



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

INTERVENCIÓN EDUCATIVA DE JUEGOS PARA
MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 846 DE LA
COMUNIDAD DE SAN PEDRO DE WASHALADO DE
LORETO, 2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

GUERRA ARMAS PATRICIA OLIVIA

ORCID: 0000-0003-3482-4641

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID: 0000-0002-0474-3843

PUCALLPA – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Guerra Armas Patricia Olivia

ORCID: 0000-0003-3482-4641

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Escuela Profesional de
Educación, Pucallpa, Perú

ASESOR

Aguilar Polo Aniceto Elias

ORCID: 0000-0002-0474-3843

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Pucallpa, Perú

JURADO

Carrera Giron Jemina Lidia

ORCID: 0000-0002-0068-3337

Soria Ramírez Maritza

ORCID: 0000-0002-9985-4342

Portocarrero Reategui Roxana Martina

ORCID: 0000-0002 -0918- 8594

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE LA TESIS

Mg. Maritza Soria Ramírez

Miembro

Mg. Roxana Martina Portocarrero Reátegui

Miembro

Dra. Carrera Giron Jemina Lidia

Presidente

Dr. Aniceto Elias Aguilar Polo

Asesor

AGRADECIMIENTO

Director de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por la formación académica, al personal docente y administrativo que, en todo momento, me brindaron el apoyo necesario durante el desarrollo del proyecto de investigación.

A la primera persona que le quiero agradecer es a mi asesor que sin su ayuda y conocimiento no hubiera sido posible realizar este proyecto.

A la directora Lic. Gladys Verónica Guerra Armas de la institución educativa San Pedro de Washalado, quien contribuyó en el desarrollo de las actividades e intervenciones educativas.

LA AUTORA

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre linda: Gladys, por ser siempre mi Ángel de la guarda que me guía de donde está.

A mi esposo Giovanni, su apoyo incondicional, quien comparte la vida familia.

A mi hijo hermoso: Alejandro, que es mi motor y motivo de seguir creciendo como persona y profesional a mi familia por estar siempre ahí conmigo apoyándome incondicionalmente.

PATRICIA

RESUMEN

El objetivo fue demostrar si la intervención educativa de juegos mejora la psicomotricidad en niños de la institución educativa inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019, Estudio de tipo cuantitativo – explicativo de diseño pre experimental; con una población muestral de 9 niños y tipo de muestreo no probabilística por conveniencia, donde se utilizó el instrumento de lista cotejo TEPSI y obteniendo como resultado se demuestra que la psicomotricidad es altamente significativa bilateral de ($p = 0,000$) y están en un 77,8% normal, similitud se establece en las dimensiones: coordinación (100,0%), lenguaje (66,7%) y motricidad (88,9%) que se encuentran en normal y resulta altamente significativo ($p = 0,000$) después del tratamiento. Finalmente, se concluye que la intervención educativa con juego demuestra una alta significancia bilateral ($p < 0,05$) en la variable objeto de estudio.

Palabras claves: *Intervención educativa, psicomotricidad, educación inicial*

ABSTRACT

The objective was to demonstrate whether the educational intervention of games improves the psychomotor skills in children of the initial educational institution 846 of the community of San Pedro of Washalado of Loreto, 2019, Quantitative type study - explanatory of pre-experimental design; with a sample population of 9 children and type of non-probabilistic sampling for convenience, where the TEPSI checklist instrument was used and obtaining as a result it is demonstrated that the psychomotor skills is highly significant bilateral of ($p = 0.000$) and they are in a 77, 8% normal, similarity is established in the dimensions: coordination (100.0%), language (66.7%) and motor skills (88.9%) that are in normal and is highly significant ($p = 0.000$) after treatment. Finally, it is concluded that the educational intervention with play demonstrates a high bilateral significance ($p < 0.05$) in the variable under study.

Keywords: Educational intervention, psychomotor skills, initial education

CONTENIDO	Pág.
1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.	xi
I. Introducción	12
II. Revisión de literatura	18
2.1. Antecedentes	18
2.2. Bases teóricas de la investigación	22
2.2.1. Intervención educativa de juego	21
2.2.1.1. Definición de intervención educativa de juego	21
2.2.1.2. Teoría de intervención educativa de juego	22
2.2.1.3. Dimensiones de intervención educativa de juego	24
2.2.2. Psicomotricidad	26
2.2.2.1. Definición de psicomotricidad	29
2.2.2.2. Teorías de psicomotricidad	27
2.2.2.3. Dimensiones de psicomotricidad	28
III. Hipótesis	29
IV. Metodología	30

4.1. Diseño de la investigación	31
4.2. Población y muestra	32
4.2.1. Población	32
4.2.2. Muestra	32
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	33
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.4.1. Técnicas	36
4.4.2. Instrumentos	36
4.5. Plan de análisis	38
4.6. Matriz de consistencia	39
4.7. Principios éticos	42
V. Resultados	44
5.1. Resultados	44
5.2. Análisis de resultados	49
VI. Conclusiones	52
Aspectos complementarios	53
Sesiones	67
Referencias bibliográficas	72
Anexos	76
1. Instrumentos	76
2. Documentos de campo que acredite la realización del estudio	79
3. Testimonios fotográficos	80

4. Data	81
5. Otras evidencias – Similitud Turnitin	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

	Pág.
Cuadro N° 1: Población por sexo de niños del experimental	33
Cuadro N° 2: Correlación entre puntuaciones por examinadores independientes	37
Tabla N° 1. Estadística de psicomotricidad	44
Tabla N° 2: Prueba estadística de T de Student	46
Tabla N° 3. Prueba estadística por dimensiones de T de Student	47
Gráfico N° 1. Barra estadística de psicomotricidad	44
Gráfico N° 2. Distribución de la normalidad de psicomotricidad	46
Gráfico N° 3. Caja de dimensiones de psicomotricidad	47

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad el desarrollo de la psicomotricidad en los niños es un problema en nuestra sociedad, porque la mayoría de ellos, provienen de sectores muy pobres, esta situación acarrea una desigualdad en el desarrollo de la coordinación, el lenguaje y la motricidad, donde muchas veces el docente tiene que nivelar los ritmos de aprendizaje a través de intervenciones educativas como los juegos.

En nuestra región existen estudios que han contribuido a la psicomotricidad en medida significativa, pero el problema radica en que estas actividades no son orientadas a través de juegos específicos a cada dimensión, solamente existen correlaciones y descripciones, pero de cómo mejorar el problema radica un esfuerzo de tiempo, los que muchas veces el investigador solamente no realiza estudios experimentales, por esta condición se debe implantar las intervenciones educativas a través de juegos como: Juego de reglas, simbólico, motor, de construcción, didácticos, musicales, literarios, mediáticos y finalmente mediante juegos físico-corporales.

Por lo tanto, el estudio tiene como objetivo de demostrar si la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto.

El aporte metodológico, radica en las actividades establecidas para las intervenciones educativas, que implica la generación de conocimientos pertinentes y donde fueron revisados considerando las variables, por lo tanto, se ajusta a las líneas de la investigación, y es factible porque permitirá la sostenibilidad en el tiempo y entre tanto contribuirá en la mejora de la psicomotricidad de los niños de esta comunidad y brindará una información del desarrollo de las diferentes dimensiones como: Coordinación, lenguaje y motricidad.

En la actualidad, en el mundo educativo mucho de los países son conscientes de que la educación, es el pilar fundamental del desarrollo de los países, por lo tanto, han desafiado con políticas propias, incrementando los materiales y tecnologías de última generación, donde el Estado se hace cargo de la educación del pueblo, por lo que invierte en otorgar beneficios económicos propios, como brindar un servicio básico de calidad en alimentación, y en muchos de los casos, la edad a menores de cinco años no es determinante en la formación y desarrollo personal.

Mientras, en nuestra realidad educativa, el escenario es invertido, donde la educación es la última rueda; a pesar de implantar políticas que no significan y determinen el progreso eficiente de los niños; donde el maestro es solo responsable de los resultados que obtiene mediante pruebas nacionales e internacionales. Y, porque no se puede invertir este precepto y trasladar al Ministerio de Educación, esa responsabilidad de derecho de los niños; de una educación digna y de calidad; donde el Estado invierta en los niños; con materiales, recursos educativos que estén sujetos a distintos ciclos educativos; pero esta situación no es así; el docente del aula tiene que hacer el esfuerzo necesario, de implementar materiales integrados con juegos para mejorar la psicomotricidad; pues el Estado ni siquiera otorga los servicios básicos, por esa razón, nuestra región siendo más olvidada por los gobiernos de turno, conlleva al retraso educativo y la baja atención a las necesidades básicas de cada estudiante.

Ante esta situación, la investigación se plantea a realizar programas mediante la intervención educativa mediante juegos es un aspecto muy importante porque allí el docente emplea como estrategia de aprendizaje el juego desde diferentes aspectos como simbólico, motor, y que estas mejoren considerablemente la psicomotricidad de los niños.

La situación real es, que muchos de los profesionales se olvidan los aprendizajes recibidos en las aulas universitarias o no universitarias, haciendo que docente no cumpla con la actividad propiamente docente sobre la preparación de las sesiones de aprendizaje de manera articulada conforme a ritmos de aprendizaje y esta mejore el desarrollo integral de los niños en la coordinación, lenguaje y motricidad.

En nuestra localidad, la educación que reciben, muchas veces muy tardíamente se empieza, pues los asuntos presupuestales impiden la contratación oportuna de profesionales para que asuman el desarrollo de las capacidades humanas de los niños de dicha comunidad, el desarrollo de la coordinación es una dificultad, pero con las diferentes intervenciones educativas el estudiante mejorar en los indicadores como: Trasladar el agua de un vaso a otro sin derramar, en vista que muchas que no tienen el sentido del cuidado; de construir un puente con tres cubos como parte del modelo de desarrollo de coordinación, como construir una torre de 8 o más cubos, así realizar acciones como: Desabotonar y abotona, seguida de ejecutar la de enhebrar una aguja, desatar cordones por lo que dificulta y se habla de copia una línea recta, círculo, hacer una cruz, triángulo, cuadrado.

Otro de los aspectos, de la coordinación del desarrollo de la psicomotricidad es dibujar en diferentes partes la figura humana, donde el niño muchas veces o conoce la cantidad, esta implica realizar una intervención educativa mediante juegos distintos como; juegos didácticos (Resolución de problema, rompecabezas y uso de piezas de engranaje) y juegos que orienten el desarrollo motor como: la coordinación motora gruesa, óculo-manual y motora fina, considerando para ello el tamaño que posee cada una de ellas.

En el caso del lenguaje, muchos están en un nivel de retraso y esta es una dificultad para avanzar con los procesos educativos es el caso de reconocer lo grande y pequeño, la acción: más y menos; nombrar y señalar figuras geométricas; los cuales necesitan actividades mediante intervenciones con juegos para mejorar el lenguaje.

Nombra animales, objetos, reconoce largo y corto, como verbaliza acciones, así de conocer la utilidad de objetos y discriminar pesado y liviano. Los niños en sus diferentes etapas de desarrollo tienen limitaciones en verbalizar sus nombres y apellidos, como conocer el nombre de sus padres y brinda respuestas coherentes, y en algunos casos identifica su sexo a situaciones planteadas. Asimismo, cuando se plantea capacidades donde debe comprender preposiciones, razonar por analogías opuestas, allí se encuentra con un problema de aprendizaje del niño.

Otro de los indicadores que el niño debe recibir es hacer que nombre y señale los colores durante su proceso de aprendizaje para lo cual se debe utilizar las intervenciones educativas mediante juegos y materiales didácticos, que estén acorde a la edad correspondiente.

Uno de los aprendizajes en el proceso educativo es realizar juegos literarios, para describir y reconocer escenas y absurdos usando palabras plurales, reconocer antes y después – definir las palabras y hacer que nombre las características de los diferentes objetos, de esta forma los niños estarán en las condiciones de haber desarrollado las competencias de cada etapa.

Dentro de los aspectos de motricidad, el desarrollo igualmente no es expectante pues los niños provienen de familias que no toman interés en ayudar su desarrollo en los aspectos o indicadores como: Saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar, o caminar diez pasos llevando un vaso lleno de agua, lanzando una pelota en una dirección

determinada. Otro indicador es que el niño, realice la acción de pararse un solo pie sin apoyo durante el tiempo requerido, caminar con la punta de pies seis o más pasos, saltar con los pies juntos, caminar hacia adelante y atrás tocando el talón apoyados con diferentes juegos físico – corporales, de construcción, de reglas y como juegos simbólicos.

Frente a esta realidad se plantea el problema: ¿En qué medida la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019? Consecuentemente, el objetivo principal de la investigación: Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019. Asimismo, se formulan los objetivos específicos para lograr las diferentes dimensiones: a) Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto; b) Demostrar si la intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la coordinación de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto; y, c) Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la motricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto.

Ante el problema establecido, es importante demostrar en qué medida la intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad, el lenguaje y la motricidad en niños, por lo expuesto será un beneficio para el desarrollo de los niños desde los dos a cinco años de edad escolar.

La investigación se justifica desde el punto de vista de valor teórico o de conocimiento, sobre la base de la teoría de Vygotski, quien considera al juego, como: “La actividad rectora porque en él, el niño actúa como no es capaz de actuar en la vida” (Vygotski, 1966) y Piaget, quien sustenta que el juego simbólico; “es el apogeo del juego infantil” (J. Piaget, 1996), por lo tanto, con la investigación se pretende aclarar el juego como una actividades innata del niño en el desarrollo de la psicomotricidad, lo que permitirá generalizar los resultados obtenidos a situaciones concretas, por lo tanto la información contribuirá probar el conocimiento de la teoría, por lo tanto, las intervenciones educativa con juegos mejoraran el desarrollo de la psicomotricidad como en coordinación, lenguaje y motricidad, en consecuencia, el estudio aporta el instrumento original que aportará al conocimiento científico.

La investigación se justifica desde el punto de vista práctico y de desarrollo (Hernández-Sampiere & Mendoza, 2019), porque las intervenciones educativas con juego permitirán resolver problemas en los niños de 2 a 5 años de edad, porque se innovará con estrategias adecuadas consistentes en sesiones para mejorar la motricidad de los mismos, por lo que los procedimientos utilizados servirán de base al conocimiento de los investigadores y entre tanto, tiene implicancias en los problemas prácticos al momento de realizar actividades del programa.

La investigación de justifica desde el punto de su utilidad metodológica, porque el estudio contribuye a crear nuevos métodos de trabajo a través de un instrumento validado y aplicados en la evaluaciones de las dimensiones de coordinación lenguaje y motricidad, por lo tanto se contribuye con la definición de conceptos propios del instrumento.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Estudio de grado realizado en Bolivia, sobre: “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”, con el objetivo de analizar las variables, de tipo descriptivo, diseño fenomenológico, con población de 227 preescolares, en la cual utiliza el instrumento de lista de cotejo y se concluye que, existe relación estadísticamente significativa ($r = 0,056$, donde $p < 0,05$) entre la variable; esto significa que el clima laboral que se da en un nivel medio y no directa

Estudio de grado realizado en Bolivia, sobre: “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”, con el objetivo de analizar las variables, de tipo descriptivo, diseño fenomenológico, con población de 227 preescolares, en la cual utiliza el instrumento de lista de cotejo y se concluye que, la psicomotricidad no puede vivir sin el juego, por ser una necesidad del ser humano. Mejora el desarrollo social, emocional y psicomotor y se desarrolla el lenguaje como la comunicación y el pensamiento crítico (Mamani, 2017)

Antecedentes nacionales

La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y posttest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009)

que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas (Gastiaburú, 2012)

La presente investigación se desarrolló con el objetivo de demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejoraba significativamente el desarrollo psicomotor y competencia de interacción social en niños de educación inicial.

Se desarrolló una investigación aplicada y explicativa, bajo un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental. La población de estudio estuvo constituida por 25 niños, para la recolección de la información se empleó la técnica evaluativa y como instrumentos evaluaciones psicométricas: El test para determinar el desarrollo psicomotor de niños de cinco años (Tepsi) de Haeussler y Marchand, 2009) y la escala para medir la competencia de interacción social en el contexto preescolar de Rangel (2015). Los resultados del pretest evidenciaron que el 72% de los niños presentan niveles de riesgo respecto a su desarrollo psicomotor y que sólo el 32% había alcanzado niveles de competencia de interacción social adecuados (entre alto y superior), éstos resultados mejoraron en el postest (luego del programa de intervención): el 68% de los niños alcanzó un nivel de desarrollo psicomotriz acorde a su edad (normal) y el 100% de los niños presentaron niveles de interacción social entre promedio y altos .

Finalmente se concluyó que los juegos cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ($\text{sig} = ,000$ y $,002 < \alpha = ,005$) (Rodriguez, 2018)

Antecedentes locales

Estudio de maestría realizado en Perú, por Huacho (2019) sobre: “Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo mejora el desarrollo del aprendizaje en el área de Comunicación en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa primaria N°65230 del caserío Nueva Mériba de Curimaná – Ucayali, 2018”, con el objetivo de mejorar la variable dependiente, de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño pre-experimental, con población de 10 estudiantes, en la cual utiliza el instrumento pre test y postest y se concluye que, mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación. (Huacho, 2019)

Estudio en Pucallpa, con el objetivo de demostrar si las “intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el logro de los aprendizajes en el área de Tutoría y Orientación Educativa en estudiantes del 5to grado de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América de Manantay – Ucayali, 2018”. Estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo con un diseño de pre experimental con dos grupos, con una muestra de 44 estudiantes y se aplicó el instrumento de escala de actitud de tutoría (EAT), donde los resultados determinan un logro previsto en el grupo control, mientras en el grupo experimental el logro de aprendizaje es satisfactorio (86,4%), con una T de Student ($t = 53,892$) positivo. Y, se concluye; que las intervenciones educativas mejoran en medida de significancia muy alta ($p < 0,000$) el logro de los aprendizajes en estudiantes objeto de estudio (Fernández, 2019)

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Intervención educativa de juego

2.2.1.1. Definición de intervención educativa de juego

Las intervenciones educativas de juego, de acuerdo a estudio se define como: “Un proceso de conjunto actividades, preceptos y atributos de una respuesta académica que permite desarrollar al ser, de sus capacidades, valores y habilidades personales y sociales” (Fernández, 2019); por lo tanto, la intervención educativa de juego, es un conjunto de actividades lúdicas flexibles, asumidas voluntariamente que dinamizan los procesos y los estados internos del niño.

En consecuencia, la intervención educativa de juego: “Es la acción intencional para la realización de acciones que conducen al logro del desarrollo integral del educando” (Tourriñan, 2011), del mismo modo, concuerda con la intervención pedagógica, que se conceptúa, como: “La acción intencional que desarrollamos en la tarea educativa en orden a realizar con, por y para el educando los fines y medios que se justifican con fundamento en el conocimiento de la educación y del funcionamiento del sistema educativo” (Tourriñán, 1987). Por lo tanto, “la intencionalidad reside en la conducta; y ver una conducta como intencional es comprenderla como un conjunto de actuaciones implicadas, por lo que el propio agente cree, en la consecución de algo” (Wright, 1979).

El juego como una actividad lúdica aplicadas como la intervención educativa se entiende como: “El conjunto de acciones con finalidad, planteadas con miras a conseguir, en un contexto institucional específico (en este caso la escuela) los objetivos educativos socialmente determinados” (Alzate, Arbelaez, Gómez, & Romero, 2005).

Al respecto, se ha fortalecido de políticas educativas en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, el Proyecto Educativo Nacional y los objetivos de la Educación Básica (MINEDU, 2016), que en la actualidad, existen retos para la educación básica, donde el sentido de educar, es acompañar a los estudiantes en la formación de sus estructuras cognitivas, afectivas y socioemocionales, para que desarrolle sus potencialidades y obtenga logros de aprendizaje satisfactorio y su respectiva formación integral del estudiante (MINEDU, 2005).

Finalmente, todas intervenciones educativas para mejorar los logros de aprendizaje deben estar plasmadas con estrategias didácticas basadas en el enfoque socio cognitivo; donde la aplicación de diferentes métodos y estrategias durante la sesión de aprendizaje, sea efectiva y su desarrollo en el aula tenga un clima afectivo favorable para el aprendizaje, y su utilización de recursos didácticos disponibles para la enseñanza de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes y de acuerdo a su edad etaria y considere la evaluación de los procesos y logros de aprendizaje considerando los criterios de evaluación.

2.2.1.2. Teorías o enfoques de intervención educativa de juego

- A. **Teoría de socio cultural de Vygotski.** De acuerdo, esta teoría los niños, “se somete a las reglas implícitas de la situación imaginaria al no poder todavía someterse a las normas de la vida real, y el juego es la actividad rectora porque determina el desarrollo del niño: en el juego el niño siempre está por encima de su edad, de su conducta cotidiana habitual” (Vygotski, 1966).

Para Vygotski (1966), el juego como parte de una estrategia didáctica mediante las intervenciones educativas, es fuente de desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo (ZDP): “de donde a) en el juego el niño siempre está por

encima de su edad, de su conducta cotidiana habitual; en el juego el niño sobrepasa su edad, se adelanta a sí mismo; b) en el juego surge la acción: en un campo imaginario, en una situación ficticia, en la creación de una intención voluntaria, en la formación de un plano vital y de motivos voluntarios; y c) en el juego, la situación imaginaria es la vía que lleva al desarrollo del pensamiento abstracto” (Vygotski, 1966)

- B. **Teoría de Piaget.** señala que el juego simbólico es el apogeo del juego infantil. Para Piaget, en el estadio VI del periodo sensorio-motriz comienza el juego simbólico. En este estadio VI, hay una transformación en el niño de los rituales de sus esquemas de acción sensorio-motriz en juego simbólico. El esquema simbólico de orden lúdico, desarrollado en este estadio VI, no es adaptación a lo real sino asimilación deformante (asimilación subjetiva, asimilación egocéntrica). Los primeros símbolos lúdicos aparecen cuando el niño empieza (J. Piaget, 1996)

De acuerdo a los fundamentos científicos, se sabe que de los 0 a los 7 años se da la primera etapa del desarrollo psicomotriz, por lo tanto, “esta es la etapa de oro en la integración de los sistemas que actúan como una unidad en el momento de la acción” (MINEDU, 2012), esta implica, que el niño actúa mediante la expresividad psicomotriz, que es la suma de las estructuras motrices, cognitivas, sociales y emocionales, donde se va ofreciendo al niño la posibilidad de acceder a la comunicación, a la creación y a la formación del pensamiento operatorio.

2.2.1.3. Dimensiones de intervención educativa de juego

A. Juego simbólico

De acuerdo a las investigaciones, el juego simbólico, “es uno de los más importantes en el repertorio de modalidades de juego infantil. Aparece alrededor del sexto mes de vida y supone una representación mental de la realidad cargada de afecto. Es un logro evolutivo basado en las interacciones vinculares con los cuidadores primarios y tiene una evolución creciente que lo va complejizando y enriqueciendo durante la infancia” (Silva, 2004)

B. Juego motor

El juego motor, se define como: “El compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción -coordinación motora gruesa- y, por otro, la participación de la coordinación óculo-manual, que lleva al niño a desplegar acciones más finas” (Silva, 2004)

C. Juego de reglas

Los juegos de reglas son aquellos que suponen la participación de dos o más niños y cuentan con pautas acordadas por los jugadores. Aparecen alrededor de los 5 años y suponen la puesta en marcha de habilidades sociales y cognitivas elevadas, por lo que tienen incidencia en el manejo de la vida grupal. (Silva, 2004)

D. Juego de construcción

Los juegos de construcción, si bien pueden ser considerados parte del juego simbólico, tienen una especificidad al involucrar aspectos vinculados al

manejo prioritario del espacio. Tienen una incidencia importante en el área lógico matemática. (Silva, 2004)

E. Juegos didácticos

Los juegos didácticos son aquellos que suponen la resolución de un problema por parte del niño. Los hay de varios tipos, pero en este estudio llamamos así a los juegos que tienen una alternativa de respuesta, como la resolución de un rompecabezas o una pieza de encaje. (Silva, 2004)

F. Juegos musicales

Los juegos musicales son aquellos que estimulan la audición del niño y la combinación de sonidos a fin de buscar una expresión musical. (Silva, 2004)

G. Juegos literarios

Los juegos literarios son aquellos que involucran la narración o creación de cuentos de manera lúdica o los juegos con palabras. (Silva, 2004)

H. Juegos mediáticos

Los juegos mediáticos son aquellos que emplean un intermediario electrónico como una PC o un derivado como los videojuegos (play station, pinball, etcétera). (Silva, 2004)

I. Juegos físico-corporales

Los juegos físico-corporales, más que poner en marcha habilidades motoras, suponen el concurso del cuerpo como objeto de juego (cosquillas, empujones, etcétera). (Silva, 2004)

J. Los juegos gráfico-plásticos

Los juegos gráfico-plásticos podrían ser clasificados como simbólicos en la medida en que, por lo general, el niño busca representar la realidad a través de medios como el dibujo, el modelado o la pintura. Sin embargo, dada su especificidad, los hemos considerado como una categoría aparte. (Silva, 2004)

2.2.2. Psicomotricidad

2.2.2.1. Definición de psicomotricidad

En la actualidad está produciendo acontecimientos importantes para el desarrollo de la psicomotricidad, como en nuestro país aún existe el olvido en las zonas rurales, donde muchas veces el apoyo del Ministerio, es escaso a pesar que tiene la conciencia de la importancia de la educación en los ciclos I y II, por lo tanto, es necesario iniciar acciones de estimulación del aspecto de desarrollo mental cognitivo.

Por esta razón, el término psicomotricidad: “Es la que integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial” (Pacheco, 2015), por lo que se adopta como el núcleo en torno al cual, giran las actividades para el desarrollo del niño en proceso de formación.

La psicomotricidad, “es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social” (Mendiara & Gil, 2016)

De acuerdo al proceso de aprendizaje del niño, se sabe que aquel que descubre el mundo que rodea conforme al desarrollo evolutivo, y puede establecer las relaciones entre él y las personas (Sassano & Pablo, 2018)

Otra definición sobre el concepto de psicomotricidad “pertenece al ámbito del desarrollo psicológico y se refiere a la construcción somatopsíquica del ser humano con relación al mundo que le rodea” (Aucouturier & Mendel, 2004)

2.2.2.2. Teorías de psicomotricidad

Existen diversos aportes sobre la psicomotricidad que tratan de explicar la influencia en la práctica de la psicomotricidad, pero que están provienen del sector psicológico y la psiquiatría infantil; y los grandes representantes se considera a Piaget, Freud y Vygotsky; lo cuales sustentan la investigación:

A) Teoría de Piaget (1975-1976)

Una de las teorías más importantes en el desarrollo de psicomotor de los niños, donde hace evidencia que la actividad motora y psíquica, que no “son realidades extrañas, sino que se encuentran directamente vinculadas” (Justo, 2014). En consecuencia, es panorama adquiere una significación importante por la explicación de los diferentes fenómenos implicados en la organización de las funciones cognitivas en el niño. Cabe resaltar, “la actividad corporal como el niño construye y elabora sus diferentes esquemas de pensamiento, proceso de construcción que Piaget ha descrito en diversos estadios del desarrollo: sensoriomotor, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales” (J. Piaget, 1971). Para Piaget, “la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, siendo los dos primeros años de la vida de

inteligencia sensoriomotriz” (Justo, 2014). Por esta razón, las posibilidades motrices del niño se desarrollan con mayor motivación donde los niños manipulan los objetos y explora el espacio desarrollando su inteligencia práctica, que va unida a la vivencia afectiva que supone su relación con el entorno.

Se rescata los aportes de Piaget, quien incide, de que el niño realiza en sus primeros años la actividad corporal, que es el conjunto de datos perceptivos integrados en una coordenada funcional corporal (J. Piaget, 1971) y, por otro, a la construcción de las nociones de espacio (J. Piaget, 1948) y tiempo (J. Piaget, 1978), nociones todas que van a constituirse en elementos esenciales del trabajo psicomotor.

2.2.2.3. Dimensiones de psicomotricidad

A. Coordinación

La coordinación “es el contacto y la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción, la imitación y la figuración gráfica” (Haeussler & Marchant, 1985). El estudioso Piaget, “no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos, y de la representación, en el desarrollo mental” (J. Piaget, 1978).

B. Lenguaje

Se considera en esta dimensión el lenguaje, como una de las funciones que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano (Haeussler & Marchant, 1985). El lenguaje permite a las personas comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como organizar sus pensamientos y expresar sus emociones (Moussen, 1983). El lenguaje interviene también, en los procesos cognoscitivos: en el pensamiento, la

memoria, el razonamiento, la solución de problemas y el planteamiento (J. Piaget, 1981; Vygostky, 1989)

C. Motricidad

La motricidad en el desarrollo psíquico temprano evidencia una importancia suficiente, por lo tanto; “Es el acto motor, es la íntima integración recíproca del movimiento y del espacio que se proyecta sobre todos los planos de la vida mental” (Haeussler & Marchant, 1985; Wallon, 1976)

III. HIPÓTESIS

H_i: La intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en medida significativa en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019

H₀: La intervención educativa de juego no mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación

Cabe destacar que en la actualidad según las investigaciones aún no existe una interpretación única sobre la metodología, (Abanto, 2014; Landeau, 2007); por tanto, se trata de establecer el siguiente criterio:

Según su finalidad, la investigación es aplicada – tecnológica (Barrantes, 2002; Carrasco, 2013), porque, establece como finalidad, solucionar problemas prácticos y transformar las condiciones de un hecho que preocupa a la sociedad. En consecuencia, la finalidad oportuna es mejorar la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019, mediante las intervenciones educativas de juegos a través de la manipulación de esta variable con sesiones programadas.

Según su carácter u objetivo; el estudio es experimental, porque estudia las relaciones de causalidad, con la finalidad de controlar los fenómenos (Barrantes, 2002), porque activa las intervenciones educativas de juego y su respectiva manipulación, que interviene el investigador y son prospectivos, longitudinal y analítico; y de nivel de investigación explicativo (causa – efecto) (Supo, 2012)

Según su naturaleza o carácter de la medida, la investigación es cuantitativa, porque se sostiene en los determinantes observables y susceptibles a cuantificar (Barrantes, 2002), por tanto, se sirve de la estadística para su análisis de los datos de la variable dependiente. Según su alcance temporal, el estudio es longitudinal o diacrónico (Barrantes, 2002), es decir; la variable de estudio es medida en dos ocasiones, por ello, se realiza comparaciones antes (pretest) y después (postest) (Supo, 2014). Además, se

estudió en distintos momentos; tanto, la pretest y la postest no fueron aplicados en el mismo momento sino; primero se desarrolló la prueba pretest aplicando el instrumento de psicomotricidad al iniciar la intervención; y. después del tratamiento se aplicó el instrumento postest consistente en el mismo instrumento.

Según la orientación que asume, la investigación está orientada a la comprobación, contrastación de las teorías y juegos que se aplicó para mejorar la psicomotocidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, para lo cual, se utilizó la metodología empírico-analítico (Abanto, 2014); cuasi experimental con el objetivo de explicar y predecir los fenómenos o sucesos ocurridos durante el proceso de tratamiento de la investigación. Es decir, de alcance explicativo (Hernández, Fernandez, & Batista, 2014), porque se pretende explicar; los distintos comportamientos que demuestran los niños durante el proceso de tratamiento de la variable.

Según el nivel de la investigación de las tesis, el nivel de investigación es explicativo (Supo, 2012, 2014), porque, explica los efectos de mejora del grupo experimental en la psicomotricidad de los niños antes y después de recibir la intervención educativa de juego con un programa planificado con diferentes actividades en sus distintas dimensiones.

De acuerdo al diseño de la investigación, se ha considerado el diseño; como un plan o estrategia para obtener la información que se desea, con el fin de responder al planteamiento del problema de investigación (Hernández et al., 2014; Supo, 2012); para lo cual, se ha planificado y diseñado estratégicamente para indagar (Babbie, 2014); si la intervención educativa de juegos mejora la psicomotricidad en niños de la Institución

Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, objeto de estudio.

El diseño es experimental, de pre – experimental con un diseño de un grupo experimental, que en su aplicación es solo después del tratamiento, es decir solo se aplicó una sola vez después de haber realizado el tratamiento y se le aplicó la prueba de la psicomotricidad al inicio de la intervención educativa y al culminar el programa; cuya fórmula propuestas (Hernández et al., 2014) la que sigue:

$$G_E \quad X \quad O_2$$

De donde:

G_E = Grupo experimental

X = Aplicación o tratamiento de la variable independiente
Intervención educativa de juego

O_1 = Resultado de la prueba post test de la variable dependiente:
Psicomotricidad de niños

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

La población se ha considerado a 9 niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019

4.2.2. Muestra

La muestra es población muestral, es decir, toda la población seleccionada, porque se trabajó con todos los niños seleccionados. Se asumió los criterios de selección como la inclusión y la exclusión. En el primer caso, se incluye a todos los estudiantes de II ciclo, los que están en proceso de formación y adaptación en el

mundo social. en el segundo caso, de la exclusión, se tendrá en cuenta a niños especiales que, por defecto natural, no tiene el mismo ritmo de aprendizaje.

Cuadro N° 1: Población por sexo de niños del experimental

	Sexo	Fi	%
Niños de cuatro (4) años	M	2	22,2
	F	2	22,2
Niños de cinco (5) años	M	3	33,3
	F	2	22,2
Total		9	100,0

Fuente: *Elaboración en base a nómina de matrícula. 11/9/2019*

4.3. Definición y operacionalización de variables

El TEPSI, es un test de “screening” o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años en relación a una norma establecida por grupo de edad y determinar si este rendimiento es normal o está bajo lo esperado (Haeussler & Marchant, 1985)

El test de desarrollo psicomotor 2-5 años TEPSI, evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, lenguaje y motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador (Haeussler & Marchant, 1985)

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Índice
<p>“Es la expresión de estados intencionales, las representaciones en la conciencia construidas a partir de lo que el niño sabe y sobre lo que está aprendiendo de eventos que suceden. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el interés del niño” (Silva, 2004)</p>	<p>El juego, se define operacionalmente como: “Una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderantemente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes” (Silva, 2004)</p>	Juego simbólico	- Representación mental	Sesión 1
			- Juegos sociodramáticos	Sesión 2
			- Juegos simbólico diferido	
		Juego motor	- Coordinación motora gruesa	Sesión 3
			- Coordinación óculo-manual	Sesión 4
			- Coordinación motora fina	Sesión 5
		Juego de reglas	- Participación	Sesión 6
			- Reglas de juego	
		Juego de construcción	- Manejo prioritario del espacio	Sesión 7
		Juegos didácticos	- Resolución de problema	Sesión 8
			- Rompecabezas	
			- Piezas de engranaje	
		Juegos musicales	- Estimulación de audición	Sesión 9
- Combinación de sonido				
- Expresión musical				
Juegos literarios	- Narraciones literarias	Sesión 10		
	- Narraciones de cuentos			
	- Juego con palabras	Sesión 11		
Juegos mediáticos	- Intermediario electrónico	Sesión 12		
Juegos físico-corporales	- Cosquillas	Sesión 13		
	- Empujones			
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría
<p>El test de desarrollo psicomotor 2-5 años TEPSI, evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, lenguaje y motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador (Haeussler & Marchant, 1985)</p>	<p>El TEPSI, es un test de “screening” o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años en relación a una norma establecida por grupo de edad y determinar si este rendimiento es normal o está bajo lo esperado (Haeussler & Marchant, 1985)</p>	Coordinación	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	Normal Riesgo Retraso
			Construye un puente con tres cubos con modelo presente.	
			Construye una torre de 8 o más cubos.	
			Desabotona	
			Abotona	
			Enhebra una aguja	
			Desata Cordones	
			Copia una Línea recta	
			Copia un Círculo	
			Copia una Cruz	
			Copia un Triángulo	
			Copia un Cuadrado	
			Dibuja 9 o más partes de una figura humana	
Dibuja 6 o más partes de una figura humana				
Dibuja 3 o más partes de una figura humana				

		Ordena por tamaño	
		Reconoce grande y pequeño.	Normal Riesgo Retraso
		Reconoce más y menos	
		Nombra animales	
		Nombra objetos	
		Reconoce largo y corto	
		Verbaliza acciones	
		Conoce la utilidad de objetos.	
		Discrimina pesado y liviano	
		Verbaliza su nombre y apellidos.	
		Identifica su Sexo.	
		Conoce el nombre de sus padres.	
	Lenguaje	Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.	
		Comprende preposiciones	
		Razona por analogías opuestas	
		Nombra colores	
		Señala colores	
		Nombra figuras geométricas.	
		Señala figuras geométricas.	
		Describe escenas	
		Reconoce absurdos	
		Usa plurales	
		Reconoce antes y después - Define palabras.	
		Nombra características de objetos	
		Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	Normal Riesgo Retraso
		Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.	
		Lanza una pelota en una dirección determinada.	
		Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	
		Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más.	
	Motricidad	Se para en un pie 1 segundo o más. -Camina en punta de pies seis o más pasos.	
		Salta 20 cm con los pies juntos. -Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.	
		Coge una pelota.	
		Camina hacia adelante tocando talón y punta.	
		Camina hacia atrás tocando punta y talón.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Observación: Como técnica se utiliza la observación, porque los niños objeto de estudio corresponde a menores de seis años, donde la formación es eminentemente el desarrollo del psicomotor, afectivo y lingüístico; entre tanto, se observó a todos los sujetos el comportamiento y el rendimiento de los niños dentro de su formación como estudiante.

Instrumento

Test.

Un instrumento que tiene un carácter internacional de Haeussler & Marchant (1985) denominado: Aprendizaje: Test de desarrollo psicomotor 2 - 5 años (Tepsi). Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile; que tiene una consistencia interna del instrumento altamente significativa de K-R 20 (índice Kuder Richardsson) para test total = 0,94; y una consistencia interna para cada dimensión de alta mente significativa para coordinación (K-R 20 = 0,89); Lenguaje (K-R 20 = 0,94) y Motricidad (K-R 20 = 0,82)

Para su estudio de confiabilidad interexaminador, fue calculado por coeficiente r de Pearson y los resultados fueron establecidos conforme el cuadro N° 2.

Cuadro N° 1: Correlación entre puntuaciones por examinadores independientes

TEPSI	R de Pearson
Test total	0,98
Subtest coordinación	0,93
Subtest lenguaje	0,97
Subtest motricidad	0,96

Fuente: En base a Haeussler & Marchant (1985) 11/9/2019

El test: TEPSI, tiene una validez de constructo de una estandarización de $n = 540$; empíricamente analizados por la progresión de los puntajes por edad, el efecto de las variables estructurales y la correlación de ítem-subtest.

El cálculo, del puntaje bruto obtenido del niño se realiza mediante la asignación de los criterios manuales otorgadas los puntajes de uno (1) o cero (0) a cada ítem, procediéndose a sumar cada subtests y luego para el puntaje bruto o total se calcula de acuerdo a los puntajes brutos de cada subtests.

La determinación del tipo de rendimiento alcanzado por el niño de 2 a 5 años se utiliza la TEPSI, para el efecto se han definido tres categorías: Normalidad, Riesgo y Retraso.

Corresponde a la normalidad los puntajes T mayores o iguales a 40 puntos ya sea en el test total o en los subtests, es decir, los puntajes que se encuentren en 0 sobre el promedio, 0 sobre el promedio, = a una desviación estándar bajo el promedio.

Si se observa en el test total o en algún subtest, un rendimiento equivalente a un retraso, es indispensable acudir a un psicólogo clínico para una evaluación más

precisa del desarrollo psíquico del niño en sus diferentes aspectos, y una orientación a los padres respecto de las líneas a seguir, incluyendo a los especialistas a consultar cuando fuere necesario.

4.5. Plan de análisis.

La codificación y procesamiento de los datos de codificación y procesamiento de los datos se realizó con el software estadístico SPSS 19 y Microsoft Excel 2016.

El trabajo, está determinado con un análisis de carácter cuantitativo, porque los datos se lleva a cabo por computadora u ordenador (Hernández et al., 2014) y los resultados obtenidos fueron procesadas en base una escala de 0 a 1 puntos, acumulables los cuales se cuantifican y han sometido al análisis estadístico descriptivo de medidas de tendencia central, de variabilidad y para el contraste de la hipótesis se ejecutó mediante la estadística inferencial: como la T de Student y Wilconxon; los cuales demostraròn la significancia del programa; de igual forma se utilizó la gráfica de barras para las descriptivas y de caja; para la estadística inferencial, y se consideró la gráfica de probabilidad o normalidad, para lo cual, se utilizó los paquetes estadísticos como: el programa SPSS versión 21, STATS® versión 2.0, ATLAS.ti, Minitab y Excel, para demostrar el grado de significancia alcanzada o no entre las dos variables del grupo experimental pretest y postest.

Para las discusiones y el análisis de los resultados, se estableció el método de la triangulación descriptiva, por cada una de las dimensiones que se investiga y su respectivo tratamiento con un enfoque cuantitativo.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: INTERVENCIÓN EDUCATIVA DE JUEGOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 846 DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO DE WASHALADO DE LORETO, 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿En qué medida la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019?</p>	<p>Objetivo general Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019</p>	<p>Hipótesis general H_i: Intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en medida significativa en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019 H₀: Intervención educativa de juego no mejora la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019</p>	<p>Variable independiente Intervención educativa de juegos</p>	<p>Juego simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación mental - Juegos sociodramáticos - Juegos simbólico diferido <p>Juego motor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motora gruesa - Coordinación óculo-manual - Coordinación motora fina <p>Juego de reglas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación - Reglas de juego <p>Juego de construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejo prioritario del espacio <p>Juegos didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problema - Rompecabezas - Piezas de engranaje 	<p>Juegos musicales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimulación de audición - Combinación de sonido - Expresión musical <p>Juegos literarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narraciones literarias - Narraciones de cuentos - Juego con palabras <p>Juegos mediáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intermediario electrónico 	<p>Diseño de estudio: El diseño es experimental, de tipo pre – experimental con un diseño solo después; la fórmula es la que sigue: G_E X O₁ De donde: G_E = Grupo experimental X = Aplicación o tratamiento de la variable independiente: Intervención educativa de juego O₁ = Resultados de la medición de psicomotricidad con test TEPSI después del tratamiento de la variable independiente: Población y muestra: Población: Se determinó para el trabajo una población de 9 niños como una población finita. Muestra: La muestra es población muestral, porque se trabaja con todos los niños (9) y se ha considerado el método de muestreo no probabilístico por conveniencia (Weiers: 1986), de 27 estudiantes. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p>
<p>Preguntas específicas ¿En qué medida la intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019?</p>	<p>Objetivo específicos Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>	<p>Hipótesis específica H₁: Intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad en medida significativa en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>				

<p>¿En qué medida la intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto?</p>	<p>Demostrar si la intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la coordinación de la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>	<p>H₂: Intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la psicomotricidad en medida significativa en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>		<p>Juegos físico-corporales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cosquillas - Empujones 	<p>Técnicas: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Test</p> <p>Plan de análisis Aplicación de análisis cuantitativo Estadística descriptiva e inferencial.</p>
<p>¿En qué medida la intervención educativa de juego mejora la motricidad en los niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019?</p>	<p>Demostrar si la intervención educativa de juego mejora la motricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>	<p>H₃: Intervención educativa de juego mejora la motricidad en medida significativa en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación - Lenguaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. - Construye un puente con tres cubos con modelo presente. - Construye una torre de 8 o más cubos. - Desabotona - Abotona - Enhebra una aguja - Desata Cordones - Copia una Línea recta - Copia un Círculo - Copia una Cruz - Copia un Triángulo - Copia un Cuadrado - Dibuja 9 o más partes de una figura humana - Dibuja 6 o más partes de una figura humana - Dibuja 3 o más partes de una figura humana - Ordena por tamaño - Reconoce grande y pequeño. - Reconoce más y menos - Nombra animales - Nombra objetos - Reconoce largo y corto - Verbaliza acciones - Conoce la utilidad de objetos. - Discrimina pesado y liviano - Verbaliza su nombre y apellidos. - Identifica su Sexo. 	

					<ul style="list-style-type: none"> - Conoce el nombre de sus padres. - Da respuestas coherentes a situaciones planteadas. - Comprende preposiciones - Razona por analogías opuestas - Nombra colores - Señala colores - Nombra figuras geométricas. - Señala figuras geométricas. - Describe escenas - Reconoce absurdos - Usa plurales - Reconoce antes y después - Define palabras. - Nombra características de objetos 	
				- Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar. - Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua. - Lanza una pelota en una dirección determinada. - Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más. - Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más. - Se para en un pie 1 segundo o más. -Camina en punta de pies seis o más pasos. - Salta 20 cm con los pies juntos. -Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. - Coge una pelota. - Camina hacia adelante tocando talón y punta. - Camina hacia atrás tocando punta y talón. 	

4.7. Principios éticos

En este trabajo, se consideró los reglamentos de la política de la investigación, la ética y la propiedad intelectual, como en los antecedentes y marcos teóricos, sin embargo, se citará respetando las normas APA, de tal manera, que será un trabajo de investigación auténtica y original.

Los principios a que se somete este trabajo, está orientados a los principios de la universidad y está sujeto a orientar el desarrollo de las actividades, para lo cual, está orientado con los siguientes principios:

- Principio de respeto, en toda acción e intención, en todo fin y en todo medio, trata siempre a cada uno - a ti mismo y a los demás- con el respeto que le corresponde por su dignidad y valor como persona. Todo ser humano tiene dignidad y valor inherentes, solo por su condición básica de ser humano. El valor de los seres humanos difiere del que poseen los objetos que usamos. Las cosas tienen un valor de intercambio. Son reemplazables. Los seres humanos, en cambio, tienen valor ilimitado puesto que, como sujetos dotados de identidad y capaces de elegir, son únicos e irremplazables. El principio de respeto supone un respeto general que se debe a todas las personas.
- Principios de no-malevolencia y de benevolencia. En todas y en cada una de tus acciones, evita dañar a los otros y procura siempre el bienestar de los demás.
- Principio de doble efecto. Busca primero el efecto beneficioso. Dando por supuesto que tanto en tu actuación como en tu intención tratas a la gente con respeto, asegúrate de que no son previsibles efectos secundarios malos desproporcionados respecto al bien que se sigue del efecto principal. El principio de respeto no se aplica sólo a los

otros, sino también a uno mismo. Así, para un profesional, por ejemplo, respetarse a uno mismo significa obrar con integridad.

- Principio de integridad. Compórtate en todo momento con la honestidad de un auténtico profesional, tomando todas tus decisiones con el respeto que te debes a ti mismo, de tal modo que te hagas así merecedor de vivir con plenitud tu profesión. Ser profesional no es únicamente ejercer una profesión, sino que implica realizarlo con profesionalidad, es decir: con conocimiento profundo del arte, con absoluta lealtad a las normas deontológicas y buscando el servicio a las personas y a la sociedad por encima de los intereses egoístas.
- Principio de justicia. Trata a los otros tal como les corresponde como seres humanos; sé justo, tratando a la gente de forma igual. Es decir: tratando a cada uno de forma similar en circunstancias similares. La idea principal del principio de justicia es la de tratar a la gente de forma apropiada. Esto puede expresarse de diversas maneras ya que la justicia tiene diversos aspectos. Estos aspectos incluyen la justicia substantiva, distributiva, conmutativa, procesal y retributiva.
- Principio de utilidad. Dando por supuesto que tanto en tu actuación como en tu intención tratas a la gente con respeto, elige siempre aquella actuación que produzca el mayor beneficio para el mayor número de personas. El principio de utilidad pone énfasis en las consecuencias de la acción. Sin embargo, supone que has actuado con respeto a las personas.

IV. RESULTADOS

5.1. Resultados

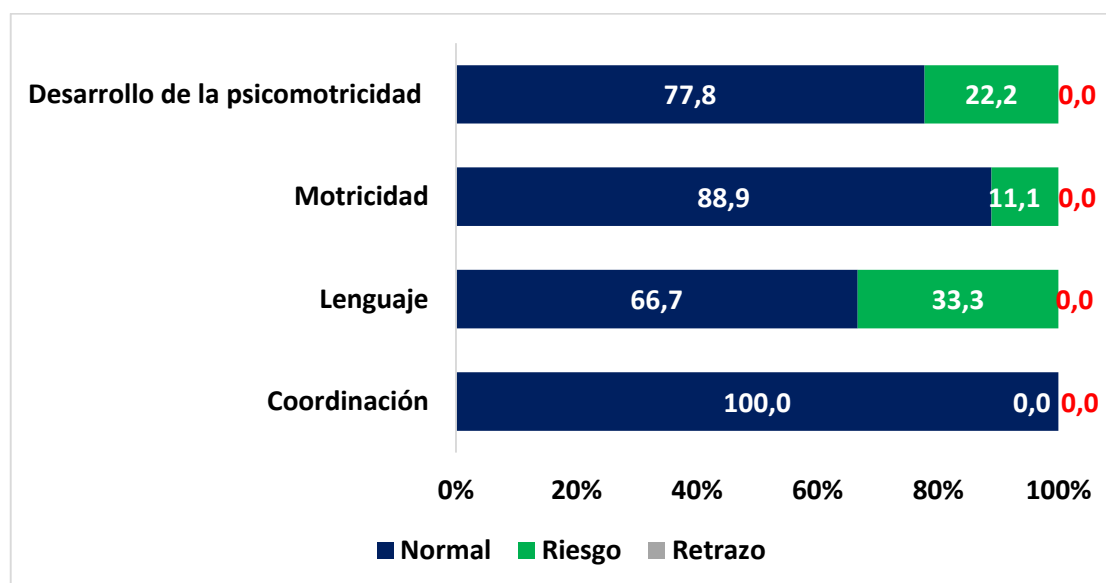
De acuerdo a los resultados establecidos sobre: “Intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019” y los estudios efectuados, se da como resultado la situación como sigue:

Tabla N° 1. Estadística descriptiva de psicomotricidad

	Coordinación		Lenguaje		Motricidad		Desarrollo de la psicomotricidad	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Normal	9	100,0	6	66,7	8	88,9	7	77,8
Riesgo	0	0,0	3	33,3	1	11,1	2	22,2
Retrazo	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	9	100,0	9	100,0	9	100,0	9	100,0

Fuente: En base a resultados estadísticos. 22/11/2019

Gráfico N° 1. Barra estadística de nivel de psicomotricidad



Fuente: En base a resultados de cuadro estadístico. 22/11/2019

Descripción: Del 100% de los niños sometidos con la prueba de psicomotricidad internacional de Haeussler & Marchant (1985) denominado: Aprendizaje: Test de desarrollo psicomotor 2 - 5 años (Tepsi), se determina el nivel de desarrollo de psicomotricidad en un (77,8%) de desarrollo normal y un 22,2% en situación de riesgo y no demostrándose en niños el retraso (0,0%) alguno. Así, ocurre con las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

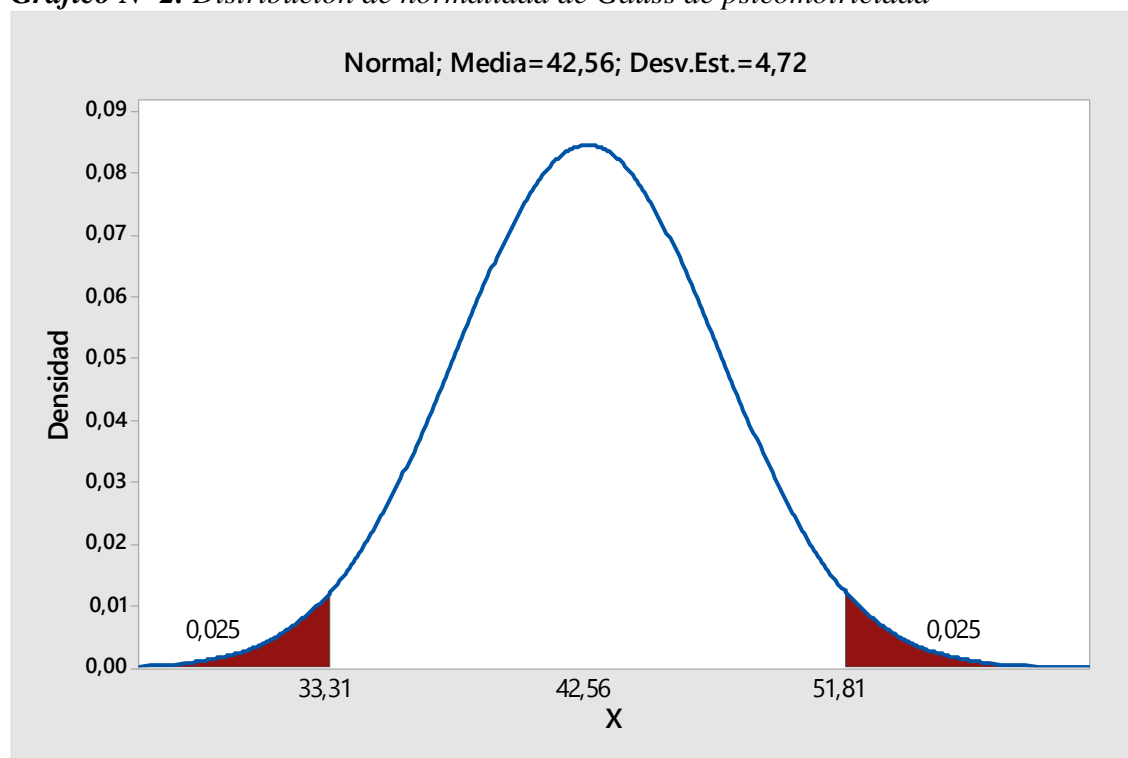
Una de las tareas de este estudio es la aplicación de la estadística inferencial, para la comprobación de la hipótesis general y específico, para lo cual; se aplica la prueba estadística de T de Student o comparación de medias; asumiendo la distribución de probabilidad o de Campana de Gauss y demostrar a través de gráfico de cajas las diferencias medias de los resultados después de haber realizado el tratamiento. En consecuencia, se realiza y se aplica la estadística inferencial que a continuación se demuestra:

Tabla N° 2. Prueba estadística de T de Student

	t	gl	Valor de prueba = 0			
			Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Psicomotricidad	27,048	8	0,000	42,55556	38,9275	46,1836

Fuente: En base a resultados estadísticos. 22/11/2019

Gráfico N° 2. Distribución de normalidad de Gauss de psicomotricidad



Fuente: En base a resultados de cuadro estadístico. 22/11/2019

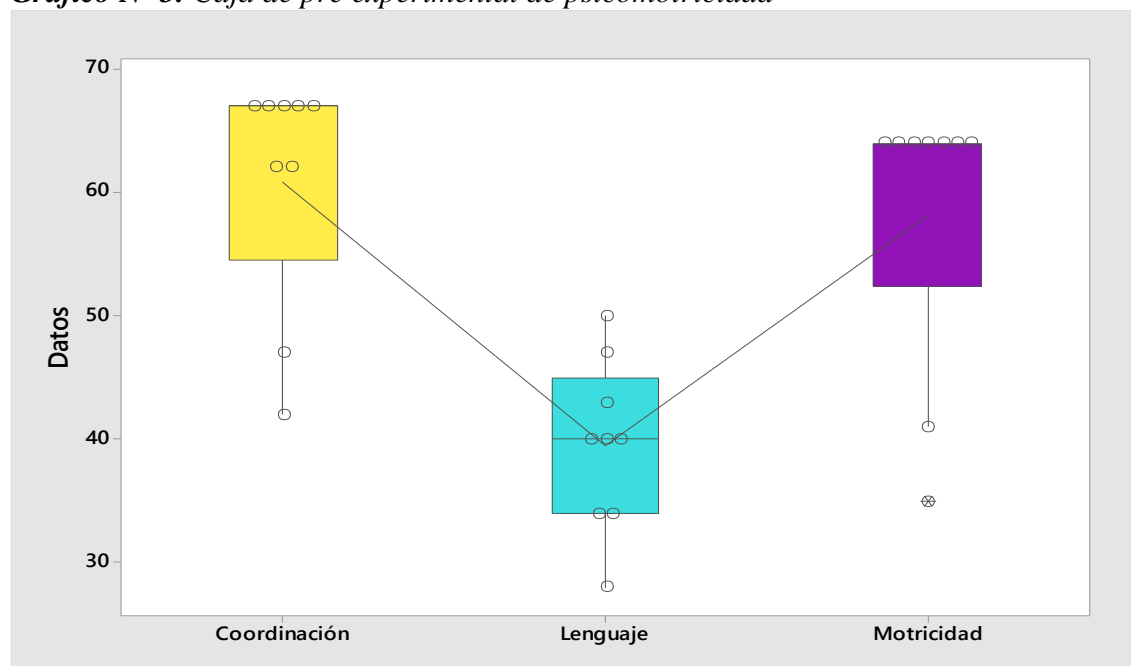
Descripción: Conocedores de la actividad realizada con la aplicación de actividades con juego mejora la psicomotricidad después de evidenciar entre tanto, el tratamiento tiene una significancia se aplica los estudios de estadística inferencial consistente en T de Student y de acuerdo a esta prueba se sabe que: la intervención educativa con juego, con enfoque constructivista mejora en medida significativa bilateral de $p=0,000$ después de haber sujeto a la postest, como en sus diferentes dimensiones: Coordinación, lenguaje y motricidad.

Tabla N° 3. Prueba estadística de T de Student de psicomotricidad

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Coordinación	19,007	8	0,000	60,88889	53,5016	68,2761
Lenguaje	17,397	8	0,000	39,55556	34,3124	44,7987
Motricidad	15,106	8	0,000	58,22222	49,3344	67,1100

Fuente: En base a resultados estadísticos. 22/11/2019

Gráfico N° 3. Caja de pre experimental de psicomotricidad



Fuente: En base a resultados de cuadro estadístico. 22/11/2019

Descripción: Conocedores de la actividad realizada con la aplicación de actividades que mejoren el logro de las competencias del área de inglés, razón por la cual, para evidenciar si el tratamiento tiene una significancia se aplica los estudios de estadística inferencial consistente en T de Student y de acuerdo a esta prueba se sabe que: la intervención educativa mejora la motricidad en medida significativa bilateral de $p=0,000$ donde el T student es $t = 15, 106$ de un grado de libertad de 8, con diferencia de medias $X=58,222$ con un intervalo superior a 95% de confianza en la diferencia por lo tanto parte desde el

punto normal de la motricidad (49,3344 llegando hasta 67,1100 de diferencia de medias significativa en esta dimensión.

Igual ocurre, con la dimensión de psicomotricidad: Lenguaje, a través de la intervención educativa mejora esta dimensión en medida significativa bilateral de $p=0,000$ donde el T student es $t = 17,397$ de un grado de libertad de 8, con diferencia de medias $X=39,5556$ con un intervalo superior a 95% de confianza en la diferencia por lo tanto parte desde el punto de riesgo de la motricidad de 34,3124 llegando hasta 44,7987 de diferencia de medias significativa en esta dimensión.

Finalmente, de acuerdo al análisis inferencial de la variable: psicomotricidad en su dimensión de: Lenguaje, se demuestra que la intervención educativa mejora esta dimensión en medida significativa bilateral de $p=0,000$ donde el T student es $t = 19,007$ de un grado de libertad de 8, con diferencia de medias $X=60,88889$ con un intervalo superior a 95% de confianza en la diferencia por lo tanto parte desde el punto normal de 53,5016 llegando hasta 68,2761 de diferencia de medias significativa en esta dimensión.

5.2. Análisis de resultados

Una vez realizado los estudios descriptivos e inferenciales, sobre: “Intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019”, y un estudio con la aplicación de la estadística inferencial de la prueba de T de Studen; quedando como resultado de manera general; que los estudios demuestran:

Que sí se demuestra que la intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en medida significativa ($p = 0,000$) y tiene un desarrollo normal (77,8%) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, esta se debe que los diferentes juegos aplicados como simbólico, motor, de reglas, construcción, musicales, didácticos, literarios, mediáticos y físico corporales han hecho posible el desarrollo de la psicomotricidad y un 22,2% solamente se establezca en riesgo como concuerda que la psicomotricidad no puede vivir sin el juego, por ser una necesidad del ser humano. Mejora el desarrollo social, emocional y psicomotor y se desarrolla el lenguaje como la comunicación y el pensamiento crítico (Mamani, 2017) asimismo, existe relación estadísticamente significativa ($r = 0,056$, donde $p < 0,05$) entre la variable; esto significa que el clima laboral que se da en un nivel medio y no directa y como es conocimiento la psicomotricidad es “la que integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial” (Pacheco, 2015)

Con respecto al tratamiento de las dimensiones con intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad se establece una gran medida significativa bilateral ($p = 0,000$) en niños de esta Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado y se encuentra en un nivel de escala normal

(100,0%), porque los niños de esta edad han mejorado en el traslado agua de un vaso a otro sin derramar, construye un puente con tres cubos con modelo presente, una torre de 8 o más cubos, se desabotona, enhebra una aguja, desata cordones, copia una línea recta, círculo, una cruz, un triángulo, un cuadrado, dibuja 9, 6 y 3 o más partes de una figura humana, ordena por tamaño. Todo este aspecto desarrolla con actividades de juego. Similar estudio indica, que las intervenciones educativas mediante los juegos cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ($\text{sig} = ,000$ y $,002 < \alpha = ,005$) (Rodríguez, 2018), asimismo las intervenciones mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación. (Huacho, 2019)

Uno de los estudios realizados es que la intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la psicomotricidad en medida significativa altamente bilateral ($p = 0,000$) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto como concuerda que mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación. (Huacho, 2019), como las intervenciones educativas mejoran en medida significancia muy alta ($p < 0,000$) el logro de los aprendizajes en estudiantes objeto de estudio (Fernández, 2019), por esta razón los estudiantes después de haber desarrollado el estudio aprende a desarrollar el salto con los dos pies juntos en el mismo lugar, camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua, lanza una pelota en una dirección determinada, se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más, se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más, se para en un pie 1 segundo o más, como camina en punta de pies seis o más pasos, saltando al menos 20 cm con los pies juntos, en un pie tres o más veces sin apoyo, coge una pelota, camina hacia adelante tocando talón y punta como, hacia atrás tocando punta y talón, estas condiciones se desarrollan gracias al tratamiento de las intervenciones educativas.

Finalmente, se determina que la intervención educativa de juego mejora la motricidad en medida altamente significativa bilateral ($p = 0,000$) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, como concuerda que los juegos cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ($\text{sig} = ,000$ y $,002 < \alpha = ,005$) (Rodríguez, 2018), como así, la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas (Gastiaburú, 2012), en tal sentido, el niño, reconoce grande y pequeño, reconoce más y menos, nombra animales, objetos, reconoce largo y corto, verbaliza acciones, conoce la utilidad de objetos, discrimina pesado y liviano, verbaliza su nombre y apellidos, identifica su sexo, conoce el nombre de sus padres, da respuestas coherentes a situaciones planteadas, comprende preposiciones, razona por analogías opuestas, nombra colores, señala colores, nombra figuras geométricas, señala figuras geométricas, describe escenas, reconoce absurdos, usa plurales, reconoce antes y después, define palabras, nombra características de objetos con certeza, situación es concordante donde el desarrollo social, emocional y psicomotor y se desarrolla el lenguaje como la comunicación y el pensamiento crítico (Mamani, 2017) es significativo merced a la aplicación de la intervención educativa.

V. CONCLUSIONES

Después de haber realizado los estudios requeridos y de conformidad con los resultados establecidos y los estudios realizados sobre: “Intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019”, demuestra resultados significativos y se concluye que:

- La intervención educativa de juego mejora la psicomotricidad en medida significativa altamente bilateral de ($p = 0,000$) (Tabla N° 2) y está en un 77,8% normal (Tabla N° 1) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019
- Intervención educativa de juego mejora la coordinación de la psicomotricidad en medida significativa altamente bilateral de ($p = 0,000$) (Tabla N° 3) y está en un 100,0% normal (Tabla N° 1) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto
- Intervención educativa de juego mejora el lenguaje de la psicomotricidad en medida significativa altamente bilateral de ($p = 0,000$) (Tabla N° 3) y está en un 66,7% normal (Tabla N° 1) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto
- Intervención educativa de juego mejora la motricidad en medida significativa altamente bilateral de ($p = 0,000$) (Tabla N° 3) y está en un 88,9% normal (Tabla N° 1) en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto

Aspectos complementarios

TITULO DEL PROGRAMA

TITULO DEL PROGRAMA

INTERVENCIÓN EDUCATIVA DE JUEGOS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 846 DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO DE WASHALADO DE LORETO, 2019

- I. **Denominación:** programa de intervención educativa de juegos para mejorar la psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019

- II. **Datos generales:**
 - 1.1. **Organiza:**
 - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (Posgrado)

 - 1.2. **Dirección:**
 - Facultad de Posgrado de Educación: ULADECH

 - 1.3. **Ciudad:** Pucallpa

 - 1.4. **Tipo de gestión:** Privada

 - 1.5. **Institución educativa** : Universidad Alas Peruanas filial Pucallpa – Ucayali

 - 1.6. **Duración del proyecto final:**
 - 1.6.1. **INICIO** : 2-10-19
 - 1.6.2. **TÉRMINO** : 31-11-19

 - 1.7. **Responsable del proyecto:**
 - Br. GUERRA ARMAS PATRICIA OLIVIA
Estudiante de pregrado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

III. Fundamentación:

El programa de intervención educativa con enfoque socio cognitivo, está orientado a mejorar la psicomotricidad, que a la actualidad esta área se ha incrementado la formación de los futuros profesionales, porque a los estudiantes de debe fomentar el desarrollo de las competencias, como las capacidades de cognición, procedimental y actitudinal, asimismo desarrollar las habilidades, valores y actitudes en su progreso de desarrollo personal social, realizando acompañamientos y orientación esta mejora en su desarrollo como estudiante se debe desarrollarse mediante una serie de actividades elaboradas en base a una programación curricular de la unidad didáctica, con una planificación de la sesión de aprendizaje pertinentes, seguidas con instrumentos de evaluación y basadas en estrategias didácticas basadas en el enfoque socio cognitivo; los cuales deben mejorar el desarrollo de la competencia profesional.

3.1. Bases legales:

- Constitución Política del Perú.
- Ley Universitaria N° 30220
- Ley N° 28044 Ley General de Educación, su modificatoria Ley N° 28123 y Reglamentos de la Ley General aprobados por los D.S. N° 06, 013, 015, 22 del 2004; y, 002, 009, 013, del 2005.
- Ley N° 27942, Ley de prevención y sanción del hostigamiento sexual.

3.2. Bases teóricas:

3.2.1. Bases pedagógicas

El presente proyecto es el resultado de las diferentes experiencias pedagógicas observadas dentro de las instituciones educativas del siglo XXI, Al hablar de desarrollo humano en el campo de la orientación educativa, asumimos una perspectiva evolutiva desde el ciclo vital del individuo. Es decir, aludimos al conjunto de cambios cualitativos y cuantitativos que ocurren en la persona entre el momento de la concepción y el momento en que muere. Estos cambios, que afectan las diferentes dimensiones personales, son ordenados, responden a patrones y se dirigen hacia una mayor complejidad, construyéndose sobre los avances previos.

Se trata de un proceso de interacción entre la persona y el ambiente, en el que se aprecian tanto oportunidades como riesgos, por lo que puede tomar diferentes direcciones.

3.2.2. Bases psicológicas.

Considerando mejorar el desarrollo de aprendizajes en el área de tutoría en estudiantes y donde los integrantes estén en proceso de adaptación y socialización que se pretende alcanzar con éxito y ser líderes en la región de Ucayali, por lo tanto, el programa efectivo de orientación está basados en las teorías del desarrollo humano (Borders y Drury, 1992). Así, durante los años que dura la formación escolar, los estudiantes pasan por varias etapas evolutivas (infancia, niñez, adolescencia), y a partir de sus características y necesidades, los tutores pueden y deben orientar su labor para responder a ellas y obtener beneficios para sus estudiantes su desarrollo psicológico y mental pertinente hacer una aclaración con respecto a la noción de desarrollo humano que aquí se maneja, la misma que asume un enfoque desde el ciclo vital del individuo.

IV. Justificación

La importancia que tiene la aplicación del programa de intervenciones con estrategias educativas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas y que radica en que los estudiantes necesitan bastante la orientación psicológica profesional en diferentes problemáticas para consolidar la orientación educativa en nuestro sistema educativa, revalorándola como componente fundamental de la educación que contribuye para hacer posible la formación integral de los estudiantes mediante diferentes actividades programadas a través de sesiones.

Cabe resaltar, en “proporcionar una sólida formación a los profesores para propiciar la autonomía de los estudiantes, su compromiso y su responsabilidad con los estudios, favorecer su capacidad de aprendizaje y la comprensión de problemas complejos” (Morin, 2009). La tutoría precisa un nuevo modelo educativo centrado en el aprendizaje, así como la transformación de la docencia y de los dispositivos didácticos y pedagógicos para, como dice Edgar Morín, contribuir a la formación de una "mente bien ordenada" (Morin, 2009).

V. Bibliografía:

Borders, L. D. & Drury, S.M. (1992). Comprehensive School Counseling Programs: A Review for Policymakers and Practitioners. *Journal of Counseling and Development*, 70 (4), 487-498.

MINEDU. (2003). *Ley General de Educación. Ley N° 28044*. Lima, Perú: Congreso de la República.

MINEDU. (2007). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. Lima, Perú.

Morín, E. (2009). *Introducción al pensamiento complejo* (M. Pakman, Trans.). España: Editorial: GEDISA.

ANEXOS: SESIONES

SESIÓN / TALLER 1


ACTIVIDAD: CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MÁS CUBOS.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Ficha de observación.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDAD CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MÁS CUBOS	<p><u>ASAMBLEA O INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan indicaciones de la maestra • Salen al patio en forma ordenada • Se sientan en círculo y conversan acerca de la actividad a realizar. • Recuerdan las normas que deben tener en cuenta al momento de realizar actividades de movimiento. • Reciben diferentes materiales que vamos a utilizar para realizar la actividad (Cubos de madera, vasos colores bloques) <p><u>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciben los materiales 	30 m.	Cubos de madera.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizan la actividad, construyendo torres de 8 cubos con los bloques de colores, juega a realizar diferentes torres de manera libre y disfrutando de la actividad ● Respeta el espacio de sus compañeros y disfruta al construir los diferentes bloques con cubos de manera libre ● Realizan la acción varias veces con el acompañamiento de la docente. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colocan los materiales en s lugar. ● Cierran los ojos y respiran lentamente. ● Recuerdan las actividades realizadas mientras comenta sobre como armo o construyo sus torres de 8 cubos a más. <p><u>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujan espontáneamente las actividades realizadas mostrando interés. ● Concluyen y exponen sus dibujos <p><u>CIERRE.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Responden interrogantes: ● ¿Qué hicimos? ● ¿Cómo nos sentimos? ● ¿Qué materiales utilizamos? 		<p>Bloques de colores.</p> <p>Vasos plásticos.</p>
<p>RUTINAS DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se preparan para la salida ● Rezan, cantan canciones de despedida. 	<p>10m.</p>	<p>Repertorio</p>


SESIÓN / TALLER 2

ACTIVIDAD: Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Ficha de observación.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDAD Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	<p><u>ASAMBLEA O INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchan indicaciones de la maestra ● Se colocan en los alrededores del aula. ● Se sientan en semi círculo y conversan acerca de la actividad a realizar. ● Recuerdan las normas que deben tener en cuenta al momento de realizar actividades. ● Reciben diferentes materiales que vamos a utilizar para realizar el desarrollo de la actividad(Vasos de plástico) <p><u>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reciben los materiales. ● Realizan la actividad, traslada el agua de un vaso a otro cogiendo de una envase y las coloca en otra, sin 		<p>Vasos de plástico</p>

	<p>derramar utilizando las manos mostrando equilibrio de su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muestra interés y entusiasmo al realizar la actividad. ● Respeto el espacio de sus compañeros y disfruta al trasladar el agua de un lugar a otro utilizando un vaso de plástico. ● Realizan la acción varias veces con el acompañamiento de la docente. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colocan los materiales en su lugar. ● Nombran todo lo que utilizaron para la actividad. ● Recuerdan las actividades realizadas mientras comenta con sus compañeros sobre como traslada el agua dentro del vaso sin derramar. <p><u>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dibujan espontáneamente la actividad realizada utilizando su creatividad. ● Concluyen y exponen sus dibujos <p><u>CIERRE.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Responden interrogantes: ● ¿Qué hicimos? ● ¿Cómo nos sentimos? ● ¿Qué materiales utilizamos? 		
<p>RUTINAS DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se preparan para la salida ● Rezan, cantan canciones de despedida. 	<p>10m.</p>	<p>Repertorio</p>


SESIÓN / TALLER 3

ACTIVIDAD: Identifica su sexo.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Ficha de observación.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDAD Identifica su Sexo.	<p>ANTES DE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentamos una imagen. ● Identifican algunas imágenes. ● ¿Qué es? ● ¿Qué observamos? ● ¿De qué se tratará? ● Los niños infieren sobre el contenido del texto y la imagen. <p>DURANTE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La docente lee el texto a través de las imágenes. ● Explica que todos tenemos un sexo y lo podemos identificar mediante la imagen. ● A través de la imagen identifican el sexo que pertenece- niño, niña. ● Se forman pareja y se identifican mediante las cualidades que tiene, tú eres niña porque tienes el cabello largo, tú eres niño porque utilizas pantalón. 	40 m.	 Lámina

	<ul style="list-style-type: none"> • Describen sus características identificando su sexo. <p>DESPUES DE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trató la imagen? • ¿Cuál es el sexo que pertenezco? • ¿Cómo me identifico? • Identifica su sexo del cual pertenece y disfruta de la actividad. 		.
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Se preparan para la salida • Rezan, cantan canciones de despedida. 	10m.	Repertorio

SESIÓN / TALLER 4

ACTIVIDAD: Lanza una pelota en una dirección determinada.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Ficha de observación

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<p>ACTIVIDAD</p> <p>Lanza una pelota en una dirección determinada.</p>	<p><u>ASAMBLEA O INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se colocan en los alrededores del aula. ● Se sientan en círculo y conversan acerca de la actividad a realizar. ● Recuerdan las normas que deben tener en cuenta al momento de realizar actividades. ● Reciben los materiales que vamos a utilizar para realizar el desarrollo de la actividad(pelota, latas colores) <p><u>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reciben los materiales. ● Realizan la actividad, se ubican en el patio colocan latas de colores y lanza la pelota con una dirección determinada. ● De manera ordenada todos lanzan las pelotas ubicando la dirección exacta para realizar la actividad ● Muestra interés y entusiasmo al realizar la actividad. ● Repite la acción junto a sus compañeros y disfruta lanzando la pelota sobre una dirección determinada. 	30 m.	<p>Pelotas</p> <p>Latas de colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizan la acción varias veces con el acompañamiento de la docente. <p><u>RELAJACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colocan los materiales en su lugar. ● Nombran los materiales que utilizaron para la actividad ● Recuerdan las actividades realizadas describiendo que es lo que más le llamo la atención de la actividad realizada. <p><u>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pintan espontáneamente algunas acciones en base a la actividad. ● Concluyen y exponen sus dibujos <p><u>CIERRE.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Responden interrogantes: ● ¿Qué hicimos? ● ¿Cómo nos sentimos? ● ¿Qué materiales utilizamos? 		
<p>RUTINAS DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se preparan para la salida ● Rezan, cantan canciones de despedida. 	<p>10m.</p>	<p>Repertorio</p>

SESIÓN / TALLER 5

ACTIVIDAD: Nombra figuras geométricas.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Ficha de observación.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<p>ACTIVIDAD</p> <p>Nombra figuras geométricas</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubican en semicírculo y dialogan a cerca de la actividad a realizar. ▪ Proponen acuerdos en el uso de los materiales. <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observan los materiales que usarán para trabajar. • Manipulan los materiales en forma libre. <p>¿Qué material es? ¿Para qué sirve? ¿De dónde lo sacamos? ¿Qué podemos realizar con él?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionan los materiales que utilizarán para su dibujo. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciben los materiales con ayuda de los niños. • Mediante los materiales nombran las figuras geométricas. • Mediante la imagen, nombran las figuras geométricas. • Describen sus características de las figuras • Repite la acción y descubre las figuras dentro de su aula y las nombra de manera libre. 	30 m.	<p>Figuras geométricas</p> <p>Pinceles</p> <p>Hoja bond</p> <p>Imágenes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Reciben su hoja bond • Pintan de manera libre las figuras que nombraron • Exponen sus trabajos. <p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentan a cerca de la actividad realizada: <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Qué pintamos?</p> <p>¿Nombramos las figuras geométricas?</p>		
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Se preparan para la salida • Rezan, cantan canciones de despedida. 	10m.	Repertorio

SESIÓN / TALLER 6

ACTIVIDAD: Nombra Animales.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Ficha de observación.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<p>ACTIVIDAD</p> <p>Nombra Animales</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ubican en semicírculo y dialogan a cerca de la actividad a realizar. ▪ Proponen acuerdos en el uso de los materiales. <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observan los materiales que usarán para trabajar. • Manipulan los materiales en forma libre. <p>¿Qué material es? ¿Para qué sirve? ¿De dónde lo sacamos? ¿Qué podemos realizar con él?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionan los materiales que utilizarán para su dibujo. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciben los materiales con ayuda de la maestra. • Mediante los materiales nombran los animales. • Mediante la imagen, nombran los animales domésticos. • Describen sus características de los animales • Repite la acción y descubre las figuras de los animales dentro de su aula pegado y las nombra de manera libre. • Reciben su hoja bond • Pintan de manera libre los animales que nombraron. • Exponen sus trabajos. 	30 m.	<p>Figuras de animales.</p> <p>Pinceles</p> <p>Hoja bond</p> <p>Imágenes</p>

	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentan a cerca de la actividad realizada: <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Qué pintamos?</p> <p>¿Nombramos los animales domésticos?</p>		
RUTINAS DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Se preparan para la salida • Rezan, cantan canciones de despedida. 	10m.	Repertorio

SESIÓN / TALLER 7

ACTIVIDAD: Jugando con las palabras. (Rima)

DURACIÓN: 40 minutos.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<p>ACTIVIDAD</p> <p>GRAFICO</p> <p>LITERARIA</p> <p>JUGANDO CON LAS PALABRAS.</p> <p>RIMA</p>	<p>ASAMBLEA DE LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubren la cortina. ▪ ¿Qué es? ▪ ¿Qué texto será?, ▪ ¿De qué se tratará? ▪ ¿Qué creen que estará escrito allí? ▪ Los niños infieren sobre el contenido del texto. <p>DURANTE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La maestra leerá el texto con mucho entusiasmo y énfasis, varias veces. <p style="padding-left: 40px;">En un café, se rifa un gato. Al que le toque el número cuatro. Uno, dos tres, cuatro.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los niños repiten en grupo grande, luego en grupo pequeño. ● Invitamos un niño voluntariamente a repetir la rima. <p>DESPUES DE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿De qué trató la lectura? ● ¿De quién habla? ● ¿Qué título tiene? ● Representan gráficamente la rima. 	40 m.	Lamina
<p>RUTINAS DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se preparan para la salida ● Rezan, cantan canciones de despedida. 	10m.	Repertorio

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
<p>psicomotricidad</p>	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral.</p>	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	<p>Ficha de observación.</p>

SESIÓN / TALLER 8

ACTIVIDAD: Jugando con los colores.

DURACIÓN: 30 minutos.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Ficha de observación.

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDAD	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se ubican en semicírculo y dialogan a cerca de la actividad a realizar. <p>CANCION.</p> <p style="text-align: center;">“Los colores”</p> <p style="text-align: center;">Tara tara tara Son 4 los colores Que conoces tu Rojo, amarillo, Verde y azul Tara tara tara Rojo es la manzana Amarillo el sol Verdees el árbol Azul tu pantalón.</p> <p>-se les preguntara a los niños ¿de qué habla la canción? ¿Cuántos colores conocen ustedes? ¿Qué colores menciona la canción? etc.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>-Luego se les pide a los niños y niñas que busquen entre los objetivos de diversos colores.</p>	30 m.	<p>Canción con texto icono verbal</p> <p>Pizarra, plumón</p> <p>Objetos de aula</p> <p>Diversos materiales de colores siluetas de colotres</p>

	<p>-se muestra a los niños y niñas los objetos recolectados y se les pregunta de ¿Qué colores son?</p> <p>-la docente les muestra objetos y les dice los nombres de los colores.</p> <p>-en grupos de trabajo juegan con materiales concretos y luego lo clasifican libremente.</p> <p>- Los niños y las niñas participan en el juego “yo agrupo rápido”</p> <p>Que consiste en que ante una señal dada por la profesora los niños agruparan siluetas de acuerdo a un color estipulado.</p> <p>-En una hoja de trabajo pegan siluetas de acuerdo al color rojo, amarillo y azul</p>		<p>Hojas, siluetas, goma</p>
<p>RUTINAS DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se preparan para la salida ● Rezan, cantan canciones de despedida. 	<p>10m.</p>	<p>Repertorio</p>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, W. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*. Trujillo, Perú: Escuela de Postgrado UCV.
- Alzate, M. V., Arbelaez, M. C., Gómez, M. Á., & Romero, F. (2005). Intervención, mediación pedagógica y los usos del texto escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-15. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1116Alzate.pdf>
- Aucouturier, B., & Mendel, G. (2004). *¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto?: el lugar de acción en el desarrollo psicomotor y la maduración psicológica de la infancia*. . . Barcelona: Graó.
- Babbie, E. (2014). *Fundamentos de la investigación social / The Basics of Social Research* (J. F. J. M. Davila, Trans.). Bilbao, España: Cengage Learning Latin America.
- Barrantes, R. (2002). *Investigación: Un camino al conocimiento. Un enfoque cuantitativo y cualitativo*. San José, Costa Rica: Editorial EUNED.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica y del trabajo intelectual*. Lima: Ed. San Marcos.
- Fernández, I. (2019). *Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el logro de los aprendizajes en el área de tutoría y orientación educativa en estudiantes del 5to grado de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América de Manantay – Ucayali, 2018*. (Tesis de maestría), ULADECH, Pucallpa, Perú. Retrieved from <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11041>
- Gastiaburú, G. M. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una Del calla*. (Tesis de maestría), Programa Académico de Maestría en Educación, Lima, Perú. Retrieved from http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf

- Haeussler, I. M., & Marchant, T. (1985). *Aprendizaje: Test de desarrollo psicomotor 2 - 5 años (Tepsi)*. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Hernández-Sampiere, R., & Mendoza, C. P. (2019). *Metodología de investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Huacho, F. G. (2019). *Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa primaria N°65230 del caserío Nueva Mériba de Curimaná – Ucayali, 2018*. (Tesis de maestría), ULADECH, Pucallpa, Perú. Retrieved from <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11996>
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería, UNKNOWN: Editorial Universidad de Almería.
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Caracas: Editorial Alfa.
- Mamani, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. (Tesis de grado), UMSA, La Paz, Bolivia. Retrieved from <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendiara, J., & Gil, P. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.
- MINEDU. (2005). *Tutoría y orientación educativa en la educación secundaria*. Lima, Perú: Quebecor World Perú S.A.
- MINEDU. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima, Perú: Ed. Minedu.
- Morin, E. (2009). *Introducción al pensamiento complejo* (M. Pakman, Trans.). España: Editorial: GEDISA.

- Moussen, P. (1983). *Desarrollo psicológico del niño*. México: Trillas.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador: Formación Académica.
- Piaget, J. (1948). *La representation de l'espace chez l'enfant*. París, España: P.U.F.
- Piaget, J. (1971). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, España: Barral.
- Piaget, J. (1978). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño . .* México: Fondo de Cultura Económico.
- Piaget, J. (1981). *Psicología y pedagogía*. México D.F.: Ariel
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño. Segunda Parte: El juego*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodriguez, N. L. (2018). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial*. (Tesis doctoral), UCV, Lima, Perú. Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22421/Rodriguez_LNL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sassano, M., & Pablo, B. (2018). *Jugarse jugando: reflexiones acerca del juego corporal en psicomotricidad*. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima, Perú: Clacso.
- Supo, J. (2012). *Seminarios de investigación científica: Metodología de la investigación para las ciencias de la salud*. United States: Createspace.
- Supo, J. (2014). *Seminarios de investigación científica*. Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL.
- Touriñan, J. M. (2011). Intervención educativa, intervención pedagógica y educación: La mirada pedagógica. *Revista portuguesa de pedagogia*, 283-307. <https://www.liberquare.com/blog/content/intervencioneducativa.pdf>

- Touriñán, J. M. (1987). *Teoría de la educación. La Educación como objeto de conocimiento*. Madrid, España: Anaya.
- Vygostky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Vol.). Barcelona, España: Crítica.
- Vygotski, L. S. (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. [Trabajo original escrito en 1933]. *Revista Cuestiones de Psicología*, 6, 62-75.
- Wallon, H. (1976). *Importance du mouvement dans le développement psychologique de l'enfant*. París: Enfance N° 2.
- Wright, G. H. V. (1979). *Explicación y comprensión*. Madrid, España: Alianza Universidad.

I. SUBTEST COORDINACION

- 1 C TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SIN DERRAMAR (Dos vasos)
 2 C CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS CON MODELO PRESENTE (Seis cubos)
 3 C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (Doce cubos)
 4 C DESABOTONA (Estuche)
 5 C ABOTONA (Estuche)
 6 C ENHEBRA UNA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
 7 C DESATA CORDONES (Tablero c/cordón)
 8 C COPIA UNA LINEA RECTA (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
 9 C COPIA UN CIRCULO (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
 10 C COPIA UNA CRUZ (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
 11 C COPIA UN TRIANGULO (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
 12 C COPIA UN CUADRADO (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
 13 C DIBUJA 9 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 14 C DIBUJA 6 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 15 C DIBUJA 3 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 16 C ORDENA POR TAMAÑO (Tablero; barritas)
- TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB



II. SUBTEST LENGUAJE

- 1 L RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lám. 6) GRANDE ____ CHICO ____
 2 L RECONOCE MAS Y MENOS (Lám. 7) MAS ____ MENOS ____
 3 L NOMBRA ANIMALES (Lám. 8)
 GATO PERRO CHANCHO PATO
 PALOMA OVEJA TORTUGA GALLINA
 4 L NOMBRA OBJETOS (Lám. 5)
 PARAGUAS VELA ESCOBA TETERA
 ZAPATOS RELOJ SERRUCHO TAZA
 5 L RECONOCE LARGO Y CORTO (Lám. 1) LARGO ____ CORTO ____
 6 L VERBALIZA ACCIONES (Lám. 11)
 CORTANDO SALTANDO
 PLANCHANDO COMIENDO
 7 L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
 CUCHARA LAPIZ JABON
 ESCOBA CAMA TIJERA
 8 L DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja)
 PESADO _____ LIVIANO _____
 9 L VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO
 NOMBRE APELLIDO
 10 L IDENTIFICA SU SEXO
 11 L CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES
 PAPA MAMA
 12 L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
 HAMBRE CANSADO FRIO
 13 L COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz)
 DETRAS _____ SOBRE _____ BAJO _____

<input type="checkbox"/>	14 L	RAZONA POR ANALOGIAS OPUESTAS HIELO RATON MAMA
<input type="checkbox"/>	15 L	NOMBRA COLORES (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL AMARILLO ROJO
<input type="checkbox"/>	16 L	SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARILLO AZUL ROJO
<input type="checkbox"/>	17 L	NOMBRA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) ○ □ △
<input type="checkbox"/>	18 L	SEÑALA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) □ △ ○
<input type="checkbox"/>	19 L	DESCRIBE ESCENAS (Láms. 13 y 14) 13 14
<input type="checkbox"/>	20 L	RECONOCE ABSURDOS (Lám. 15)
<input type="checkbox"/>	21 L	USA PLURALES (Lám. 16)
<input type="checkbox"/>	22 L	RECONOCE ANTES Y DESPUES (Lám. 17) ANTES DESPUES
<input type="checkbox"/>	23 L	DEFINE PALABRAS MANZANA PELOTA ZAPATO ABRIGO
<input type="checkbox"/>	24 L	NOMBRA CARACTERISTICAS DE OBJETOS (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA GLOBO INFLADO BOLSA
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD

<input type="checkbox"/>	1 M	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
<input type="checkbox"/>	2 M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
<input type="checkbox"/>	3 M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCION DETERMINADA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	4 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	5 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	6 M	SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	7 M	CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MAS PASOS
<input type="checkbox"/>	8 M	SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (Hoja reg.)
<input type="checkbox"/>	9 M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
<input type="checkbox"/>	10 M	COGE UNA PELOTA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	11 M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALON Y PUNTA
<input type="checkbox"/>	12 M	CAMINA HACIA ATRAS TOPANDO PUNTA Y TALON
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

2. Documentos de campo que acredite la realización del estudio



I.E.I. N° 846
SAN PEDRO DE HUASHALADO – RIO AMAZONAS
"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA
IMPUNIDAD"



CONSTANCIA DE PRÁCTICAS DE TESIS

Por medio de la presente dejamos constancia que el estudiante **PATRICIA OLIVIA GUERRA ARMAS** identificado con DNI N°46096747 de la **UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE (ULADECH)**, ha realizado sus prácticas de **TESIS "Juegos y Canciones Para Mejorar la Psicomotricidad en niños de II Ciclo, en la Institución Educativa Inicial N°846 de la Comunidad de San Pedro de Huashalado"**

El estudiante **PATRICIA OLIVIA GUERRA ARMAS** realizó sus prácticas a completa satisfacción y mostró en todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presente Constancia para los fines que el interesado(a) considere conveniente.



[Handwritten Signature]
GLADYS VERONICA GERRA ARMAS
I.E.I. N° 846
DIRECTORA (E)

3. Testimonios fotográficos



4. Data

	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD (PRETEST)																																				Coordinación	Lenguaje	Motricidad	Desarrollo de la psicomotricidad																							
	I. Subtest Coordinación																II. Subtest Lenguaje																III. Subtest Motricidad																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Pretest	Pretest	Pretest	Pretest			
APAGUIÑO AREVALO ZINOY DALIA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	15	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8	35	12	47	15	34	8	41	35	
APAGUIÑO PACAYA ODESMELTA	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	17	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	7	35	11	42	17	40	7	35	35
APAGUIÑO TANGO RABHA MIGUEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	44	15	62	17	40	12	64	44
APAGUIÑO ZAMBRANO JAROL EYLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	46	15	62	19	47	12	64	46	
CORREA GOMEZ LEBETH MADR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	41	16	67	13	28	12	64	41		
MURRIETA YAMBO YAMLA SHANDELL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	45	16	67	17	40	12	64	45	
MURRIETA PINCHALLEN JAIDER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	48	16	67	20	50	12	64	48		
REATEGUIVELLA AIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	43	16	67	15	34	12	64	43		
TALEDICORREPERA ROBERTO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	46	16	67	18	43	12	64	46		

5. Otras evidencias – Similitud Turnitin

INFORME FINAL DE TESIS

por Guerra Armas Patricia Olivia

Fecha de entrega: 08-dic-2019 08:59a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1229698344

Nombre del archivo: TESIS_FINAL_DE_PATRICIA_2019_-_turnitin_ok.docx (73.65K)

Total de palabras: 6313

Total de caracteres: 34879

INFORME FINAL DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

1%

★ es.scribd.com

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo