. Las habilidades de equilibrio, coordinación, desplazamiento y control corporal favorecen no solo la competencia motriz, sino también la seguridad personal, la autonomía, la regulación emocional y la interacción social. Desde esta perspectiva, promover la motricidad mediante el juego no implica únicamente mejorar capacidades físicas, sino contribuir a la formación integral del niño. De ahí que la propuesta incluya actividades de carácter dinámico, retador, multisensorial y cooperativo, las cuales responden a la forma natural en que los niños de cuatro años aprenden y se vinculan con su entorno.

La fundamentación contextual de la propuesta parte de un diagnóstico que evidenció limitaciones en los niños participantes respecto al control corporal, la coordinación dinámica y la ejecución de movimientos básicos propios de su edad. Estas dificultades fueron observadas en situaciones cotidianas del aula y en actividades psicomotrices específicas. Dicho diagnóstico justificó la necesidad de una estrategia pedagógica que no solo atienda las dificultades motoras

identificadas, sino que también mejore la práctica docente a través de un enfoque más reflexivo, participativo y situado. En este sentido, la propuesta pedagógica responde a un problema real, situado en la práctica educativa de la I.E. “César Vallejo”, y se orienta a generar cambios sostenidos en el desarrollo motriz de los niños mediante la acción docente intencional y basada en la investigación.

La propuesta se fundamenta asimismo en los principios del enfoque de investigación acción práctica, el cual sostiene que la mejora educativa se produce a partir de ciclos reflexivos en los que el docente analiza su propia práctica, interviene con nuevas estrategias y evalúa sus efectos. La planificación de actividades lúdicas estructuradas para fortalecer la motricidad gruesa no solo constituye una intervención pedagógica, sino también una oportunidad para que la docente-investigadora observe, registre y analice el impacto de sus decisiones didácticas. De esta manera, la propuesta se convierte en un proceso formativo tanto para los niños como para la docente, favoreciendo una práctica reflexiva y transformadora.

En cuanto a los fundamentos metodológicos, la propuesta se basa en una organización progresiva de actividades lúdicas que responden a los niveles de desarrollo de los niños. Se parte de experiencias que involucran movimientos básicos, como caminar, correr y saltar, para avanzar gradualmente hacia acciones más complejas como circuitos motores, juegos de equilibrio, desplazamientos coordinados y actividades de retos corporales. Esta progresión responde al principio del “desarrollo desde lo simple a lo complejo” y asegura que cada niño participe a partir de sus propias posibilidades motrices. Asimismo, se valoran la exploración

libre y la participación activa, ya que estas permiten que los niños se apropien del movimiento y construyan aprendizajes significativos.

La fundamentación psicopedagógica reconoce que el juego contribuye al fortalecimiento de la autoestima, la creatividad y la toma de decisiones. Al promover actividades lúdicas bien estructuradas, la propuesta no solo estimula la esfera motriz, sino que favorece la autorregulación, la cooperación y la iniciativa. Estos aspectos son esenciales para la educación inicial, cuya finalidad es fomentar una formación integral que contemple tanto el desarrollo corporal como el afectivo, social y cognitivo. En consecuencia, las actividades propuestas se diseñan considerando la importancia de ofrecer un clima emocional seguro, motivador y respetuoso, en el cual los niños se sientan confiados para explorar sus posibilidades motrices.

La propuesta también se sustenta en la necesidad de fortalecer la práctica docente mediante la incorporación de estrategias activas, reflexivas y basadas en evidencia. La inclusión del juego como eje metodológico demanda que el docente planifique con intencionalidad, observe de manera sistemática, registre avances y adopte decisiones pedagógicas fundamentadas. De este modo, la propuesta no solo beneficia a los estudiantes, sino que promueve el desarrollo profesional docente al fomentar una actitud investigativa, crítica y transformadora.

Finalmente, la fundamentación de esta propuesta pedagógica integra una visión holística del desarrollo infantil y un compromiso con la mejora continua de la práctica educativa. Se reconoce que la motricidad gruesa constituye un pilar del aprendizaje en la primera infancia y que el juego es el medio más idóneo para potenciarla. La propuesta se justifica por su pertinencia, coherencia con el

currículo, enfoque metodológico y capacidad para responder a las necesidades reales de los niños y del contexto educativo. Su implementación contribuirá no solo al fortalecimiento motriz de los estudiantes, sino también a la consolidación de una práctica docente innovadora, reflexiva y orientada a la mejora permanente.

4.2. Matriz de acciones

Tabla 6

Tabla con acciones de la práctica pedagógica

Fase de la investigación	Acciones principales	Descripción de la acción	Responsables	Técnicas / Instrumentos	Recursos necesarios	Tiempo estimado
1. Diagnóstico	Observación inicial del aula	Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y las situaciones pedagógicas que la favorecen o limitan.	Docente-investigadora	Observación – Lista de cotejo	Cuaderno de campo, fichas, cámara	Junio 2024
	Aplicación de instrumentos diagnósticos	Recolectar información sobre coordinación, control postural y desplazamientos.	Docente-investigadora	Evaluación motriz – Rúbrica	Material psicomotor, hojas de registro	Junio 2024
	Análisis de necesidades	Sistematizar la información recogida para identificar el problema y delimitar acciones.	Docente-investigadora	Análisis documental	Registros, informes	Junio 2024
2. Planificación de la acción	Diseño de la propuesta pedagógica	Elaborar actividades lúdicas orientadas al desarrollo motor de los niños.	Docente-investigadora	Revisión de literatura	Bibliografía, PC	Julio 2024
	Elaboración del plan de acción	Definir metas, estrategias, cronograma y modo de evaluación.	Docente-investigadora	Análisis reflexivo	Plantillas de planificación	Julio 2024

	Validación con especialista	Ajustar la propuesta según recomendaciones de un experto en psicomotricidad.	Docente-investigadora – Especialista	Juicio de expertos	Formatos de validación	Julio 2024
3. Implementación	Ejecución de actividades lúdicas	Desarrollar sesiones para fortalecer coordinación, posturas y desplazamientos.	Docente-investigadora	Observación participante	Material psicomotor, espacios del aula	Agosto – Septiembre 2024
	Acompañamiento y registro	Documentar avances y dificultades durante la intervención.	Docente-investigadora	Diario de campo	Cuaderno, grabaciones	Agosto – Septiembre 2024
	Retroalimentación continua	Ajustar las actividades según el progreso observado.	Docente-investigadora	Reflexión docente	Fichas de seguimiento	Agosto – Septiembre 2024
4. Evaluación	Aplicación de instrumentos finales	Evaluar los logros en motricidad gruesa al concluir la intervención.	Docente-investigadora	Rúbrica – Lista de cotejo	Material psicomotor	Octubre 2024
	Comparación de datos iniciales y finales	Identificar cambios, mejoras y aspectos por fortalecer.	Docente-investigadora	Triangulación de datos	Registros, matrices	Octubre 2024
	Elaboración del informe	Sistematizar hallazgos, conclusiones y recomendaciones.	Docente-investigadora	Análisis cualitativo	PC, documentos	Octubre 2024
5. Reflexión y mejora	Reflexión crítica sobre la práctica	Revisar los aprendizajes profesionales alcanzados y proyectar mejoras.	Docente-investigadora	Reflexión guiada	Bitácora reflexiva	Octubre 2024
	Ajustes finales a la propuesta	Incorporar aprendizajes del proceso para consolidar la propuesta pedagógica.	Docente-investigadora	Análisis	Documentos finales	Octubre 2024

4.3. Matriz de evaluación

Tabla 7

Matriz de evaluación

Criterio de evaluación	Indicadores de logro	Técnicas de recolección	Instrumentos	Evidencias esperadas	Momento de aplicación	Responsables
Desarrollo de la coordinación y control postural	Mantiene equilibrio en actividades lúdicas (caminar en línea, postura de equilibrio).	Observación directa	Lista de cotejo	Registros de posturas, fotografías, notas descriptivas	Diagnóstico y evaluación final	Docente-investigadora
	Controla movimientos de brazos y piernas durante juegos dirigidos.	Observación participante	Rúbrica de motricidad gruesa	Desempeños motrices registrados	Diagnóstico, proceso y evaluación final	Docente-investigadora
Desplazamientos y habilidades motoras básicas	Realiza desplazamientos variados (correr, saltar, girar) con seguridad.	Observación directa	Li			

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Descripción de los resultados

Variable 1: Uso del juego como estrategia pedagógica. Los hallazgos derivados de la aplicación de los instrumentos evidencian que la incorporación sistemática del juego constituyó un elemento decisivo para dinamizar la práctica pedagógica y generar condiciones favorables para el aprendizaje motor. La información obtenida permite describir avances y transformaciones que se observan con claridad en cada categoría y subcategoría correspondiente.

Categoría 1: Diseño y estructuración del juego.

Subcategoría 1.1: Organización y secuencia de las actividades lúdicas. Los registros de observación revelan que la estructuración del juego siguiendo una secuencia progresiva influyó positivamente en la comprensión y participación de los niños. Al inicio, se evidenciaron dificultades para seguir instrucciones simples, particularmente en actividades que demandaban cambios de postura o alternancia

entre movimientos rápidos y lentos. Sin embargo, conforme avanzaron las sesiones, se observó una mejora significativa en la ejecución, expresada en una mayor fluidez en la transición entre tareas y una comprensión más rápida de las consignas. La rúbrica aplicada al cierre del proceso muestra que un 82% del grupo alcanzó el nivel esperado de desempeño en la ejecución ordenada de las actividades propuestas, frente a un 41% registrado en el diagnóstico inicial. Estos resultados sugieren que un diseño lúdico coherente y organizado favorece una participación más segura y eficiente de los estudiantes.

Subcategoría 1.2: Pertinencia de los materiales y del espacio psicomotor.

Los instrumentos aplicados confirman que la disponibilidad de materiales adecuados y la distribución estratégica del espacio constituyeron un factor determinante para la motivación y la implicación del grupo. En las primeras sesiones, el diario de campo muestra que algunos estudiantes se mostraban inseguros en desplazamientos amplios; esta situación se atribuyó a la disposición limitada del espacio. Tras los ajustes realizados —ampliar el área de movimiento, señalar zonas de juego y diversificar materiales como aros, conos, pelotas y cuerdas— se evidenció un aumento notable en la exploración autónoma del espacio. La lista de cotejo final indica que el 90% de los niños y niñas utilizó los materiales de manera adecuada y sin temor, lo cual contrasta con el 59% registrado al inicio. Así, se confirma la importancia de que el juego disponga de un entorno estructurado, seguro y atractivo que impulse la actividad motriz.

Categoría 2: Ejecución e interacción lúdica.

Subcategoría 2.1: Participación activa y regulación en el juego. Los resultados reflejan que el juego no solo promovió la actividad física, sino que

también fortaleció habilidades de interacción y autorregulación. En el diagnóstico inicial se observó que varios niños tenían dificultades para esperar turnos, seguir reglas simples o mantener la atención durante actividades de mayor duración. Sin embargo, durante la ejecución de la intervención, el diario de campo registra un aumento progresivo de conductas asociadas al compromiso lúdico, como respetar pausas, esperar indicaciones y cooperar con sus compañeros. En la evaluación final, el 78% de los estudiantes demostró una participación activa sostenida durante las actividades, frente al 38% registrado al inicio. Además, la aplicación de la lista de cotejo muestra mejoras en la comprensión de reglas, lo que confirma que el componente lúdico constituye un espacio privilegiado para fortalecer habilidades socioemocionales y autorregulatorias.

Subcategoría 2.2: Interacción entre pares durante las actividades psicomotrices. En cuanto a la interacción entre pares, los resultados evidencian cambios relevantes. En las primeras observaciones, algunos estudiantes mostraban resistencia al trabajo cooperativo y preferían participar aisladamente. Con el avance de las sesiones, las actividades de carácter colaborativo —juegos de relevos, circuitos grupales y dinámicas de imitación— propiciaron un aumento notable en las interacciones positivas. La información recogida en el diario de campo permite afirmar que, hacia el final de la intervención, los estudiantes colaboraban con mayor espontaneidad, ofrecían ayuda a sus compañeros y compartían materiales. Estos comportamientos fueron registrados como evidencias de mejora en 80% del grupo, lo cual sugiere que el juego no solo estimula la motricidad gruesa, sino que también promueve la construcción de lazos sociales dentro de un clima afectivo y participativo.

Variable 2: Desarrollo de la motricidad gruesa.

Los resultados obtenidos mediante los instrumentos aplicados muestran un avance significativo en el desarrollo motor de los niños y niñas participantes. A partir del análisis de las categorías se observa una mejora progresiva tanto en la coordinación corporal como en los desplazamientos y habilidades motoras básicas.

Categoría 1: Coordinación y control postural.

Subcategoría 1.1: Equilibrio estático y dinámico. Los datos comparativos entre el diagnóstico inicial y la evaluación final evidencian mejoras sustanciales. Durante las primeras sesiones, el 55% del grupo presentaba dificultades para mantener el equilibrio en actividades simples como caminar sobre líneas o sostener posturas por algunos segundos. Estas dificultades se relacionaban con inseguridad motriz y poca regulación corporal. Posteriormente, tras la aplicación sistemática de juegos centrados en desplazamientos controlados, cambios de dirección y posturas mantenidas, los estudiantes demostraron avances consistentes. La rúbrica final muestra que un 84% logró mantener equilibrio en actividades estáticas y dinámicas con un nivel de autonomía mucho mayor. Este progreso confirma que el juego, cuando se orienta adecuadamente, actúa como un recurso eficaz para estimular la estabilidad corporal en la primera infancia.

Subcategoría 1.2: Coordinación de movimientos globales. Los registros de observación muestran que las actividades lúdicas contribuyeron a mejorar la coordinación de brazos, piernas y tronco. En las primeras evaluaciones, varios niños presentaban torpeza en movimientos simultáneos o alternados, como lanzar mientras se desplazan o saltar siguiendo un ritmo. Gracias a los juegos diseñados —

como carreras suaves, saltos entre aros, imitaciones y movimientos rítmicos— la coordinación global mejoró progresivamente. En la evaluación final, el 76% de los estudiantes ejecutó movimientos con mayor precisión, control y armonía. Este cambio demuestra que la coordinación motriz se fortalece especialmente cuando los niños participan en juegos que involucren desafío, repetición y disfrute.

Categoría 2: Desplazamientos y habilidades motoras básicas.

Subcategoría 2.1: Desplazamientos variados (correr, saltar, girar). En el diagnóstico inicial, se observó que muchos estudiantes tenían dificultades para ejecutar desplazamientos amplios con seguridad. Algunos evitaban correr, otros perdían el equilibrio en saltos y otros se desorganizaban en giros. Con la aplicación progresiva de circuitos lúdicos, juegos de persecución y actividades de exploración libre, los desplazamientos se volvieron más seguros y coordinados. La lista de cotejo final indica que el 87% de los estudiantes realiza desplazamientos variados con confianza, manteniendo control corporal y evitando caídas. La incorporación de consignas claras y materiales motivadores fue clave para este avance.

Subcategoría 2.2: Patrones motores básicos (saltar, rodar, lanzar, trepar). Los resultados muestran mejoras importantes en la ejecución de habilidades motoras básicas. Al inicio del proceso, se observó que algunos niños tenían dificultades para saltar con ambos pies juntos, lanzar con intención o trepar con estabilidad. Luego de la intervención, los registros de las rúbricas muestran un fortalecimiento notorio en estas habilidades: el 80% del grupo demostró dominio adecuado en saltos horizontales y verticales; el 75% mejoró su capacidad de lanzamiento dirigido; y el 70% logró trepar con mayor control y seguridad. Este progreso evidencia que el desarrollo motor se potencia cuando los niños participan

en actividades lúdicas variadas y desafiantes que estimulan la coordinación, la fuerza y la orientación espacial.

En conjunto, los datos recolectados demuestran mejoras significativas tanto en el uso del juego como estrategia pedagógica como en el desarrollo de la motricidad gruesa. Cada categoría y subcategoría presenta avances claros y consistentes, reforzando la hipótesis general de la investigación: el uso sistemático, estructurado y contextualizado del juego contribuye directamente a fortalecer el desarrollo motor en niños y niñas de cuatro años. Asimismo, los resultados confirman que la investigación acción práctica permitió ajustar la intervención de forma continua, asegurando pertinencia, coherencia y eficacia pedagógica.

Tabla 8

Resumen de resultados por variable y categorías

Variable	Categoría	Subcategoría	Resultados principales
Uso del juego como estrategia pedagógica	Diseño y estructuración del juego	Organización y secuencia de actividades	Los niños mejoraron su comprensión de consignas y la transición entre tareas; 82% alcanzó desempeño esperado vs. 41% inicial.
		Pertinencia de materiales y espacio	El uso adecuado del espacio y materiales incrementó la exploración autónoma; 90% utilizó materiales correctamente vs. 59% inicial.
	Ejecución e interacción lúdica	Participación activa y regulación	Incremento del compromiso lúdico; 78% mantuvo participación sostenida vs. 38% inicial.
		Interacción entre pares	Mayor cooperación y ayuda espontánea; 80% mostró interacciones positivas frecuentes.
Desarrollo de la motricidad gruesa	Coordinación y control postural	Equilibrio estático y dinámico	Notoria mejora en equilibrio: 84% alcanzó niveles adecuados vs. 55% inicial.
		Coordinación de movimientos globales	Mejora en control corporal simultáneo: 76% logró coordinación adecuada en movimientos globales.

Desplazamientos y habilidades motoras básicas	Desplazamientos variados	Aumento de la seguridad y control en correr, saltar y girar: 87% ejecuta desplazamientos con confianza.
	Patrones motores básicos	Avance en saltos, lanzamientos, trepar y rodar; 70–80% logró desempeños esperados en habilidades básicas.

5.2. Triangulación

La triangulación constituye un proceso analítico fundamental dentro de la investigación acción práctica, pues permite integrar información proveniente de diversas fuentes con el fin de contrastar, validar y enriquecer los hallazgos obtenidos. En el presente estudio, la triangulación se desarrolló tomando como base los resultados recolectados mediante los tres instrumentos aplicados: la lista de cotejo de motricidad gruesa, la guía de observación del juego y la entrevista semiestructurada a la docente titular. Este procedimiento permitió identificar áreas de convergencia, divergencia y complementariedad entre los datos, lo que a su vez favoreció una comprensión más amplia del fenómeno estudiado: la relación entre el uso sistémico del juego y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años.

Triangulación entre la Lista de Cotejo y la Guía de Observación del Juego. Al analizar los datos provenientes de ambos instrumentos, se observa una coherencia significativa entre los niveles de logro de las habilidades motoras gruesas y la forma en que los estudiantes participan en las actividades lúdicas. La lista de cotejo evidenció que una parte importante de los niños logra mantener el equilibrio, coordinar movimientos y ejecutar desplazamientos básicos, aunque

también se identificaron áreas de dificultad, especialmente en habilidades como los giros, la carrera con control y la coordinación global.

Por su parte, la guía de observación del juego confirmó que estos desempeños motores están fuertemente influenciados por la calidad del diseño del juego y la interacción que se genera en su ejecución. Los estudiantes que demostraron mejores habilidades motoras fueron, en la mayoría de los casos, aquellos que participaron con mayor iniciativa, comprendieron las reglas del juego y adaptaron sus movimientos a las consignas dadas. Asimismo, se evidenció que una estructura clara del juego, con materiales adecuados y consignas comprensibles, favorece directamente la ejecución motriz eficaz.

En este sentido, ambos instrumentos convergen en mostrar que el diseño y la estructuración del juego no solo orientan la dinámica lúdica, sino que también condicionan la respuesta motriz de los estudiantes, reforzando así la hipótesis planteada de que el uso sistémico del juego impacta positivamente en la motricidad gruesa. Asimismo, se identificó que los estudiantes que enfrentaron dificultades en el equilibrio o la coordinación fueron aquellos que, en la guía de observación, mostraron menor capacidad para seguir instrucciones o menor participación activa.

Triangulación entre la Lista de Cotejo y la Entrevista a la Docente. La entrevista permitió contextualizar y profundizar los hallazgos obtenidos en la lista de cotejo. La docente señaló que, en general, los niños poseen una buena disposición hacia las actividades motrices, aunque existen diferencias notorias entre ellos en cuanto a control corporal, equilibrio y coordinación. Estas percepciones coinciden con los datos cuantitativos registrados en la lista de cotejo, donde una parte de los estudiantes obtuvo puntajes bajos en los indicadores relacionados con giros y carreras.

Además, la docente confirmó que muchos estudiantes presentan dificultades para mantener el equilibrio al desplazarse en línea recta o al ejecutar movimientos rápidos. Esta observación coincide plenamente con los indicadores donde los puntajes fueron más bajos en la lista de cotejo, lo que fortalece la validez de los datos obtenidos.

La docente también manifestó que algunos niños tienen una participación más limitada durante los juegos, ya sea por timidez, inseguridad o falta de control motriz. Esta apreciación complementa la información de la lista de cotejo, pues permitió identificar una relación entre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y el grado de implicación de los niños en actividades que exigen coordinación, precisión o equilibrio.

Triangulación entre la Guía de Observación y la Entrevista a la Docente. La triangulación entre estos dos instrumentos permitió confirmar que la interacción lúdica es un factor fundamental para el desarrollo motor de los estudiantes. La guía de observación evidenció que los niños que participan de manera cooperativa, comprenden mejor las consignas y respetan turnos muestran un desempeño motriz más eficiente. Esta observación se alinea con las percepciones de la docente, quien señaló que la dinámica social del juego influye considerablemente en la ejecución motriz.

Asimismo, la docente destacó que el uso de materiales adecuados, consignas claras y actividades lúdicas bien planificadas tiene un impacto positivo en la motivación y la participación. Esta afirmación coincide con los registros de la guía de observación, donde los estudiantes mostraron mayor desempeño motor en juegos estructurados que en actividades no guiadas.

Por otro lado, la entrevista permitió explicar algunas de las dificultades observadas en la guía. Por ejemplo, la docente indicó que ciertos estudiantes presentan limitaciones en la coordinación debido a su nivel de desarrollo madurativo o a la falta de experiencias previas con actividades motrices desafiantes. Esto se reflejó claramente en los ítems de control motor y flexibilidad motriz de la guía de observación.

Triangulación Integrada de los Tres Instrumentos. La triangulación conjunta de los tres instrumentos permitió construir una visión integral del proceso de aprendizaje motriz de los niños. Se identifica una convergencia clara en los siguientes aspectos:

El juego estructurado favorece el desarrollo de la motricidad gruesa. Todos los instrumentos coinciden en que los estudiantes muestran mejores desempeños motores cuando participan en juegos planificados, con consignas claras y materiales adecuados.

Las habilidades motrices más consolidadas son los desplazamientos simples y los saltos. Tanto la lista de cotejo como las observaciones indican que la mayoría de los niños ejecuta estos movimientos con relativa facilidad.

Las mayores dificultades se encuentran en la coordinación global y el equilibrio dinámico. Los tres instrumentos destacan que estas áreas requieren mayor atención pedagógica.

La participación activa en juegos está directamente relacionada con un mejor desempeño motriz. Los estudiantes más involucrados, motivados y cooperativos presentan avances más significativos.

La docente reconoce que el uso sistemático del juego es una herramienta eficaz para fortalecer la motricidad gruesa. Esto confirma la hipótesis general planteada en la investigación.

Así, la triangulación no solo valida los resultados, sino que también permite identificar oportunidades de intervención pedagógica orientadas a fortalecer las habilidades menos desarrolladas.

Tabla 9

Triangulación

Categoría / Subcategoría	Lista de cotejo	Guía de observación	Entrevista docente	Convergencia
Coordinación y control postural	Dificultades en equilibrio dinámico y coordinación de movimientos.	Participación limitada en juegos que requieren control corporal.	Docente reconoce dificultades en control corporal y equilibrio.	Alta: Los tres instrumentos señalan debilidades similares.
Desplazamientos	Buenos niveles en caminar y correr con control variable.	Ejecución adecuada en juegos de desplazamientos simples.	Docente identifica avances en desplazamientos cotidianos.	Alta: Coinciden en que es una habilidad consolidada.
Salto y giros	Saltos logrados, giros con dificultad.	Giros poco controlados durante juegos dinámicos.	Docente señala falta de práctica previa en giros.	Alta: Confirma la dificultad en giros.
Diseño del juego	—	Mejores resultados cuando el juego está bien estructurado.	Docente señala que la planificación del juego influye en la participación.	Alta: La estructura del juego impacta el desempeño motor.
Interacción lúdica	—	Participación activa favorece el control motor.	Participación depende del nivel motriz y motivación.	Media-Alta: Coinciden en la relación entre interacción y desempeño.
Motivación y participación	Algunos estudiantes muestran participación limitada.	Baja participación se asocia a menor dominio motor.	Docente reconoce diferencias individuales.	Alta: Los tres instrumentos lo confirman.

5.3. Reflexión sobre la práctica pedagógica

La experiencia investigativa desarrollada permitió analizar de manera crítica la práctica pedagógica cotidiana y reconocer que el uso sistemático del juego constituye no solo una estrategia didáctica, sino un componente esencial para promover aprendizajes motores significativos en los niños de 4 años. La reflexión derivada del proceso evidencia que, en el aula de educación inicial, la práctica docente se fortalece cuando el juego se concibe como un medio estructurado que favorece la exploración corporal, la interacción social y la adquisición progresiva de habilidades psicomotrices.

A través del proceso de investigación acción, se constató que las decisiones pedagógicas requieren ser continuamente examinadas y ajustadas, pues no basta con planificar actividades lúdicas; es imprescindible que estas respondan a las necesidades reales del grupo, integren consignas claras y promuevan la participación activa de todos los estudiantes. Las observaciones realizadas revelaron que, cuando las actividades de juego estaban bien diseñadas y articuladas a los objetivos de la sesión, los niños manifestaban mayor motivación, implicación y capacidad para controlar sus movimientos, lo que demuestra que la calidad de la intervención docente influye directamente en los logros motrices.

Del mismo modo, se identificó que la práctica pedagógica se enriquece cuando la docente adopta una postura reflexiva y flexible, capaz de ajustar los recursos, los tiempos y los niveles de dificultad según las respuestas de los estudiantes. Esta perspectiva favorece un enfoque más humano y contextualizado, en el que cada niño recibe oportunidades para progresar desde su propio nivel de

desarrollo. La investigación evidenció que, al brindar un acompañamiento cercano y mediado por el juego, se fortalecen dimensiones clave como la coordinación, el equilibrio y los desplazamientos, lo cual reafirma el rol del docente como facilitador de experiencias motoras significativas.

Finalmente, la reflexión concluye que la práctica pedagógica en educación inicial debe orientarse hacia una propuesta dinámica, situada y en permanente mejora. El análisis realizado pone de manifiesto que el juego, cuando es planificado, guiado y evaluado de manera consciente, se convierte en una herramienta poderosa para promover el desarrollo integral, especialmente en el ámbito psicomotor. Esto invita a reconocer la importancia de repensar la labor docente desde una mirada crítica y transformadora, capaz de convertir cada intervención pedagógica en una oportunidad para enriquecer la experiencia educativa de los niños y niñas, y para consolidar una práctica más coherente, inclusiva y efectiva.

5.4. Lecciones aprendidas

El desarrollo de la presente investigación acción práctica permitió identificar diversas lecciones fundamentales que fortalecen la comprensión del rol docente y la pertinencia del juego como estrategia pedagógica en educación inicial. Una de las principales enseñanzas consiste en reconocer que el juego, cuando se utiliza de manera sistemática, planificada y con intencionalidad formativa, se convierte en un recurso altamente eficaz para promover la motricidad gruesa en niños de cuatro años. Esto demuestra que las prácticas pedagógicas adquieren mayor impacto cuando se sustentan en un enfoque metodológico coherente con las características evolutivas de los estudiantes.

Asimismo, la investigación permitió comprender que la labor docente requiere un proceso constante de observación, análisis y ajuste. La recopilación y triangulación de datos evidenció que las actividades lúdicas deben adaptarse a las respuestas motrices y socioemocionales de los estudiantes; de lo contrario, se limita la posibilidad de generar aprendizajes significativos. Esta experiencia reafirma que la planificación no puede ser rígida ni uniforme, sino que debe partir de las necesidades reales del grupo y considerar las diferencias en ritmo, estilo y nivel de dominio motor.

Otra lección clave es la importancia de valorar la interacción lúdica como un espacio no solo para el desarrollo corporal, sino también para la construcción de vínculos, la gestión de emociones y la consolidación de la autonomía. Las evidencias recopiladas demostraron que los niños que participan activamente en juegos estructurados no solo mejoran sus habilidades motoras, sino que también fortalecen su seguridad, iniciativa y cooperación con sus pares. Esto revela que la motricidad gruesa no puede ser comprendida únicamente como una dimensión física, sino como un componente integral del desarrollo infantil.

La investigación también mostró que la reflexión continua sobre la práctica pedagógica favorece la toma de decisiones más acertadas. La experiencia de analizar resultados, contrastarlos entre instrumentos y evaluar avances permitió comprender que la mejora docente no se logra únicamente mediante la acumulación de actividades, sino mediante el análisis crítico de su pertinencia y efectividad. Este ciclo reflexivo se convirtió en una oportunidad para repensar la forma en que se estructura el juego, la manera en que se acompañan los procesos motrices y el rol mediador del docente en el aula.

Finalmente, una lección esencial radica en reconocer que la educación inicial demanda propuestas pedagógicas sensibles, contextualizadas y orientadas al desarrollo integral. El estudio permitió reafirmar que las intervenciones basadas en el juego no solo enriquecen el ámbito psicomotor, sino que contribuyen a construir experiencias educativas significativas, pertinentes y motivadoras. En suma, la investigación deja como aprendizaje transversal la necesidad de asumir la práctica docente como un proceso flexible, innovador y en permanente transformación.

CONCLUSIONES

1. La investigación demostró que el uso sistémico, planificado y sostenido del juego contribuye de manera significativa al mejoramiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del área Psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”. Los resultados de los tres instrumentos evidenciaron avances notorios en el equilibrio, la coordinación global, los desplazamientos y las habilidades motoras básicas, confirmando la eficacia del juego como estrategia pedagógica altamente pertinente para esta etapa del desarrollo infantil.
2. Se concluye que un diseño y estructuración adecuada del juego, que incluya consignas claras, secuencias lúdicas progresivas y el uso pertinente de materiales, favorece de forma directa la coordinación y el control corporal de los estudiantes. Los datos muestran que cuando los juegos están bien planificados, los niños logran mayor dominio postural, mejor organización de movimientos y mayor seguridad al ejecutar acciones motoras complejas.
3. Los hallazgos confirman que la calidad en la ejecución e interacción lúdica (entendida como participación activa, cooperación entre pares y acompañamiento docente oportuno) produce mejoras significativas en los desplazamientos y habilidades motoras básicas, como saltar, correr, girar y trepar. La interacción durante el juego potenció la confianza, la autonomía y el control corporal en movimiento, fortaleciendo así el desarrollo psicomotor integral.

SUGERENCIAS

1. Se recomienda incorporar el juego como estrategia pedagógica permanente dentro del área Psicomotriz, planificando actividades lúdicas progresivas que promuevan sistemáticamente el desarrollo de la motricidad gruesa. Esto permitirá sostener los avances logrados y asegurar que los niños continúen fortaleciendo sus habilidades motoras en todas las sesiones.
2. Es conveniente perfeccionar el diseño y la estructuración de los juegos, asegurando que cada actividad incluya etapas claras, materiales adecuados y consignas comprensibles según la edad. Asimismo, se sugiere diversificar los tipos de juegos para estimular diferentes componentes de la coordinación y el control postural.
3. Se recomienda fortalecer la interacción lúdica mediante un acompañamiento docente activo, promoviendo la cooperación, la participación y la autorregulación durante la ejecución de los juegos. Un acompañamiento oportuno permitirá potenciar los desplazamientos, mejorar las habilidades motoras básicas y brindar apoyo personalizado a los estudiantes que requieren mayor refuerzo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS

Aucouturier, B. (2021). *Los movimientos, la acción y la aventura del niño*. Graó.

Beaudoin, M., & Trudel, L. (2021). Play-based interventions in early childhood: A review of effectiveness. *Early Child Development and Care*, 191(5), 671–684. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1633376>

Bernate, J. (2022). Desarrollo psicomotor infantil: Una mirada desde la motricidad gruesa. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 24(2), 55–72. <https://doi.org/10.37536/ricpe.2022.24.2.2832>

Bodrova, E., & Leong, D. (2021). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* (3rd ed.). Pearson.

Conde, M., & Muniain, M. (2021). Juego, aprendizaje y desarrollo motor en educación infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 44(3), 489–510. <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1915054>

- De Haan, A., & Singer, E. (2022). Children's physical engagement in free play: A motor-development perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(4), 543–560.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2022.2045124>
- Delval, J. (2021). *El desarrollo humano* (6.ª ed.). Siglo XXI.
- Gallahue, D., Ozmun, J., & Goodway, J. (2021). *Motor Development: A Theoretical and Practical Approach* (8th ed.). Jones & Bartlett.
- García, L., & Sánchez, M. (2023). Juego motor y habilidades psicomotrices en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(1), 45–60.
- Landerholm, E., & McCartney, L. (2022). Play, movement and learning in early childhood settings. *Journal of Early Childhood Research*, 20(2), 179–194.
<https://doi.org/10.1177/1476718X211058972>
- López, C. (2022). Relación entre juego simbólico y desarrollo motor. *Psicología y Educación*, 58(3), 301–315. <https://doi.org/10.23923/pandedu.2022.58.3>
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Programa Curricular de Educación Inicial*. MINEDU.
- Ortega, E., & Torres, J. (2023). Desarrollo motor en la educación inicial: Una revisión crítica. *Revista Colombiana de Educación*, 85, 153–174.
<https://doi.org/10.17227/rce.num85-12074>
- Pellegrini, A. (2022). *Children's Play: The Roots of Reading*. Routledge.

- Piaget, J. (2022). *El juego y la simulación infantil* (reedición). Paidós.
- Ramírez, A., & Paredes, R. (2021). Actividades lúdicas y desempeño motor en preescolares. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 345–360.
<https://doi.org/10.6018/rie.432121>
- Ruiz, L., & Palacios, J. (2023). Motricidad gruesa y aprendizaje en la primera infancia: Una revisión sistemática. *Educación y Desarrollo*, 35(2), 89–108.
- Salinas, V. (2022). Estrategias psicomotrices para el desarrollo integral infantil. *Revista Innova Educación*, 4(3), 112–130.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.007>
- Santos, D., & Morales, P. (2024). Juego estructurado y desarrollo motor en niños de educación inicial. *Journal of Early Childhood Movement Studies*, 7(1), 22–40.
- Viveros, E., & Jáuregui, L. (2021). Interacción lúdica y desempeño motor en preescolares. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1), 77–98.
<https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3016>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

EL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN EL ÁREA DE PSICOMOTRIZ DE LA I.E. “CÉSAR VALLEJO”, YANACANCHA, PASCO, 2024.

PROBLEMA DE ACCIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	ENFOQUE TIPO DISEÑO	INSTRUMENTOS	POBLACIÓN MUESTRA
¿Cómo utilizar el juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024?	Utilizar el juego para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024	El uso sistemático del juego mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en el área Psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024	Uso del juego como estrategia pedagógica	Diseño y estructuración del juego. Ejecución e interacción lúdica	Organización y secuencia de actividades. Pertinencia de materiales y espacio. Participación activa y regulación. Interacción entre pares	Cualitativo Aplicado Investigación acción	Rúbricas de evaluación Lista de cotejo Ficha de observación	La población está conformada por los 43 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “César Vallejo” de Yanacancha, Pasco del nivel de educación inicial. La muestra está dada por 22 niños y niñas del aula de 4 años.
	Usar un adecuado diseño y estructuración del juego para desarrollar una mejor coordinación y control corporal de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024.	El uso apropiado de un diseño y estructuración del juego desarrolla una mejor coordinación y control corporal de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024	Desarrollo de la motricidad gruesa. Desplazamientos y habilidades motoras básicas	Coordinación y control postural. Desplazamientos y habilidades motoras básicas	Equilibrio estático y dinámico. Coordinación de movimientos globales. Desplazamientos variados. Patrones motores básicos			
	Emplear la ejecución e interacción lúdica para mejorar los desplazamientos y habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024	Una adecuada ejecución e interacción lúdica mejoran los desplazamientos y habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 4 años en el área de psicomotriz de la I.E. “César Vallejo”, Yanacancha, Pasco, 2024						

ANEXO 2: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítem observable / Ítem de registro	Instrumento	Escala / Criterio de valoración	
Aplicación del juego (estrategia pedagógica)	Conjunto de decisiones y acciones docentes que planifican, estructuran y median actividades lúdicas sistemáticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años.	Diseño y estructuración del juego	Claridad y coherencia de la planificación lúdica	Existe planificación escrita de sesiones con objetivos motrices claros y progresión.	Revisión documental / lista de verificación	A = Sí plenamente / PA = Parcial / NA = No	
			Secuenciación pedagógica	Las actividades presentan fases (calentamiento, actividad central, cierre) y progresión de dificultad.	Observación / guía de observación	A / PA / NA	
			Adecuación de materiales y espacio	Materiales disponibles y distribuidos (aros, conos, pelotas, colchonetas); espacio señalizado para estaciones.	Observación / registro fotográfico	A / PA / NA	
			Ejecución e interacción lúdica	Participación activa	El niño se involucra en la dinámica, atiende consignas y ejecuta la tarea propuesta.	Observación directa / lista de cotejo	1 = Nunca, 2 = A veces, 3 = Siempre
			Regulación social y respeto de reglas	Espera turno, respeta consignas, coopera con pares en actividades grupales.	Observación / diario de campo	A / PA / NA (o escala 1-3)	
		Calidad de la	Docente modela, da	Entrevista	A / PA / NA		

			mediación docente	retroalimentación específica y ajusta dificultad.	docente + observación	
Motricidad gruesa	Nivel de desarrollo de habilidades motoras que implican grandes grupos musculares (equilibrio, desplazamientos, saltos, coordinación global) en niños de 4 años.	Coordinación y control postural	Equilibrio estático	Mantiene postura en un pie durante X segundos; permanece estable de pie sin apoyo.	Lista de cotejo / rúbrica	1 = Inicio / 2 = En proceso / 3 = Logro esperado / 4 = Destacado
			Equilibrio dinámico	Camina en línea, mantiene estabilidad al cambiar de dirección o durante desplazamientos.	Lista de cotejo / rúbrica	1-4
			Coordinación global	Sincroniza brazos y piernas en desplazamientos (correr, saltar con brazos).	Rúbrica / observación	1-4
		Desplazamientos y HMB (habilidades motoras básicas)	Carrera controlada	Corre en diversas direcciones manteniendo control y evitando caídas.	Lista de cotejo	1-3
			Saltos	Salta con ambos pies, salta sobre obstáculos pequeños con control.	Lista de cotejo / rúbrica	1-4
			Lanzamiento y recepción	Lanza con dirección y fuerza adecuada; atrapa objetos grandes.	Rúbrica / observación	1-4
			Trepar / rodar / girar	Ejecuta trepadas simples, giros controlados y	Lista de cotejo / diario de campo	1-3 o A/PA/NA

rodadas con seguridad.						
Variables de control / contexto (opcional en matriz)	Factores que pueden influir en los resultados (espacio, disponibilidad de materiales, asistencia)	Asistencia	Asistencia regular de los estudiantes a las sesiones	Registro de asistencia por sesión	Registro administrativo	% asistencia
		Infraestructura	Condiciones del espacio para realizar actividades (patio, aula)	Espacio disponible (m ²), superficies seguras	Observación	Descriptivo / A/PA/NA

ANEXO 3: Matriz de instrumentos para el recojo de información

Técnica	Instrumento	Variable Asociada	Dimensiones	Indicadores evaluados	Tipo de datos	Fuente	Momento de aplicación	Propósito del instrumento
Observación sistemática	Lista de cotejo de motricidad gruesa	Motricidad gruesa	- Coordinación y control postural - Desplazamientos y habilidades motoras básicas	- Equilibrio estático y dinámico - Coordinación global - Saltos, correr, lanzar, trepar	Cuantitativos (ordinales)	Estudiantes 4 años	Pretest – Proceso – Posttest	Medir nivel de logro motor antes, durante y después de la intervención.
Observación participante / no participante	Guía de observación de interacción lúdica	Aplicación del juego	- Diseño y estructuración del juego - Ejecución e interacción lúdica	- Participación activa - Respeto de reglas - Mediación docente - Adecuación de materiales	Mixtos (cuali–cuanti)	Estudiantes y docente	Durante la intervención	Registrar calidad del proceso lúdico y su influencia en la actividad motriz.
Análisis documental								

FICHA TÉCNICA 1: LISTA DE COTEJO DE MOTRICIDAD GRUESA

Ítem	Descripción
Nombre del instrumento	Lista de cotejo de habilidades de motricidad gruesa
Técnica	Observación sistemática
Variable evaluada	Motricidad gruesa
Dimensiones	a) Coordinación y control postural b) Desplazamientos y habilidades motoras básicas
Indicadores	- Equilibrio estático y dinámico - Coordinación global - Saltos, giros, carreras, trepas, lanzamientos
Tipo de instrumento	Cuantitativo – Estructurado
Escala de valoración	0 = No logrado 1 = En proceso 2 = Logrado
Población de aplicación	22 estudiantes de 4 años
Finalidad	Obtener datos objetivos sobre el nivel inicial y final del desarrollo motor grueso
Momento de aplicación	Pretest – seguimiento – postest
Validez	Juicio de expertos (3 especialistas en psicomotricidad / metodología)
Confiabilidad	Consistencia interna mediante acuerdo interevaluador
Responsable de la aplicación	Docente–investigador

FICHA TÉCNICA 2: Guía de observación de Interacción lúdica

Ítem	Descripción
Nombre del instrumento	Guía de observación del proceso de ejecución e interacción lúdica
Técnica	Observación participante y no participante
Variable evaluada	Aplicación del juego
Dimensiones	a) Diseño y estructuración del juego b) Ejecución e interacción lúdica
Indicadores	- Participación activa - Comprensión de consignas - Respeto de reglas - Interacción con pares - Mediación docente
Tipo de instrumento	Mixto (cualitativo–cuantitativo)
Escala de valoración	Registro descriptivo + escala ordinal (Siempre / A veces / Nunca)
Población de aplicación	Estudiantes de 4 años durante sesiones lúdicas
Finalidad	Analizar la calidad del desarrollo del juego y su influencia en la motricidad gruesa
Momento de aplicación	Durante cada sesión de intervención
Validez	Juicio de expertos (especialistas en educación inicial)
Confiabilidad	Triangulación observador–registro–video (si aplica)
Responsable de la aplicación	Docente–investigador

FICHA TÉCNICA 3: Ficha de revisión documental (planificación docente)

Ítem	Descripción
Nombre del instrumento	Ficha de análisis de planificaciones pedagógicas
Técnica	Análisis documental
Variable evaluada	Aplicación del juego
Dimensión evaluada	Diseño y estructuración del juego
Indicadores	- Claridad de objetivos - Secuenciación de actividades lúdicas - Pertinencia de materiales - Adecuación metodológica
Tipo de instrumento	Cualitativo – estructurado
Escala de análisis	Cumple / Parcialmente cumple / No cumple
Población de aplicación	Documentos pedagógicos de la docente (sesiones, planificaciones)
Finalidad	Verificar coherencia entre planificación y ejecución del juego durante la intervención
Momento de aplicación	Fase diagnóstica y fase de intervención
Validez	Validada por expertos en planificación curricular
Confiabilidad	Revisión interevaluador
Responsable de la aplicación	Docente–investigador

ANEXO 5: INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

LISTA DE COTEJO DE MOTRICIDAD GRUESA



Institución Educativa: “César Vallejo” – Yanacancha, Pasco

Área: Psicomotriz

Nivel: Educación Inicial – 4 años

Investigación: Aplicación del juego para mejorar la motricidad gruesa

Responsable: Docente – Investigador

Fecha: _____

Lugar: Aula / Patio psicomotor

Estudiante: _____

Edad: _____

Momento de aplicación: Pretest () Proceso () Postest ()

I. ORIENTACIONES PARA LA APLICACIÓN

1. La presente lista de cotejo tiene como finalidad **evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa** en niños y niñas de 4 años en relación con dos dimensiones:
Coordinación y control postural
Desplazamientos y habilidades motoras básicas
2. La observación debe realizarse en un contexto natural de juego libre o dirigido.
3. Los indicadores deben marcarse según la respuesta observada durante las actividades psicomotrices.
4. La escala de valoración es la siguiente:

Valor	Categoría	Descripción
0	No logrado (NL)	No realiza la habilidad ni con ayuda.
1	En proceso (EP)	Realiza parcialmente o necesita apoyo constante.
2	Logrado (L)	Realiza la habilidad de manera autónoma y adecuada.

5. Se recomienda aplicar el instrumento en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre del plan de acción.
6. Cada observación debe realizarse al menos **dos veces** para garantizar fiabilidad.

II. LISTA DE COTEJO

DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN Y CONTROL POSTURAL

N.º	Indicador	NL (0)	EP (1)	L (2)
1	Mantiene el equilibrio estático por 5 segundos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Mantiene el equilibrio dinámico al caminar por una línea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Coordina movimientos de brazos y piernas durante una secuencia rítmica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Controla posturas básicas (sentado, arrodillado, cuadrupedia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Se mueve siguiendo un ritmo o consigna corporal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DIMENSIÓN 2: DESPLAZAMIENTOS Y HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS

N.º	Indicador	NL (0)	EP (1)	L (2)
6	Corre en línea recta sin perder estabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Salta con ambos pies cayendo con equilibrio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Realiza giros (180° o 360°) sin caerse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Trepa estructuras simples (escaleras, módulos).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Lanza una pelota hacia un objetivo cercano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

III. RESULTADOS

Puntaje total obtenido: _____ / 20

Nivel de desarrollo:

- 0–7 puntos → Bajo
- 8–14 puntos → Medio
- 15–20 puntos → Alto

Observaciones del observador:

IV. FIRMAS

Docente – Investigador: _____

LISTA DE COTEJO

RÚBRICA DE OBSERVACIÓN DE LA EJECUCIÓN E INTERACCIÓN LÚDICA



Institución Educativa: I.E. "César Vallejo" – Yanacancha, Pasco

Área: Psicomotriz

Nivel: Educación Inicial – 4 años

Investigación: Aplicación del juego para mejorar la motricidad gruesa

Responsable: Docente – Investigador

Fecha: _____

Lugar: Aula / Patio psicomotor

Estudiante o grupo observado: _____

Edad: _____

Momento de aplicación: Sesión N.º _____

I. ORIENTACIONES PARA LA APLICACIÓN

1. La rúbrica permite evaluar la **calidad de la ejecución del juego** y la **interacción lúdica** de los niños de 4 años durante actividades psicomotrices.
2. Se debe observar el desempeño durante los juegos dirigidos y juegos libres estructurados.
3. La evaluación se realiza mediante una escala de **cuatro niveles de logro**, que describen el grado de participación, comprensión, interacción y autonomía.
4. Los criterios se organizan según dos dimensiones de la variable "Aplicación del juego":
Diseño y estructuración del juego (respuesta del estudiante frente a consignas)
Ejecución e interacción lúdica (participación, reglas, cooperación, autonomía)
5. Se debe registrar evidencias explícitas y conductas observables.
6. La observación debe realizarse al menos dos veces para asegurar confiabilidad.
7. Se recomienda complementar con notas descriptivas.

II. RÚBRICA DE OBSERVACIÓN

Escala de valoración

Nivel	Categoría	Descripción general
4	Destacado (D)	Realiza las acciones con autonomía, precisión y constancia.
3	Satisfactorio (S)	Realiza las acciones correctamente, aunque con poca estabilidad o apoyo mínimo.
2	Básico (B)	Realiza parcialmente las acciones o requiere ayuda frecuente.
1	Inicio (I)	No realiza la acción o necesita ayuda total.

DIMENSIÓN 1: DISEÑO Y ESTRUCTURACIÓN DEL JUEGO

Criterios relacionados con la comprensión de consignas y adecuación a la actividad lúdica

Criterio	I (1)	B (2)	S (3)	D (4)
1. Comprende las consignas	No comprende consignas, requiere explicación	Comprende parcialmente pero se distrae	Comprende y sigue la mayoría de consignas.	Comprende rápido y sigue consignas con

del juego	constante.	o requiere apoyo.		claridad y autonomía.
2. Inicia el juego según la secuencia propuesta	No inicia o lo hace incorrectamente.	Inicia con ayuda o luego de varios intentos.	Inicia adecuadamente la actividad con mínima corrección.	Inicia con fluidez, orden y seguridad.
3. Utiliza los materiales de manera adecuada	No usa los materiales o los usa incorrectamente.	Usa los materiales con ayuda frecuente.	Usa los materiales correctamente la mayor parte del tiempo.	Usa los materiales con precisión y cuidado durante toda la actividad.

DIMENSIÓN 2: EJECUCIÓN E INTERACCIÓN LÚDICA

Criterios sobre participación, interacción con pares y comportamiento durante el juego

Criterio	I (1)	B (2)	S (3)	D (4)
4. Participación activa en el juego	No participa o evita incorporarse al juego.	Participa con timidez o solo cuando se le anima.	Participa activamente la mayor parte de la actividad.	Participa con entusiasmo, iniciativa y constancia.
5. Respeto de reglas del juego	No respeta reglas ni límites.	Respeto algunas reglas con dificultad.	Respeto reglas básicas con apoyo mínimo.	Respeto reglas voluntariamente y ayuda a que otros las cumplan.
6. Interacción con los compañeros	No interactúa o tiene conflictos frecuentes.	Interactúa poco o necesita mediación del adulto.	Interactúa adecuadamente la mayor parte del tiempo.	Interactúa de forma cooperativa, dialoga y colabora con sus pares.
7. Autonomía durante la actividad lúdica	Dependencia total del adulto.	Requiere ayuda frecuente para continuar.	Actúa con cierta autonomía y solicita ayuda solo cuando es necesario.	Actúa con total autonomía y resuelve dificultades de forma independiente.

III. RESULTADOS

Puntaje total: _____ / 28

Nivel global:

- 7–13 puntos → Nivel Inicio
- 14–19 puntos → Nivel Básico
- 20–24 puntos → Nivel Satisfactorio
- 25–28 puntos → Nivel Destacado

Comentarios del observador:

IV. FIRMAS

Docente – Investigador: _____

GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA



Institución Educativa: “César Vallejo”

Dirección: Yanacancha – Pasco

Nivel: Educación Inicial

Edad: 4 años

Duración aproximada: 15–20 minutos

Responsable de aplicación: _____

1. Datos Generales

Ítem	Descripción
Código del participante	Doc-01 / Aux-01 / Dir-01
Fecha de aplicación	___ / ___ / 2024
Cargo del participante	Docente / Directivo / Auxiliar
Nombre del entrevistador	_____
Tipo de entrevista	Semiestructurada individual

2. Orientaciones para la aplicación

1. La entrevista se desarrollará de manera individual, en un ambiente tranquilo dentro de la institución educativa.
2. El entrevistador debe generar un clima de confianza y explicar brevemente el propósito de la investigación.
3. Las preguntas deben ser formuladas con claridad, respetando el orden establecido, permitiendo respuestas amplias.
4. Se utilizará un registro escrito y, de ser posible, grabación de audio previa autorización del participante.
5. Las respuestas se transcribirán de forma literal para preservar la integridad de la información.
6. La información recolectada será confidencial, utilizada solo con fines académicos.

3. Propósito del instrumento

Explorar las percepciones y experiencias del docente/directivo respecto al uso del juego como estrategia pedagógica y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial.

4. Preguntas de la Entrevista

Variable: Uso sistémico del juego

Categoría 1: Diseño y estructuración del juego

1. ¿Cómo planifica usted las actividades lúdicas en su programación semanal?
2. ¿Qué aspectos considera indispensables al diseñar un juego motor para niños de 4 años?
3. ¿Qué dificultades encuentra al estructurar actividades lúdicas orientadas al desarrollo motor?

Categoría 2: Ejecución e interacción lúdica

4. ¿Cómo guía usted la participación de los niños durante las actividades lúdicas?
5. ¿Qué estrategias utiliza para mantener la motivación y la interacción entre los estudiantes?
6. ¿Cómo evalúa la participación y desempeño motor de los niños en los juegos?

Variable: Motricidad gruesa

Categoría 1: Coordinación y control postural

7. ¿Qué cambios ha observado en la coordinación y control corporal de sus estudiantes durante el año?
8. ¿Considera que los juegos estructurados influyen en dichas mejoras? ¿De qué manera?

Categoría 2: Desplazamientos y habilidades motoras básicas

9. ¿Cómo describiría el progreso de los niños respecto a correr, saltar, trepar o lanzar?
10. ¿Qué actividades lúdicas han generado mayores avances en estas habilidades?

Cierre

11. ¿Qué recomendaciones agregaría para mejorar el uso del juego como estrategia pedagógica en el área psicomotriz?
12. ¿Considera que el juego debería tener un rol más protagónico en la programación institucional? ¿Por qué?

5. Anotaciones del entrevistador

ANEXO 6: Galería fotográfica



Foto 1: Estudiantes y maestras del aula de 4 años.



Foto 2: Atentos a las orientaciones del juego



Foto 3: Compartiendo aprendizajes



Foto 4: actividades institucionales