



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1143 CARRIZAL –BAJO-AYABACA,
PIURA, 2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Herrera Salvador, Maricel

ORCID: 0000-0002-9171-8274

ASESOR

Flores Arellano, Merly Liliana

ORCID: 0000-0002-3627-3188

PIURA - PERÚ

2019

TÍTULO DE LA TESIS

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA, PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°1143 CARRIZAL -BAJO-AYABACA, PIURA, 2017.**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Herrera Salvador, Maricel

ORCID: 0000-0002-9171-8274

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Piura- Perú

ASESOR

Flores Arellano, Merly Liliana

ORCID: 0000-0002-3627-3188

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

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Martos.

Presidente

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

Miembro

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

Miembro

Mgtr: Merly Arellano Flores Arellano

Asesor

AGRADECIMIENTO

A mis padres y mis queridos hijos por ser mí fortaleza mi inspiración, al mismo tiempo siento más ganas de trabajar fuertemente y seguir con el objetivo de alcanzar mis metas.

DEDICATORIA

Doy gracias a Dios por darme la vida y sabiduría de guiar día a día mi camino.

Con todo aprecio y cariño les dedico a mis queridos padres, que con su esfuerzo y sacrificio me apoyó en la realización de este trabajo de investigación.

También con mucho afecto y cariño a mis queridos hijos por ser las personas de mi gran inspiración en la realización de ser gran profesional.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, se realizó con el propósito de determinar si la aplicación del juego didáctico, mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017. La población estuvo conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad, mientras que la muestra estuvo conformada con un solo grupo de 11 niños de 5 años matriculados en el año 2017, en la mencionada institución educativa. Se empleó la técnica de observación para la recolección de datos y como instrumento empleado fue la lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en Pre-test el (30%) de los niños se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar la psicomotricidad gruesa, la misma que ha medido la variable dependiente. El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS versión 25.0, con el que se elaboraron tablas y figuras estadísticas. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos del pos-test fueron el (100 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro, esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

Palabras clave: El juego didáctico como estrategia, psicomotricidad gruesa.

ABSTRACT

The present research work, of a quantitative type with a pre-experimental design, was carried out with the purpose of determining if the application of the didactic game improves the development of gross motor skills in 5-year-old children in the Educational Institution No. 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017. The population consisted of 22 children of 3, 4 and 5 years of age, while the sample consisted of a single group of 11 children of 5 years enrolled in 2017, in the aforementioned educational institution. The observation technique was used for data collection and as a tool used was the checklist. According to the results obtained in the Pre-test, (30%) of the children are at an initial level, that is, they have not yet been able to develop gross psychomotor skills, the same as the dependent variable has measured. The analysis and processing of the data required the use of the statistical software SPSS version 25., with which tables and statistical figures were prepared. The didactic game was applied as a strategy, through 10 learning sessions, in order to improve the gross psychomotor skills of 5-year-old children. After the application of the didactic game the results obtained from the post-test were (100%) on average is at the level of achievement, this shows that the didactic game as a strategy, if it improves gross psychomotor skills in 5-year-old children of initial education.

Keywords: The didactic game as a strategy, gross motor skills.

INDICE DE CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL.....	7
2.1. Antecedentes de Investigación.....	7
Antecedentes Internacionales.	7
Antecedentes Nacionales.....	8
Antecedentes Locales.....	12
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	13
2.2. 1. Juego Didácticos	14
2.2.1.1 Juego.....	17
2.2.1.2 Características del Juego.....	18
2.2.1.3 Importancia del Juego	19
2.2.1.4. Ventajas Didácticas de los Juegos Didácticos.....	20
2.2.1.5. Tipos de Juegos Didácticos	21
2.2.1.6. Tipos de Juegos Didácticos Basados en la Teoría de Piaget	22
1. Juego de ejercicio.....	22
2. Juego Simbólico.....	24
2.2.1.7. Juego para Desarrollar la Psicomotricidad Gruesa	25

2.2.1. 8. El Juego en la Formación de los Niños en la Edad Escolar.	27
2.2.1.9. Juego Didáctico como Estrategia de la Psicomotricidad Gruesa en el Nivel Inicial.....	28
2.2.2. Bases Teóricas-Conceptuales Sobre la Psicomotricidad Gruesa.....	30
2.2.2.1 Psicomotricidad.....	31
2.2.2.2 Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa	33
2.2.2.2.1 Desarrollo	33
2.2.2.2. Psicomotricidad Gruesa.....	33
2.2.2.3. Aspectos/Dimensiones de la Psicomotricidad Gruesa	38
2.2.2.3.1. Esquema Corporal.....	38
2.2.2.3. 2. Dimensión Lateralidad	39
2.2.2.3.3. Dimensión de Equilibrio.....	42
2.2.2.3.4. Tiempo- Espacio	42
2.2.2.3.5. Dimensión de la Motricidad	44
a) Coordinación motriz.....	45
b) Equilibrio.....	46
2.2.2.2.4- Importancia de la Educación Desarrollo Psicomotriz.....	47
III. Hipótesis	50
3.1. Hipótesis General.....	50
3.2. Hipótesis Específicas	50
IV. Metodología.....	51
Tipo de la Investigación.....	51
4.1. Diseño de la investigación.....	51
4.2. Población y Muestra	52

4.3. Definición y Operacionalización de Variables.....	54
b) Matriz de Operalización de Variables.....	55
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	60
4.5. Plan de Análisis de Datos.....	61
4.6. Matriz de Consistencia.....	62
4.7. Principios Éticos.....	64
V. RESULTADOS.....	66
5.1 Resultados.....	66
5.1.1 Resultados por Objetivos.....	66
5.1.2. Contrastación de Hipótesis.....	87
5.2 Análisis de Resultados.....	93
VI.- CONCLUSIONES.....	96
Aspectos Complementarios.....	97
Referencias Bibliográficas.....	98
Anexo 1. Instrumento.....	102
Anexo 2. Ficha de validación.....	103
Anexo 3. Bases de datos.....	105
Anexo 4. Cronograma de aplicación de sesiones.....	108
Anexo 5. Sesiones.....	113
Anexo 6. Permiso de la institución.....	136

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 5

Resultados de Pre-test de la Dimensión: Esquema corporal.....66

Tabla 6

Resultados de Pre-test de la dimensión: Lateralidad.68

Tabla 7

Resultados de Pre-test de la Dimensión: Equilibrio69

Tabla 8

Resultados de Pre-test de la dimensión: Tiempo - Espacio.70

Tabla 9

Resultados de Pre-test de la dimensión: Motricidad.71

Tabla 10

Resultados de Pos-test de la dimensión: Esquema corporal72

Tabla 11

Resultados de Pos-test de la dimensión: Lateralidad73

Tabla 12

Resultados de Pos-test de la dimensión: Equilibrio74

Tabla 13

Resultados de Pos-test de la dimensión: Tiempo – Espacio75

Tabla 14

Resultados de Pos-test de la dimensión: Motricidad.....76

Tabla 15

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Esquema corporal.....77

Tabla 16

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Lateralidad.....78

Tabla 17

Comparación de resultados de Pre-test y pos-test de la dimensión: Equilibrio80

Tabla 18

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Tiempo -Espacio.....81

Tabla 19

Resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Motricidad.....82

Tabla 20 prueba de normalidad de los datos83

Tabla 21. Progreso se software versión 25.0.....88

Tabla 22. Prueba de Wilcoxon88

Tabla 23. Prueba de Wilcoxon de la versión 25.0.....89

Tabla 24. Prueba de Wilcoxon.....90

Tabla 25. Prueba de Wilcoxon de Pos-test de los rangos.....91

Tabla 26 Prueba de Wilcoxon de los rangos positivos.....92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema corporal por la prueba de Pre-test.....	67
Figura 2 Lateralidad de pre- test.....	68
Figura 3 Dimensión equilibrio de pre- test.....	69
Figura 4 Tiempo –Espacio de Pre-test.....	70
Figura 5 Motricidad de Pre-test.....	71
Figura 6 de pos-test Esquema Corporal	72
Figura 7 de Pos test Lateralidad.....	73
Figura 8 de Pos test Equilibrio.....	74
Figura 9 de pos-test Tiempo – Espacio.....	75
Figura 10 de pos-test motricidad.....	76
Figura 11 Comparación de resultados Pre-test y pos-test de Esquema Corporal.....	77
Figura 12 Comparación de Pre-test y pos-test de Lateralidad.....	79
Figura 13 Comparación de Pre-test y pos-test Equilibrio.....	80
Figura 14 Comparación de Pre-test y pos-test Tiempo -Espacio.....	81
Figura 15 Comparación de Pre-test y pos-test Motricidad.....	82

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor en los niños es esencial para asegurar la madurez cognitiva, psicológica y fisiológica, conocer temas relevantes como se presenta este problema en los diferentes planos Internacional, Nacional, local, se observa que la psicomotricidad es la base principal para el desarrollo psicomotriz y afectivo del niño en la edad pre escolar. Pero no le dan la debida importancia a este trabajo que se debe realizar diariamente en los niños del nivel inicial.

La psicomotricidad influye en la vida de los niños y niñas que contribuye a desarrollar sus potencialidades dentro del ámbito educativo pedagógico. Puesto que es la acción del sistema nervioso central, que fomenta una conciencia en el ser humano sobre los movimientos y desplazamientos que realiza, a través de los patrones motores, entre ellos tenemos a la velocidad, el espacio y el tiempo. Por ello es vista como un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del movimiento del cuerpo, lo que indica reorientar nuestro interés a la aplicación del movimiento como parte del proceso formativo.

La psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, al cual sumado la acción mental conlleva a que nuestros movimientos sean la expresión de nuestro interior, por ello desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización. Hoy en día en los diferentes Países lo toman como mayor prioridad el desarrollo psicomotriz en las actividades didácticas, programan un tiempo establecido con los infantes en el nivel inicial, es parte de la formación integral del niño, que inicia desde su nacimiento, pero empieza desarrollar más completo

ordenado cuando ingresa al colegio, pues ahí se encontrará niños con dificultades con el estudio realizado.

El Ministerio de Educación (2014) en el área de personal social, en el diseño curricular nacional considera que la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños a partir de los movimientos y ejercicios corporales y a través del juego. En la Institución de Educación Inicial, la psicomotricidad es un momento dentro del horario de clases en el que el niño puede desarrollar habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo ya que a partir de él es que adquirirá otros conocimientos. El movimiento en los niños es una necesidad que el Jardín tiene en cuenta como punto de partida para el logro de nuevos aprendizajes. La psicomotricidad se trabaja a través del juego, usando técnicas que nos permitan estimular las destrezas motoras, expresivas y creativas del niño y a través de estas acciones el niño desarrollará el control de sus movimientos, la coordinación, el equilibrio y la orientación.

En la Institución Educativa las docentes le dan poca importancia en el área de personal social, en el proceso de desarrollo psicomotriz es así que solo les interesa que los niños desarrollen otras actividades de aprendizaje de otras áreas.

Sin embargo, lo que se pudo observar en los niños durante las prácticas realizadas como docente en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca – 2017. Los niños no tienen una adecuada coordinación y equilibrio en sus movimientos corporales y postura cuando: saltan en un solo pie, cuando saltan con los dos pies juntos, saltan con un solo pie en la rayuela, etc. que terminan por asimilar respuestas de frustración en el espacio y no se concentran al momento de realizar las actividades.

Luego de observar todas las dificultades surge esa investigación, ya que es importante que los niños desde muy temprana edad desarrollen actividades programadas de psicomotricidad

que le permita desarrollar todas las capacidades motrices gruesas, que conlleven a mejorar los movimientos corporales.

En la problemática anterior también se percibe en los niños de 5 años de la institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, contexto donde se realizó la investigación. En esta realidad, sumando a ello la falta de interés por el docente para trabajar actividades lúdicas psicomotrices gruesas con los materiales del Ministerio de Educación, darles un uso adecuado en desarrollo de las actividades. Este escenario descrito en líneas arriba, es por ello se ha planteado determinar de qué manera los juegos didácticos como estrategia desarrolla la psicomotricidad gruesa de los niños. Para ello se eligió un grupo de niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017. A quién se les observó y se les aplicó una lista de cotejo a través de un Pre-test para medir el nivel de la psicomotricidad, obteniendo resultados desfavorables ya que se pudo observar que los niños tienen un bajo nivel de inicio en las dimensiones e indicadores que se midieron. Ante lo expuesto se ha planteado la siguiente interrogante:

¿De qué manera los juegos didácticos como estrategia desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en institución educativa N° 1143 Carrizal, Bajo-Ayabaca-2017?

Para dar respuesta a esta pregunta, se ha planteado como objetivo general:

Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal, Bajo, Ayabaca-2017.

Para alcanzar este objetivo general se ha considerado los siguientes objetivos específicos:

Medir el nivel de psicomotricidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, a través de un Pre-test antes de aplicar los juegos didácticos.

Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, a través de un pos-test, luego de la aplicación de los juegos didácticos.

Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

De esta manera se podrá determinar los cambios experimentados ante el estímulo propiciado por la variable independiente los juegos didácticos, en el pos-test.

La referida población está conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad lo que configura la población total de la investigación. La muestra está conformada por 11 niños de 5 años de edad, la presente investigación es de tipo cuantitativa de carácter pre experimental de Pre-test y pos-test de un solo grupo, es de tipo longitudinal pues las variables son medidas en dos momentos antes de la aplicación de la estrategia de los juegos didácticos (Pre-test), y de después de la aplicación de los juegos didácticos (pos-test).

Es de diseño pre experimental porque la investigación se desarrolló con un solo grupo de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, el cual ya estaba formado, se aplicó un instrumento de lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad en los resultados obtenidos se encontró, que el grupo de niños que participaron de la investigación tiene un bajo nivel de psicomotricidad, situación que se puede revertir ya que al aplicar la propuesta experimental basada en 10 sesiones de aprendizaje sobre los juegos didácticos se obtuvo una gran diferencia significativa ya que se pudo lograr que los niños se ubiquen en 100% en nivel logrado de mejora en el desarrollo de la psicomotricidad se justifica desde la práctica teoría, ya que integra el juego didáctico, como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

De acuerdo con lo planteado en los fascículos de las Rutas del Aprendizaje del Ministerio de educación 2015, el niño tiene que reconocer y verbalizar el esquema corporal, sus lateralidades, coordinación muscular gruesa realizando diferentes ejercicios, que permitan mejorar el proceso evolutivo de armonizar los movimientos sus habilidades, en sus cuatro dimensiones como son: esquema corporal, lateralidad, equilibrio, Tiempo-espacio y motricidad, para que el niño lo lleven a una buena calidad de vida, que contribuye al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus dos dimensiones como son: Juego de ejercicio y juego simbólico, por ello la psicomotricidad es considerada como una técnica educativa que utiliza el movimiento corporal para lograr fines educativos y desarrollo psicológico en los niños desde los primeros años.

El propósito es también llamar la atención a todas las docentes del nivel de Educación Inicial, así como a todas las personas que tengan que ver con la formación de los niños para que tengan en cuenta estos alcances y al interactuar con ellos propongan acciones que les permitan desarrollar su psicomotricidad como realmente corresponde.

El aporte Teórico: Dara respuestas a las dudas alusivas al estudio pre experimentados con dos variables de nuestra investigación. Confirmará aspectos teóricos, además, brindará información especializada sobre la variable: juegos didácticos y desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad es la relación que se establece entre el pensamiento o actividad mental y el movimiento voluntario del cuerpo, que puede ser fina o gruesa. En otras palabras, la psicomotricidad correcta se presenta cuando un niño piensa en tomar un objeto con la mano y este acto se efectúa con la precisión adecuada, en el tiempo estimado y tras la orden o estímulo correcto. Muchos niños alrededor de los 2 años comienzan a tener alguna dificultad de coordinación y psicomotricidad, ya en 5 años consolidan la relación entre la psiquis

motriz. Sin embargo, la corrección de dicha dificultad, tras su detección, no suele ser de mayor complejidad, no obstante, siempre es conveniente consultar con un profesional.

De todos modos, existen muchos ejercicios que podemos realizar con un niño que tenga alguna dificultad de coordinación o motricidad.

En este caso, debido a la importancia del tema de los juegos en el desarrollo de la psicomotricidad, para ello se compilará y organizará de manera colaborativa diversas aportaciones teóricas prácticas y herramientas metodológicas que el profesorado requiere conocer para mejorar su desempeño en aula.

Social: Beneficiará de manera directa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, mediante los juegos didácticos mejorando así, de manera indirecta, los juegos didácticos como estrategias didácticas del docente del nivel inicial.

Metodológico: Es importante en la providencia de los resultados obtenidos contribuyen en la elaboración, de las estrategias metodológicas de la enseñanza aprendizaje en los niños de 5 años de educación inicial, lo que puede motivar a otros docentes a emplear estas metodologías educativas de mucha importancia.

Curricular. El estudio beneficiará a diversas instituciones a las cuales les permitirán mejorar el desarrollo curricular basado en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial, todo esto con la finalidad de lograr una formación integral de los estudiantes.

II. MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de Investigación.

A continuación, se presenta algunos estudios relacionados con los juegos didácticos y desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Además, se presentan trabajos realizados de didácticos en el aprendizaje de los niños, que servirán como soporte para nuestro marco teórico.

Antecedentes Internacionales.

Zamora (2016) desarrollo una investigación denominada, “Influencia de la psicomotricidad sobre la motricidad fina en la I.E.P, Josefina Roca del Municipio de Aguas Calientes. (Tesis de Pregrado) Universidad de Puebla, México. Tuvo como objetivo Determinar la influencia de la psicomotricidad que influye en la motricidad fina en el desarrollo de los niños en la I.E.P. Josefina Roca del Municipio de Aguas Calientes, México. Su investigación se desarrolla bajo las exigencias metodológicas del diseño experimental, con una población de 32 niños y niñas. La técnica que utilizó para recoger información, fue la ficha de observación y lista de cotejo los resultados obtenidos por las unidades de estudio en la Pre-test y pos-test prueba. La conclusión más resaltante es que el 58% de los niños logran alcanzar mejores puntajes en la prueba de salida que la motricidad fina demostrándose la efectividad de la psicomotricidad, por lo que es conveniente que su incorporación sea afectiva en el aula del nivel inicial.

Ardila, M. (2014) en su estudio de investigación titulado: “*incidencias de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar, Universidad de Tolima*” ubicado en el municipio Ibaque, Colombia. (Tesis de Pregrado de licenciada en Educación Inicial). Universidad de Tolima, Colombia. Tuvo Como objetivo general: Desarrollar estrategias integrales que influyen en el fortalecimiento de los procesos psicomotores de los

niños en el nivel preescolar de la Institución Educativa Fe y alegría, con una población de 22 niños de cuatro y cinco años. Se trata de una investigación cuantitativa, pre experimental ya que el actor utiliza técnicas e instrumentos para identifica el problema como:

La observación, entrevista y encuestas para así dar una alternativa de solución, como primer paso, parte de un proyecto de aula, donde aplico estrategias pedagógicas para enriquecer los métodos pedagógicos de los niños del nivel inicial. Segundo paso incluyo la participación de los padres para fortalecer dicho programa. Como resultados obtenidos plantea un manual de estrategias para estimular la habilidad motriz en los niños. Así mismo, logro que las familias valoren y reconozcan la relevancia de la psicomotricidad en el desarrollo global de sus hijos.

Antecedentes Nacionales

Gonzales. Y. (2018) su estudio realizado de la investigación denominada:” Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/M_X-U de Huanupampa, Totos 2018. (Tesis de Licenciada en Educación Inicial) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Perú como objetivo general: conocer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/M_X-U de Huanupampa, Totos 2018. Se trata de una investigación cuantitativa experimental aplicada y su método de investigación es hipotético educativo con un diseño pre-experimental de un solo grupo con pre y Pos prueba con una población de 19 niños y niñas su muestra fue de 12 niños y niñas las 31 técnicas e instrumento que utilizó para recoger información como: la observación, lista de cotejo, los resultados obtenidos por las unidades de estudio en la Pre-test y Pos - test prueba un resultado de 83.3% de logro destacado. La

conclusión más resaltante, que los juegos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas en su intervalo de confianza fue el 95%.

Arzola, S. (2018). Su estudio titulado: *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial en los niños de 5 años de la Institución Educativa 2051, Carabayllo, 2017*. (Tesis de Pregrado) Universidad César Vallejo Como objetivo general: Determinar el efecto de juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la Institución Educativa 2051-Carabayllo, 2017. En la cual se planteó actividades con estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se trata de una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Chápiro Wilck, la cual se usó por base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de $(p=0,204 > \alpha=0,05)$; con relación a la Hipótesis y dimensiones los resultados del Pre-test y pos-test el valor es $< \alpha=0,05$ con resultado de 100% en pos-test señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa.

Atapoma. (2016) En su trabajo de investigación se denomina, “*La psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años en la institución Educativa Privada San Agustín, Santa Anita, 2016, (tesis de licenciatura)*”. Universidad Cesar Vallejo, Perú. Tuvo como objetivo: determinar el nivel de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada

San Agustín, 2016. Dicha Investigación es de enfoque cuantitativo y de metodología aplicada, pre experimental, realizado con una población con un total de 30 estudiantes. Las técnicas de instrumento que utilizó para el recojo de información fue: lista de cotejo de Pre-test y pos-test y ficha de observación, en Pos prueba tuvo como resultado el 93% de logro alcanzado, como conclusión más resaltante: que la mayoría de los niños los encontró en un proceso de realizar de forma armónica y coordinada actividades de movimiento, control, equilibrio, desplazamientos y postura propia de la edad, ya que las actividades aplicables se ira fortaleciendo conforme el niño y niña vaya creciendo.

Bermeo, G. (2015). En su estudio titulado, *Aplicación de un Programa de juegos Didácticos para mejorar el Aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la institución educativa particular "Libertad" del Distrito, la Esperanza – Trujillo 2015*. (Tesis de Pregrado) Universidad Peruana Los Andes, Perú. Trata de una Investigación cuantitativa. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas que predominan en el niño. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, entre otros. Así, el educador o la educadora dirigen la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y pos-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer. Demostró las conclusiones más resaltantes de la investigación. La aplicación del programa de juegos didácticos permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra cómo se observa en la tabla N° 18,

que el mayor porcentaje de los estudiantes con un 56%, tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado y el menor porcentaje con un 0%, tienen un nivel de logro de aprendizaje.

Ruiz, F. (2017), *“Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la Institución N°80957 de LLur”*, (Tesis de Pos grado) Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Perú. Tuvo como objetivo general: Determinar si la aplicación de actividades lúdicas, basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 80957 de Llur en el año 2014. La investigación cuantitativa pre experimental aplicada, se realizó para determinar la influencia de la variable independiente en la dependiente. Con 14 estudiantes como muestra. Para procesarlos datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Para la prueba de la Hipótesis se utilizó la prueba t, donde $t = -25.742 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el desarrollo de la motricidad del Pre y Post – test tuvo un resultado de 92% de nivel de logro, Por lo tanto, el programa de actividades lúdicas; mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa de Llur.

Goyka.S. (2014). En su estudio realizado *“Aplicación de un programa de juego didácticos para mejorar el Aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 2^{do} grado de Educación primaria de la institución educativa Particular “Libertad” del Distrito la Esperanza- Trujillo, 22014.* Universidad de Trujillo. (Licenciada en educación Primaria). Perú. Se trata de una Investigación, cuantitativa pre experimental Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas que predominan en el niño. En este tipo de juegos se combinan el

método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, entre otros. Así, el educador o la educadora dirigen la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un Pre-test y pos-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer. Las conclusiones más resaltantes de la investigación. La aplicación del programa de juegos didácticos permitió mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la muestra cómo se observa en la tabla N° 18, que el mayor porcentaje de los estudiantes con un 56%, tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado.

Antecedentes Locales

Velasco, E. (2015), realizó una tesis de investigación titulada, *Aplicación de un programa de juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 885 en el caserío de Tapal Medio del Distrito de Ayabaca provincia Ayabaca (Piura), en la Universidad Católica de Piura.* Perú. Licenciada en educación Inicial. Planteo como objetivo general determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución Educativa 885 en Tapal Medio - Ayabaca. La investigación fue de tipo pre experimental con diseño transversal cuasi-experimental. El instrumento utilizado fue el pre test, hay un significado número de alumnos (56,14%) con bajo nivel en cuanto las actividades motoras; en el Pro test, el número de alumnos pertenecientes a la escala baja es de solo 1,14% y aquellos niños alcanzaron un nivel medio es de 56,82% como conclusiones se tienen los siguientes se determinó que

el programa de juegos tradicionales resulto efectivo para el desarrollo de habilidades motoras gruesas y se demostró a través de la estadística con las diferencias significativas entre la situación inicial y la final.

Agramonte, Y. (2015), realizo una investigación sobre “Juego *Didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, 2015*”. (Tesis de Licenciada de Educación Inicial). En la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Tuvo como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015. Dicha investigación es de tipo pre experimental instrumento utilizado: Pre-test y pos-test en un solo grupo, la población estuvo conformada por la totalidad 53 niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís de Chulucanas y el muestreo no pro balístico intencional, a la totalidad de 13 alumnos del aula de 3 años de educación inicial. Las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizo lo siguiente: la observación lista de cotejo como conclusiones de la investigación realizada: Es el juego didáctico como estrategias tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de años ya así lo demostró los resultados obtenidos del pos-test el 92% un nivel de logro.

2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se nutrió de las siguientes teorías para sustentar el problema planteado.

2.2. 1. Juego Didácticos

Minedu (2014) refiere de manera importante sobre los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad, que permiten que los niños fortalezcan los músculos, equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva, para promover la mejora sustancial de las estrategias metodológicas aplicadas para la educación inicial en el contexto educativo peruano y más específicamente en el contexto regional como contribución al proyecto educativo.

Huizinga (1972) denomina el juego didáctico como una estrategia, y características que presenta el juego en función al desarrollo del niño, y que se prepara para la vida, experimenta en un sentido de liberación, relajación, se origina a los lazos especiales entre quienes practican las actividades didácticas, que permiten desarrollar habilidades, en el nivel psicomotriz, cognitivo y afectivo social.

Esencialmente el juego infantil se caracteriza por no poseer reglas, crean imaginación y la creatividad de los niños para salir de las dificultades que puedan encontrar en el desarrollo de la misma, permitiendo mejorar las habilidades psicomotrices en los infantes.

Palacios (2015) sostiene que la actividad de la potencialidad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el nivel inicial es un componente lúdico, en ese sentido hace mención a las teorías del juego sistematizadas por Froebel y Montessori en la que afirma que el juego representa el mundo del niño, por lo tanto reconoce su espacio natural, de tal modo que cualquier actividad que pretende ser significativa, en el nivel inicial, debe considerar la pertinencia de su empleo en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Los juegos didácticos son las acciones de actividades divertidas que contienen componentes lúdicos que se programan y se organizan se ejecutan, los niños en lo que no existe una regla definitiva, si no se adecuan a las necesidades surgidas al desarrollo de los movimientos e

integran las necesidades, expectativas y el interés de los infantes, en la medida que esta actividad representa todo su mundo.

Fundamentalmente el juego infantil ocupa un espacio muy importante en el desarrollo y se caracteriza por no poseer reglas concretas, es decir que no se puede quebrantar, eventualidad que apela a la imaginación y la creatividad de los infantes para salir apuestos de las dificultades que puedan encontrar en el proceso de la misma, admitiendo mejorar las habilidades creativas e imaginarias.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través de la comunicación y expresión más natural de los niños, va formando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, igualmente es uno de los primeros lenguajes del niño, por lo tanto, es importante el juego ya que a través de ello va desarrollando empíricamente sus diferentes movimientos, tanto como corporales cognitivos.

Los autores tienen diferentes puntos de vista; para Huizinga. “El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites especiales y temporales y bajo reglas libremente”. (p.54)

Friedrich (2000) sostiene que:

El juego, es la estrategia didáctica en las actividades programadas quien, con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño logra expresar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él. (Pág.45)

Todo lo mencionado es importante para la formación de la sensibilidad del desarrollo del niño, debido a que contribuye a la correcta marcha de los juegos didácticos como las actividades psicomotrices desarrolladas mediante los juegos que los motiva a los niños como

una técnica práctica, debido a sus experiencias vividas tanto en forma positiva y como negativa. Son innumerables los materiales didácticos que podemos utilizar.

Groos (1929) afirma en cierto sentido:

El juego le ayuda al niño desarrollar el pensamiento y una serie de actividades de ejercicios, que contribuye en el proceso de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñan cuando sea grande. Esta prueba de la anticipación funcional lo ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración muscular, en conclusión, la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa del adulto (pág.26)

Tomando de referencia al autor que los juegos didácticos, ayuda que los niños realicen actividades diarias creativas que se involucren en lo que se proyecta en las actividades programadas que permite desarrollar potencialmente el proceso cognitivo. Para estos autores, la característica propia del juego permite al niño expresarse, socializarse, ser autónomo de sus experiencias vividas, donde desarrollan la personalidad, capacidades físicas, las habilidades, técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos. Los juegos cumplen un papel muy importante en el desarrollo de la infancia de los primeros años de vida de los niños donde se socialicen, con el individuo se comuniquen y el desarrollo de la inteligencia, donde desarrollen habilidades motoras normativas de la psicomotricidad gruesa a través de los juegos, corriendo saltando, etc., donde les permite tener habilidades, equilibrio psicomotriz conociendo sus nociones de las diferentes lateralidades. Se puede decir que los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con el aprendizaje, conocimientos y crea una serie de pensamientos y experiencias vividas en su vida cotidiana.

2.2.1.1. Juego

Es una actividad relacional en ser humano; todos aprendemos y lo relacionamos en el ámbito familiar, material, social y cultural. A la vez es una actividad explorada de acción libre y espontánea, de aventura y de experiencia a través del contacto natural.

(Piaget J. , 1956) afirma que tal sentido, “el juego es una herramienta principal que, a través de ello, el niño desarrolla su inteligencia, sus capacidades del proceso sensorio motrices simbólicas o razonamientos es parte del crecimiento maduración del infante que realiza, la psicomotricidad como parte de mejora del proceso cognitivo intelectual del niño; son las que condiciona al origen y la evolución del juego” (p.76).

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño se comunica de forma natural, durante los primeros años de vida de su infancia. Así mismo afirmar que la inteligencia de los niños y niñas se desarrolla y construye a partir de la actividad motriz en los primeros años de su desarrollo y que la vivencia corporal les permite adquirir el conocimiento de su cuerpo, conoce y acepta sus posibilidades y limitaciones, al relacionarse con su entorno, por lo que la Psicomotricidad es un medio que favorece el dominio del movimiento corporal.

(Goyga, 2014) comenta de la siguiente manera: “Para los niños la vida es una ventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo pues, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre”.

Debe desarrollar lo más rápido posible, estrategias que le permitan adaptarse podemos decir, el juego es muy importante en sus primeras etapas está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, también implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad del desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos, tiene una importancia esencial en la

vida del adulto lo es la actividad, tal es el niño en el juego aprende a comunicarse, ejercita imaginación, explora, descubre nuevas habilidades.

Huizinga, J. (1972), comenta de la siguiente manera:

Muestra características peculiares del juego tenemos las siguientes: El juego tiene una cierta función en el desarrollo del ser humano, el ser individuo juega y se prepara para la vida; el hombre adulto juega y al hacerlo experimenta un sentido de liberación, se relaja, el juego da origen a los lazos especiales entre quienes practican, que crean un nuevo orden, una nueva vida.

- a) La base para que el niño desarrolle todas sus capacidades.
- b) La participación activa en actividades físicas o mentales placenteras.
- c) Una acción voluntaria realizada en ciertos límites de tiempos y lugar, provisto de un fin en sí.
- d) Una acción que permite asimilar e incorporar la realidad, además de hacer posibles los deseos insatisfechos.

Es una actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizando dentro de ciertos límites fijos de tiempos y espacios, el juego ayuda a los niños, a tener habilidades motoras gruesas como correr, saltar, ser un niño activo es fundamental para el aprendizaje motor para el desarrollo de sus músculos grandes como: las piernas, brazos, etc. que permite crecer, su coordinación de los movimientos corporales del niño.

2.2.1.2. Características del Juego

La característica de juego desarrolla espontáneamente que realiza el niño diariamente podemos decir lo siguiente.

- ❖ Es una actividad espontánea y libre no tiene interés material.
- ❖ Es un movimiento espontáneo y libre.
- ❖ Se desarrolla con orden.

- ❖ Es un espacio liberador.
- ❖ Es un fin en sí mismo.
- ❖ Es una actividad motivadora.
- ❖ Es una actividad práctica.
- ❖ Permite un rol de reglas, a la recreación de las escenas e imágenes real con el fantástico.
- ❖ Ayuda al desarrollo a la mezcla de movimientos.
- ❖ Facilita el desarrollo de la aptitud y a la libertad.
- ❖ Permite a la expresión autónoma que se prepara para el futuro.
- ❖ Puede ser individual o grupal.
- ❖ Se expresa en tiempo y espacio.
- ❖ Es evolutivo.
- ❖ Es una forma de comunicación.
- ❖ Es original.

Los juegos es un conjunto de estrategias didácticas tienen una fortaleza porque a través de su ejecución ayuda al desarrollo a la mezcla de movimientos, que permite a la expresión autónoma para prepararse al futuro que favorecen el desarrollo de la inteligencia en los niños que la practican, en el nivel inicial.

2.2.1.3 Importancia del Juego

Piaget (1984), refiere “el juego de gran importancia debido a que desarrolla la fase de la maduración y exploración motriz, que desde la psicología profunda que el juego es el terreno común en el niño, permite mejorar su aprendizaje significativo” (pág. 25).

Según el Aurelio, (1999) manifiesta que, “el juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad desarrollar la psicomotricidad a través del juego, el niño adquiere conocimientos y desarrolla el proceso cognitivo y afectivo social.” (pág. 253).

Desarrolla habilidades físicas, como correr saltar, mediante las actividades lúdicas de juego les permite a los niños, fortalecer los músculos y realizar diferentes movimientos amplios y generar equilibrio, es el que les permite, caminar apropiadamente sin caerse. (Piaget p. 54). Hace mención dichos autores que la importancia del juego es la herramienta principal del niño, como medio para el establecimiento de relaciones constructivas, como espacio para establecer interacciones de ayuda colaboración como un instrumento de mejora de las cualidades psicomotoras gruesas de los infantes, ya que a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo- social.

2.2.1.4. Ventajas Didácticas de los Juegos Didácticos

Gonzales (2016) refiere que las ventajas didácticas del juego infantil son innumerables, entre las que se puede enfatizar esta potencialidad recreativa, que imagina la realización de la actividad realizada, para captar el interés y la motivación del niño.

Es preciso que el juego infantil a nivel neurológico, según Valderrama (2016) permite la “degradación del neurotransmisor conocido como dopamina, que según muchos estudiosos es el neurotransmisor de la felicidad, es la misma que causa sensación de placer y alegría en las personas, ya que es muy complicado para las personas adultas, abusan de los juegos porque les puede causar ludopatía”. (p.56)

Otra de las ventajas de los juegos didácticos permite desarrollar sus procesos de crecimiento, de sus potencialidades recreativas, la interrelación entre las personas, afianzando de esta forma los lazos afectivos y que las actividades cognitivas generadas en base a este tipo de actividades programadas adquieran la tipificación de ser significativas, para ello es muy importante que el nivel inicial toda actividad de aprendizaje debe permitir la actividad lúdica.

Es el proceso de desarrollo en los niños que contribuye a los diferentes movimientos corporales, por ejemplo, como: saltar, correr, trepar, lanzar y conociendo sus diferentes lateralidades. Se puede decir que está conformado; por juegos de ejercicios y juegos infantiles.

2.2.1.5. Tipos de Juegos Didácticos

Jean Piaget (1984) hizo mención “que el juego involucra la dimensión social cognitiva física y psicomotriz de los niños”. (p.84).

Los juegos han sido escasos, podríamos decir los inventos, nosotros a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización consideramos.

- ❖ Juego de ejercicio.
- ❖ Juego simbólico.

Son actividades que se realiza mediante la realización de dicha investigación tomando como estrategia juegos didácticos como; actividad programadas para trabajar, en el aula del nivel inicial, mediante el proceso pedagógico en la práctica psicomotriz, que a través de ello surja los diferentes juegos lúdicos en la infancia de los niños ya que es una herramienta indispensable en el desarrollo y maduración de la psicomotricidad gruesa.

Son actividades pedagógicas que están basadas en estrategias didácticas como; correr en una línea recta y mantener su equilibrio, ayuda a la coordinación motriz para desarrollar las capacidades de conocimientos de la percepción, mediante estos juegos ayuda a mejorar la coordinación corporal de los infantes.

Dicho juego estimula el desarrollo motriz, los ejercicios de postura ayuda en la coordinación, mantener equilibrio, contribuyen al desarrollo psicomotriz, según el actor manifiesta (2002) que los juegos son muy importantes en el proceso de la infancia como medio para concretar la actividad diaria que realiza los niños.

Winnicott (1987) define “que el juego es el primero desde que nace simbólicamente en el lugar que lo rodea”. Todos los juegos didácticos y técnicas participativas; por ello es preciso que haya competencia, las técnicas participativas son las herramientas que les permite desarrollar y construir las prácticas de los niños y niñas. Cabe considerar que el juego es una actividad desarrolladora, espontánea, seria libre, emocionante, organizada y creadora e independiente, refleja su modo individual de captar y apreciar la realidad que lo rodea.

Es una forma de actividad lúdica estructura convenientemente para lograr que el participante establezca una fraternal búsqueda y confrontación acerca de los conocimientos y de cultura general, aportados por la sociedad y que deben ser asimilados en la escuela. Constituye un comportamiento recreativo competitivo en busca de dominio y su utilización: ejercicios, movimientos de lateralidades, Sic zac, ula, ula correr en puntillas en coordinación con su cuerpo, etc. con dicho juego obtener buenos resultados en el psicomotor para desarrollar por ejemplo tenemos un juego didáctico: laberintos de movimientos.

2.2.1.6. Tipos de Juegos Didácticos Basados en la Teoría de Piaget

En su teoría de las etapas de evolución del pensamiento con el juego intelectual que considera que tiene la misma estructura. La diferencia que establece en los procesos que persigue una meta.

- Juego de ejercicio
- Juego simbólico

El juego es una actividad en sí misma. Ve desde la perspectiva piagetina de la evolución y la vez procesa la creatividad mediante el juego, el niño se relaciona con los principios del desarrollo de las estructuras cognitivas clásicas y explicativas de los juegos.

1. Juego de Ejercicio

Piaget (1956) se refiere que es una etapa que inicia el niño a prolongar la ejecución de alguna acción, que consiste en el dominio del movimiento corporal que realiza mediante

su actividad como: saltar, correr en una línea recta, patear la pelota por ejemplo un niño juega con sus compañeros, cuando baila al ritmo de una música chu chu wa, cuando salta de una escalera con los pies juntos.

En esta edad del niño desarrolla un conjunto de movimientos corporales, tiene como base a sus pies y manos; cuando juega de cucú, de taparse y destaparse con una tela, las cinco lobitos son juegos rítmicos y de movimientos que realiza el niño (Martínez 2013, P. 33). Prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional: comienza en el subestadio II del periodo sensorio motriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptiva, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio. A través de juego ayuda desarrollar la psicomotricidad gruesa a tener equilibrio para después no tener complicaciones en su vida diaria, mediante su medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil de 2 a 5 años, hace su aparición la función imaginaria y la imagen se convierten a hora en símbolo lúdico que se desprende. A través de la imagen el infante tiene el objetivo lo representa y lo imita al personaje, también lo sustituye a la imagen conceptual del corcel. Desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo, por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa que se pueda trabajar cada uno de los músculos para tener control sobre los mismos y poder realizar deportes como es el ciclismo, saltando con un solo pie en rayuela le permite tener equilibrio.

El mismo Piaget (1954) dicho autor argumenta que “se transforma tarde o temprano en una de las tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva hacia el juego de ejercicio; segundo se socializa y se orienta hacia el juego simbólico; tercero, conduce a adaptaciones reales, sale así el dominio del juego para entrar en la inteligencia práctica (pág75)

Este tipo de juego desarrolla las habilidades de los niños, tiene una ligera desventaja con los de objetos colectivos, que viene a ser limitada interrelación con sus compañeros, lo que promueve actitudes de individualismo y egocéntrico, por lo que su uso en la didáctica y pedagógica.

2. Juego Simbólico

Piaget (1956) se refiere que forma parte de la conducta, pues que dicha función se desarrolla mediante el periodo preoperatorio de que el infante, construirá como las estructuras lógicas. En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y que desarrolla las habilidades psicomotoras gruesas, que va representar un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia entre el significado, estará en función de los interés puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos de lenguaje socializado, la imaginación simbólica que implica la comunicación libre y la asimilación recíproca, el juego del simple ejercicio de los estadios, lo que en el periodo sensorio motriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transforman en juegos simbólicos, debido de que se sale del contexto de la acción habitual, luego se aplica a otros objetos, ya sean estas henificaciones o construcciones de materiales de la representación, el niño juega un papel muy importante en su etapa de su vida, con diferenciación y adecuación de roles. Es ahí donde Piaget “el evoluciona hacías las formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación, a la creación de significantes construido por el propio niño.

Perci, (2010) lo presenta como: el desarrollo sensorial, en la coordinación de los movimientos y los desplazamientos, al desarrollo del equilibrio estático y dinámico en la comprensión del mundo que le rodea al infante donde la auto superación, cuando más práctica vamos obtener mejores resultados.

La docente de aula, debería sistematizar con criterio pedagógico el juego simbólico e individuales desarrollan los movimientos corporales, permitiendo que la participación espontánea de los niños sea la más adecuada.

2.2.1.7. Juego para Desarrollar la Psicomotricidad Gruesa

a). Juegos de ejercicio juego con el propio cuerpo: a través de estos juegos los niños desarrollan diferentes movimientos y dominar el espacio (arrastrarse, gatear, caminar, etc.)

b) Juego de ejercicio juego con objetos: Donde el niño manipula explora sensorialmente las cualidades de los objetos (lanzar, correr, etc.).

c). Juego de ejercicio juego con personas: donde los niños establecen la interacción social (correr, reír, esconderse, etc.)

d). Juego simbólico jugando a la imaginación: Consiste en presentar, situaciones, objetos y personajes imaginarios que no están presentes en el momento real (Piaget). Dicho juego se representa como una actividad significativa para el desarrollo del pensamiento va desplegándose de la realidad en busca de elementos fantásticos como hadas, duendes a realidades ajenas que tendrán elementos de la realidad cotidiana. Así como el cual se aplica, ya sean construcciones de materiales de la representación; como realizar e imitar los personajes del lobo, ya que hacen un conjunto de movimientos mediante bailes, etc.

Es por ello las actividades en el espacio de la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños, tanto fina como gruesa, como los aspectos socio cognitivo y la motricidad es un proceso que contribuye, elementos principales para el desarrollo del niño.

e). Jugar a representar: Una clave para desarrollar las habilidades psicomotoras gruesa es entender que puede hacer el cuerpo. Estimula imaginación y el movimiento y

habilidades del niño mediante los juegos que va actuar. Se mueve al ritmo de la música siguiendo los movimientos y se mueve como el pato, que vuela como un avión que salta como un conejo y lo que quiere representar siguiendo lo escuchado.

Jugar a saltar o jugar a la rayuela: saltar con un pie le ayuda a desarrollar la psicomotricidad gruesa le permite mejorar el desarrollo y fortalecer los músculos fuertes, equilibrio y coordinación. Ayuda al niño a que practique este tipo de juego, puede alternar el patrón de los saltos para que perfeccione su equilibrio con dos piernas y luego con una pierna.

f) Baila al ritmo de la música: hacer bailar a los niños al ritmo de huainos, al mismo tiempo permite mejorar sus habilidades, movimientos corporales de su cuerpo, las canciones infantiles como: la vaca lola, juego con mi cuerpo, “the hokey pokey”, etc. Son excelentes formas para que mueva el cuerpo de manera coordinada.

g) Juego con obstáculos: son juegos y competencias que retan la fuerza, el equilibrio, la flexibilidad y la coordinación motriz de la psicomotricidad gruesa, lograr que los niños estén motivados para alcanzar una meta. Utilice muebles, almohadas, cobijas, conos de plástico, para crear áreas donde él tenga que gatear arrastrándose, pasar por debajo, pasar por arriba, atravesar. Trate de colocar obstáculos que le permita gatear, mantener el equilibrio, saltar y correr, lanzar.

Practicar el equilibrio cerca del piso: hacer que el niño practique el equilibrio sobre el piso. Trazando una línea recta sobre el suelo con una cinta adhesiva o pintarla y hacer que camine sobre ella. Puede crear un puente con una tabla y hacer que el niño camine manteniendo su equilibrio. Hacer una rayuela y que salte con un solo pie sin salirse de los cuadros cogiendo un bulinche.

2.2.1. 8. El Juego en la Formación de los Niños en la Edad Escolar.

Bautista (2002) citado por Agramonte (2018) en su artículo: El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad, plantea que:

Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, constituye como resultado de establecer una Hipótesis que se evidencia en la práctica sobre el comportamiento de los niños en los primeros años de la edad escolar. Para admitir esto, no simplemente en su sentido superficial, el ámbito de toda la propuesta que desde la ciencia pedagógica puede brindar al ámbito pedagógico, es necesario acudir, además, el estudio del significado del juego, su definición y características que aparecen en el comportamiento infantil y re conceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio de antecedentes y su explicación histórica.

Bautista citado por Agramonte (2018) Manifiesta que:

Es una actividad divertida que ordinariamente suscita excitación, hace parecer signos de alegría y siempre es elevado efectivamente por quien lo realiza. El juego es una actividad, espontánea e independiente propuesta, no admite compromisos externos, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a presentar, los medios con los que realiza. Se entiende el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha ajustar a las pautas de acción del personaje internas porque se ha ajustar a las pautas de acción del personaje cuando es juego grupal acatar las reglas de juego, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios y convivencia.

Los juegos didácticos ayuda desarrollar los movimientos psicomotriz, a tener equilibrio reconocer sus diferentes lateralidades y permite descubrir el desarrollo motor por que exige

a los niños, caminar, correr, saltar y otros, los niños aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo y mantener el equilibrio, donde el juego facilita la adquisición del esquema corporal, en los niños de educación inicial, en familia comunitaria está claramente dividida en dos etapas, la etapa no escolarizada y la etapa escolarizada, en esta etapa escolarizada los niños entran un conjunto de experiencias que serán fundamentales para el desarrollo futuro de sus habilidades necesarias y requeridas, también esta edad requiere ser estimulado en todos los aspectos creando y generando aprendizajes.

Considerando que las profesoras, psicopedagogas, deberán ser autores principales de la educación inicial; como también en la educación con capacidades diferentes, que ayudarán al desarrollo de las habilidades-destrezas y proporcionarán materiales didácticos, en dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y aprendizajes significativos.

2.2.1.9. Juego Didáctico como Estrategia de la Psicomotricidad Gruesa en el Nivel Inicial

Groos (1992), se refiere el juego es una estrategia permitirá evaluar y planificar un escenario pedagógico para generar propuesta lúdica en base de contenido, desde la infancia para desarrollar sus capacidades psicomotrices, psicológicas vivir sus propias experiencias, que promueva el interés de los niños para estimularlos con la actividad lúdica.

Actualmente se considera que es necesario estimular el desarrollo infantil y provechar al máximo las potencialidades de los infantes en estas primeras edades.

Desde el punto de vista fisiológica, psicológica, social y educativo, en estas primeras edades, no solo son importantes para la formación de la inteligencia, si no garantizar el desarrollo cognitivo, psicomotor, desarrollar en las etapas infantil, se logra el desarrollo neural y las estructuraciones de las conexiones nerviosas del cerebro con los movimientos, pueden potenciar un gran desarrollo psicomotor en el nivel inicial.

Según Pugmire. S. (1996) Manifiesta: “El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”. (p.84)

Rezzano (citado por fuentes 2013) la define como: “La escuela infantil como el centro encargado de satisfacer las necesidades de crecimiento, desarrollo y adaptación del niño de 2 a 6 años de edad, su aportación es dar al niño oportunidades, facilidades y medio más eficaces para ayudarle a su crecimiento, desarrollo y adaptación al medio físico humano”. (p.96)

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad, según el contexto cultural y social, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto de los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social.

Bajo esta perspectiva resulta, necesario en la educación se integre, el juego como una herramienta pedagógica, ya que, a través de ello, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida que se expresan y se comuniquen abiertamente. Además, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo desarrollándose integrándose, preparándose para la vida adulta.

Para Groos (1992) afirma que “el juego es pre-ejercicio y estimulación temprana de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande” (p.84)

Podemos decir que es importante, una actividad que no solo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la psicomotricidad, fantasía la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y por medio de sus reglas consensuadas, finalmente es un recurso eficaz para lograr los aprendizajes.

Piaget ve mucho el desarrollo como una interacción entre la madurez física y las experiencias. Es a través de la experiencia que los niños adquieran conocimiento entienden; que sitúa la acción y la resolución auto dirigida a los problemas directamente al centro del Aprendizaje y el desarrollo que descubren el mundo.

Es importante el desarrollo afectivo y cognitivo infantil en educación inicial en este proceso el niño va adaptándose a un nuevo mundo que se le presenta y va construyendo las estructuras básicas de su personalidad, mediante los juegos didácticos ayuda a tener un mejor equilibrio y le permite realizar movimientos corporales más amplios en el aula.

2.2.2. Bases Teóricas-Conceptuales Sobre la Psicomotricidad Gruesa

Según Gesell (1969) Manifiesta que “establece el control motor voluntario. Mediante los ejercicios físicos, (movimientos) deben establecer la voluntad de acción del sujeto y liberar su motricidad” (P. 65).

Para Jean Piaget (1956) se refiere que la psicomotricidad gruesa: Consiste en el desarrollo del comportamiento infantil y sentirse con la seguridad necesaria para ejercer diferentes movimientos musculares generales del cuerpo, mediante la actividad corporal los niños aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas afirma; que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz, realiza desde los primeros

años de vida, sostiene que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio y las experiencias a través de su acción y movimientos”.(p.96)

Es el desarrollo que se obra en el sujeto a través del movimiento es muy importante en la vida mental del niño, en las primeras actividades mentales, consiste en contemplar y comprender las acciones.

Henry Wallon considera “la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que desarrollo va del acto al pensamiento.

2.2.2.1 Psicomotricidad

Berruazo (1995) se refiere que la psicomotricidad está formada etimológicamente por el prefijo “psico” que significa mente, y “motricidad”, que deriva de la palabra motor, que significa movimiento, es una relación directa entre la mente y el movimiento. En educación inicial ocupa un lugar importante, sobre todo en la primera infancia, que además es parte del desarrollo del ser humano, ayuda desarrollar los movimientos corporales; pues así, va mejorando su relación y comunicación con los demás y la unión del pensamiento emocional basado en una visión global, integra las interacciones Cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de los niños en la edad infantil.

Quiroz (1998) afirma que: “La psicomotricidad es considerada una rama de la psicología en una forma de adaptación de la persona al mundo exterior, se ocupa del rol del movimiento en la organización psicológica general”. (p.10)

Es muy importante, de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en el ámbito preventivo, y educativo.

Los avances en el desarrollo de la psicomotricidad, han sido retomado en el campo de la educación dando origen a la Educación psicomotriz, la misma que es un medio para contribuir al desarrollo integral de los niños (as), no tiene la finalidad de hacer grandes atletas ni destacados deportistas, pero su práctica está orientada a formar mentes sanas y cuerpos fuertes, ágiles y capaces de emplear sus posibilidades motrices plenamente.

Es aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad pretende desarrollar, al máximo sus capacidades individuales, valiéndose de la experimentación consiente del propio cuerpo para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades, en sí mismo y en realización al medio en el que se desenvuelve.

La actividad física y a la mente se conecta mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales como memoria, la atención estas están, interrelacionando y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más compleja en todas las etapas de la infancia de los niños y de las niñas, tiene que ver con las implicaciones psicológicas del movimiento y de la actividad corporal en la relación entre el organismo y el medio.

Berruazo (1995) define que: “La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa, cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto y a la abstracción de todo el proceso” (p.44).

La psicomotricidad es el desarrollo en su infancia, conociendo simbólicamente, las lateralidades, dominio, motor, Tiempo-espacio, constituyen la globalidad del área psicomotriz se dan de manera simultánea. En el campo educativo los lleva a integrar infinidad de aspectos de conducta que el niño sabe y puede hacer a nivel motriz, tiene que ser adquirido por el desarrollo de aprendizaje.

2.2.2.2 Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa

2.2.2.2.1 Desarrollo

García y Berruezo (1994), se refiere al proceso que engloba la maduración, la evolución y el crecimiento de un ser. El ser humano es el desarrollo es el proceso por el cual el individuo recién nacido llega a ser adulto. Para ello lleva acabo la maduración de sus capacidades y el crecimiento de sus órganos en un proceso ordenado de carácter evolutivo, es decir que va de lo simple a lo complejo. (pag.42).

Se distinguen dos tipos de desarrollo: el desarrollo cuantitativo, es decir el crecimiento propiamente dicho, y el desarrollo cualitativo; es la diferenciación morfológica y funcional de diversos órganos y sistemas que intervienen en la vida del ser humano (la evolución del ser humano e interacción con el ambiente que lo rodea) (Urgaz, 2002, P.87).

Es muy importante el desarrollo de la psicomotricidad en los niños desde que nace hasta adulto, son todos los sistemas que intervienen en la vida del individuo en el proceso de evolución en el mundo que lo rodea.

2.2.2.2.2. Psicomotricidad Gruesa

Piaget (1984) se refiere que el niño de cero a 6 años pasa por dos periodos bien definidos: de 0 a 2 años, sensorio motor, y de 2 a 6 años eminentemente simbólico o preoperatorio. El primero se desarrolla fundamentalmente sobre: los movimientos y reflejos, la asistencia de dos adultos sobre los niños, desarrolla su actividad espontánea; el segundo está desarrollado entre la espontaneidad y la propuesta. La espontaneidad está guiada por el instinto primario de movimientos que lleva el niño a intervenir de manera más o menos frecuente.

El campo educativo nos lleva a integrar infinidad de aspectos de conducta que el ser humano tiene como potenciales por su condición de humano. Todo niño sabe y puede ser a nivel motriz, tiene que ser adquirido por aprendizaje o por desarrollo y evolución se realiza gracias

a la sincronización de diferentes áreas, a la evolución de cada una de ellas y la asociación que tiene la experiencia vivida.

El autor comellas citado por Yarlequé (2003) menciona: “Que la motricidad gruesa el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño lograra ejecutar funciones en la vida cotidiana sin ninguna dificultad” (p.54).

Hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento, Wallon, “ponen de manifiesto la relación entre los aspectos motrices del desarrollo y la adquisición de la madurez psicofísica, considera como disciplina se limitaba al tratamiento terapéuticos de aquellos niños y adolescentes, como una metodología multidisciplinar, cuya finalidad fundamental es el desarrollo armónico del niño”.

Basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse, la persona en un contexto psicosocial”. Considerando al individuo en su totalidad, psico que pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo con el medio en que se desenvuelve. Se puede derivar que la práctica psicomotriz, contempla al ser humano, parte de un planteamiento global de la persona.

La psicomotriz es el objetivo este próximo a su capacidad del niño adquiere experiencias nuevas que permitirán que vaya adquiriendo soltura y mayor, rapidez en sus movimientos gradualmente lo que incrementará su confianza en sus propias actitudes.

Según Compellas, M. (2003.pág, 54) “Por ello considera, fundamental tener conocimientos de forma sistemática, motrices, intelectuales y afectivos de los aprendizajes a través de juegos didácticos, ayuda a las vivencias de los niños en cualquier actividad”.

Estela, C. (2013). Manifiesta “la psicomotricidad es el medio que desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; equilibrio, es la capacidad de mantener estabilidad mientras, realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla en relación del esquema corporal y el mundo exterior”

La psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo por medio de los movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar que fortalece cada parte del cuerpo.

Barrow, (1992) El autor considera que representa el proceso primario y sientan las bases para otros aprendizajes posteriores. Resalta el concepto de que el movimiento forma parte integral del desarrollo de la mente. (pág.34.)

Berruazo (1995, citado por Pérez (2013) comenta:

Qué la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo. Centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello como difusiones, patologías, estimulación y aprendizaje.

La psicomotricidad gruesa en los niños se utiliza de manera cotidiana: corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se puede emplear diversos juegos, orientados a desarrollar su coordinación, equilibrio y la orientación del niño, mediante estas actividades, los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y lateralidad como arriba , abajo, derecha, delante – atrás, también considera al movimiento como de expresión, comunicación y de relación del ser humano a demás desempeña un papel muy importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras, le permite integrar a nivel del pensamiento, emociones y su socialización.

La alegría y la satisfacción que produce, los propios cuerpos contribuirán a que las futuras experiencias vitales del niño sean más agradables. Que los padres pueden iniciar con sus hijos desde a Temprana edad, para ayudarles a estimular el desarrollo de su motricidad, que es parte de la psicomotricidad es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Así pues, la psicomotricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, correr, mantener el equilibrio, abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse; explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos.

Ministerio de Educación (2008) se refiere que la psicomotricidad ayuda en el desarrollo de los niños y niñas, para obtener un mejor desempeño en las actividades diarias que les va a permitir ayudar a desarrollar la psicomotricidad gruesa. El ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos, que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar, la destreza, adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de nivel inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, como sus progresos.

Ministerio de Educación considera, en el área de personal social de la ruta de Aprendizaje considera que la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego, por ende, las instituciones Educativas deben proveer un ambiente

con elementos que les brinde oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo, a través del cual va a estructurar su yo psicológico, fisiológico y social.

Pedir al niño que señale, nombre y localice su cuerpo, todos los segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en él de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo. Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.

Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina. Desarrollar diferentes movimientos corporales como; Subir y bajar escaleras, realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas etc.

Según Bucher (1976) citado por Yarlequé (2016) comentó sobre:

La psicomotricidad es el estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivos – motrices, en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto a nivel práctico como esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus dimensiones son las siguientes: esquema corporal, lateralidad, equilibrio, tiempo – espacio y motricidad que hace referencia a la coordinación de grandes grupos musculares implicados en actividades, en los factores del desarrollo psicomotriz encontramos dos componentes: componente físico-madurativo marcado por un calendario biológico y el componente cognitivo –relacional susceptible de estimulación y aprendizaje.

El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permiten que los niños realicen juego según los que ellos deseen y quieran hacer, “sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”.

Para Cantón (2014) Manifiesta que “La psicomotricidad gruesa es el control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir, bajar escaleras, levantarse, etc. también maneja objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía”. (p.38)

A todo esto, podemos decir que la motricidad gruesa consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permite al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y agilidad. Es necesario que en la etapa de la infancia el área de la psicomotricidad para que el niño en esta etapa consiga una maduración en el sistema nervioso. Las diferentes habilidades que realiza el niño ayudan a lograr cronológicamente la armonía de sus músculos y mantener el equilibrio, la agilidad, fuerza y velocidad en los diferentes movimientos de todo ello se logrará en base a una estimulación adecuada.

2.2.2.3. Aspectos/Dimensiones de la Psicomotricidad Gruesa

2.2.2.3.1. Esquema Corporal

Cantón (2014) se refiere el desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio del contacto, al tiempo que el niño crece, aprende discernir todas las partes de su cuerpo: la cabeza, el cuello, el pecho, la espalda, los brazos y los antebrazos, las piernas, etc.

Boulch citado por portero (1979) se refiere al esquema corporal es la institución global o conocimiento inmediato del propio cuerpo, ya sea en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y de la relación con el espacio y objetos que nos rodea”. (p.54)

En el desarrollo del esquema corporal, presentamos canciones para que el niño aprenda las funciones de las distintas áreas que desarrolla la psicomotricidad gruesa del niño identifica con su propio cuerpo y va utilizando como un medio de contacto y de aprendizaje, desarrollando las nociones tanto básicas como especiales y otras áreas.

Es la percepción del propio cuerpo, en el espacio, es el conocimiento de las diferentes partes del cuerpo y la conciencia de las sensaciones musculares y organización que controla su cuerpo. (Satino, 2014, pág.10).

Dentro del desarrollo psicomotor se encuentra estos dos niveles de principio de maduración, es un proceso de una secuencia de cambios donde representa la organización del control de los actos motores, también se elabora al compás del desarrollo y la maduración nerviosa, de la evolución sensorio motriz y en relación con el mundo de los demás que lo rodean en la sociedad. Como consecuencia de lo expuesto en dos leyes, se indica que el desarrollo se divide en categorías:

La motricidad gruesa: donde son las capacidades de dominar voluntariamente las diferentes partes del cuerpo, hace referencias a las coordinaciones grandes grupos musculares.

La motricidad fina: se refiere a la agrupación de grupos musculares pequeños, especialmente las manos y dedos gracias a los cuales el niño podrá comer, construir y explorar; (manos, rostro entre otros), estas acciones se ejecutarán serán útiles para la preparación escolar y otras les servirán como preparación la vida laboral.

El cuerpo es el medio de la expresión. Desde aquí se trabaja las nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro-afuera, las cuales deben tener diferentes movimientos con su propio cuerpo.

2.2.2.3. 2. Dimensión Lateralidad

Berruezo (2002) se refiere a la predominación motriz del cerebro al nivel de los ojos, manos y pie. La predominación motriz relacionadas con ciertas partes del cuerpo, le van a facilitar al niño su orientación espacial y la expresión de un predominio motor relacionales que integran sus nociones las diferentes partes del cuerpo y verbalizar lado derecho y lado izquierda, realizando diversos ejercicios.

Broca (1865) considera al hemisferio derecho como el hemisferio cerebral menor o no dominante, donde gobierna el pensamiento concreto e imaginativo y el izquierdo de mayor dominancia donde prevalece el pensamiento lógico y abstracto. Por otro lado, Piaget denomina que las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de un brazo o una pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales, podemos decir los tipos de lateralidad.

- La lateralidad neurológica hemisférica que es innata.
- Lateralidad sensorial (oído, vista, tacto)
- Lateralidad somática o diferencias esqueléticas y musculares en cada lado del cuerpo.
- Lateralidad gestual espontánea (cruzas los brazos, las piernas, los dedos. Etc.)
- Lateralidad de uso o realización.

A lo largo del tiempo se desarrolla tras un largo periodo que se dividen en las siguientes etapas.

Fase indiferenciada (0-2 años): dicha etapa de desarrollo trabaja la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro lado del cuerpo.

Fase alternante (2-4 años): el niño empieza descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permita ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo.

Fase definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años): a hora el niño descubre que un lado del cuerpo más eficiente que el otro, principalmente en la relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse a la organización de los movimientos en derecha e izquierda.

Cada uno de los hemisferios cumplen su función en el desarrollo del niño que le permite desenvolverse de una manera completa y armónica; existen dos tipos de hemisferios: el izquierdo y el derecho.

Hemisferio izquierdo permite el progreso del lenguaje, pensamiento lógico.

Hemisferio derecho se encarga del pensamiento concreto, afectividad y experiencia corporal.

La adquisición definitiva de la lateralidad nos permite distinguir la derecha de la izquierda es así los niños deben tener bien definida sus lateralidades de manera natural y voluntaria, el niño estará desarrollando y estará consciente de su propio cuerpo que finalmente tendrá razón y uso de su lateralidad en su vida cotidiana.

Torres (2015), al respecto manifiesta:

En el proceso de desarrollo motor del alumno la lateralidad se asienta aproximadamente a los seis años, aunque evidentemente puede darse antes. Lo habitual es que un niño con cinco años sea capaz de diferenciar correctamente el lado derecho y el lado izquierdo, siendo más edad de los niños perciban correctamente el lado derecho e izquierdo de los demás (pág.18).

La lateralidad se considera importante durante el desarrollo psicomotor y crecimiento del niño, por ejemplo, hacia los tres años es muy normal que los niños muestren una predominancia, por un lado, sino que interactúan y hacen uso de las manos con naturalidad, así los vemos experimentar los juegos diarios con las manos, los pies, etc. Es interesante en la edad de la infancia ayudar al niño a definir su lateralidad, que lo tenga todo claro sin ninguna dificultad, hacia los cuatro años y cinco años por lo general el recién nacido logra afianzar su lateralidad espontáneamente definiéndose por el lado izquierdo o derecho, esto se evidencia, por ejemplo, al notar con que mano coge el lápiz, la cuchara, en que pie patea la pelota, etc.

Independientemente de la predominancia que adopte el niño esto de ninguna manera influenciará en el coeficiente intelectual y el desenvolvimiento escolar.

2.2.2.3.3. Dimensión de Equilibrio

Berruezo (2005) denomina que el equilibrio es la capacidad que tiene el niño para desarrollar a través del movimiento mantener su equilibrio mientras realiza diferentes actividades motrices el: “Equilibrio es la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad y fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Un organismo alcanza el equilibrio cuando pueda mantener y controlar posturas, posiciones y actitudes”. (Berruezo, 2005, pag.9).

El equilibrio es mantener en una posición erguida sobre las extremidades y consiste de estar de pie, estar en una posición inclinada y estar de pie en condiciones difíciles, también se produce cuando se encuentra caminando o en movimiento; también hay una discusión entre equilibrio estático, que hace referencia al control motor, y equilibrio dinámico, que se refiere a la coordinación de movimientos que evita la caída; y entre los aspectos el equilibrio es el estado por el cual el individuo puede mantener una actividad o gesto o simplemente queda inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio como la carrera, marcha, salto, etc. (Berruezo, 2005, pág. 10).

2.2.2.3.4. Tiempo- Espacio

Berruezo (2004) denomina es una cadencia y conocer, las nociones que se da entre el espacio y temporalidad que constituye en una misma acción se elabora a través de los movimientos que implican cierto orden temporal, se pueda desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la conciencia de los movimientos (pág. 43).

Las nociones de tiempo y de ritmo, se trabaja conjuntamente las diferentes actividades para el desarrollo psicomotriz como: siguiendo al ritmo de una pandereta, por el cual el niño está atento al sonido.

Son los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación es con el tiempo mismo.

Picq y Bayer (1977) Menciona lo siguiente:

Lo distinguen tres etapas sucesivas en la organización progresiva de las relaciones en el tiempo:

❖ Adquisición de los elementos básicos: Velocidad, duración, continuidad e irreversibilidad.

❖ Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo: la espera, los momentos (el instante, el momento justo, antes, durante después, ahora, luego, pronto, etc.) la simultaneidad y la sucesión siguiendo al ritmo de una música por ejemplo moviendo con mi cuerpo cruzar una línea al ritmo de una música.

❖ Alcance del nivel simbólico: desvinculación del espacio, aplicación de los Aprendizajes asociación a la coordinación.

El ritmo son los movimientos humanos que tienen la capacidad de actuar, seguir un orden, una secuencia de movimientos, los latidos, las pulsaciones, la respiración y que marca a nuestro propio ritmo vital.

Consideramos actividades voluntarias que realizan los niños algunos hacen acciones más rápidas que otros, que cada ser individuo tienen un tiempo personal espontáneo que se extiende a todas sus actividades en formas rítmicas hay siempre dos componentes: Periodicidad, que se reflejan por la recurrencia de grupos y la estructuración: que organiza los elementos teniendo en cuenta su duración, calidad e intensidad y la relación que existe entre ellos. No hay una estructuración rítmica que no sea temporal. Podemos decir hay ritmo cuando lo elaboran organizaciones en función de la periodicidad; es la capacidad de una sesión tiene un ritmo y unos momentos (dispositivo temporal) que ayudan conocer y estructurar el tiempo establecido mediante las actividades programadas.

2.2.2.3.5. Dimensión de la Motricidad

La motricidad está referida al control que el niño es capaz de realizar diferentes movimientos sobre su propio cuerpo, tiene la capacidad, para producir movimientos por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo un conjunto de actos voluntarios e involucrados es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, la primera manifestación, mediante el juego se desarrolla los estímulos y las experiencias vividas del niño que va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y adquirir agilidad, equilibrio, fuerza y velocidad en sus movimientos en el proceso del desarrollo de la psicomotricidad en la vida de los niños.

Realiza las totalidades, de los movimientos que comprometen un número amplio de estructuras corporales, implica movimientos amplios como: gatear, caminar, saltar, correr, lanzar, rodar, patear, etc.

Piaget (1977) Habla sobre un proceso evolutivo que pasa por síes estadios y que sus experiencias van diferenciando las etapas de su desarrollo como ser humano. Comenta que el desarrollo motor del niño desde que nace va perfeccionándose cada vez más en sus acciones, es así, tan solo un año de vida el niño desarrolla con rapidez la capacidad perceptiva y las habilidades motrices, realiza movimientos que son involuntarios y sin coordinación, a lograr coordinar los sentidos con los músculos y el cerebro para convertirse en actos voluntarios.

En la motricidad es el control del niño es capaz de ejercer su propio cuerpo, y se divide en gruesa y fina, así tenemos.

- ❖ **Motricidad gruesa:** Esta referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, bailar, etc. Tiene la capacidad de dominar voluntariamente las

diferentes partes del cuerpo en el desarrollo del niño más adelante no va tener complicaciones en su vida cotidiana.

- ❖ **Motricidad fina:** Implica movimientos de mayor precisión que son requeridas especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea como: el ojo, la mano dedos, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, etc.

La motricidad incluye gruesa y fina es una de las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener su equilibrio y fuerza y velocidad en sus movimientos de sus experiencias vividas.

a) Coordinación motriz

Castañer (1992), denomina el concepto de coordinación es complejo, multifactorial e implicado de forma constante en el movimiento humano, se, integra todos los factores perceptivo-motrices y su calidad y eficacia dependen de la capacitación motriz básica del niño y niña.

De una forma general se puede definir la coordinación como la capacidad o eficacia para regular y controlar los actos motores. Se puede afirmar que un óptimo desarrollo de la coordinación estará condicionado por una adecuada construcción del esquema corporal, un buen conocimiento y control del propio cuerpo, una correcta estructuración del espacio tiempo, madurez neurológica, equilibrio corporal y número de experiencias y estimulación adecuada.

La coordinación motriz es todo acto eficiente que se adquiere mediante etapas de crecimiento mental corporal, el tiempo de entrenamiento también es un factor clave en cuanto al desarrollo integral de la persona, en donde lo cognoscitivo, social, afectivo y motriz toma parte fundamental y de urgente énfasis en las etapas de la vida del niño, es integrar todo un conjunto de enseñanzas. Las diferentes partes del cuerpo y su integración son los que generan un movimiento de calidad y la rapidez de su ejecución es determinado

por los diferentes estímulos que desde la más temprana edad haya recibido el niño, se hace importante el temprano estímulo psico-motriz. (Págs. 25)

Álvarez. V. (1998): “la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento”. (P.54)

Castañer (1991): coordinación hace referencia a los criterios de posición, eficacia, económica y armonía, en cuanto la investigación, define coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que haya adquirido, las neuronas motoras son de suma importancia para el movimiento, ya que estas son el movimiento por el cual los impulsos nerviosos que son sometidas por el cerebro puedan llegar hasta los músculos, como toda neurona ellas presentan un axón el cual está conectado al musculo va de acuerdo a los movimientos que tiene mucha importancia, la coordinación hay que ir mucho más allá de una sola palabra locomoción y comenzar hablar del perfecto movimiento, en cuanto las capacidades y cualidades psico-motrices.

b) Equilibrio

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. El equilibrio constituye una conducta motriz de base a la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor, proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado), actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

El niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar movimientos como: saltar en un solo pie, caminar en punta, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

Equilibrio estático; manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.

Equilibrio dinámico; desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giro o saber detenerse al realizar una actividad dinámica, recordamos que los propios sectores, nos dan información básica sobre postura, posiciones, actitudes.

Para kephart, equilibrio y mantenimiento de postura obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el periodo infantil; lo que posibilita junto con la estructuración de su aprendizaje de tipo escolar.

El equilibrio, consiste en la mejora de la técnica de uno o de varios movimientos efectivo del acto motor, el cual el sistema nervioso ira economizándolo, haciéndolo más preciso, a la vez que automatiza el movimiento de tener equilibrio de su propio cuerpo, tener equilibrio psicomotor es un objetivo que se logra dentro de un proceso de aprendizaje, a los que darán resultados positivos, variar los ejercicios y variar los métodos adaptados a la realidad.

2.2.2.2.4- Importancia de la Educación Desarrollo Psicomotriz

Wallon nos refiere que la educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. Es muy importante el desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación vasomotora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial.

Wallon, plantea que el movimiento es la expresión de la vida del niño, es la maduración psicomotriz del infante, ya que facilita hacia el paso del pensamiento conceptual y sus relaciones con los demás de su alrededor y las adquisiciones de las nociones (básica p. 14). Andia (2014) citado por Pérez (2013), define como “El desarrollo psicomotor es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuromusculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular” (P.85).

La estimulación temprana favorece el desarrollo del ser humano en sus primeros años de vida, el objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, este estímulo puede ser externos como internos, físicos o afectivos.

La psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, efectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno se consideran tres niveles de importancia:

A nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y efectivo, permite a los niños, conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás, el proceso educativo orientado hacia el desarrollo de la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el proceso de la personalidad, pues su acción podrá ser asumida en el campo pedagógico, formativo, educativo, reductivo, preventivo y terapéutico, se aclara la importancia del desarrollo psicomotor, en la edad pre escolar, por el simple hecho en el proceso cognitivo motor, la íntima vinculación que existe entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante los primeros años de la educación psicomotriz deben darle la debida importancia ya que gracias ello la

actividad lúdica logra el desarrollo psicomotor, la gran estimulación de forma global en todo el aspecto de la personalidad.

Las docentes del nivel inicial deben dar la mayor prioridad en la actividad programadas diarias para así lograr el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, deben ser creativas, ingenuas para permitir mejorar la creatividad psicomotriz.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos didácticos desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Carrizal Bajo – Ayabaca 2017.

3.2. Hipótesis Específicas

- El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca, 2017, antes de la aplicación de los juegos didácticos medida a través de unas pre-tes se sitúa en categoría de logro en fase inicial.
- Evaluar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca 2017, después de la aplicación de los juegos didácticos medida a través de un pos-test, se sitúa en categoría de logro alcanzado.
- Existe una diferencia entre el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca, 2017, antes y después de la aplicación de la propuesta experimental ha mejorado.

IV. Metodología

Tipo de la Investigación.

Tamayo (2014) afirma que el tipo de investigación elegida para el desarrollo de la investigación es aplicada del enfoque cuantitativo, porque el propósito de la investigación es mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, para lo cual se ha de intervenir a través de un modo experimental, que permita, justamente mejorar este mecanismo de los niños.

Nivel de Investigación

Naves y Poplawsky (1984) sostiene que el nivel de investigación está relacionado con el objetivo de estudio, en ese sentido asumir el nivel explicativo porque las relaciones que se manifiestan entre las variables elegidas son de causa y efecto.

4.1. Diseño de la investigación

Palacios (2014) sostiene que el diseño de investigación es de causa y efecto, tiene el propósito de organizar sistemáticamente cada uno de los procesos comprendidos en la ejecución del trabajo de investigación, es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado, en ese sentido en coherencia con el objetivo de investigación formulado, se ha elegido el diseño pre experimental de un solo grupo con Pre-test y pos-test. Así tenemos una observación del fenómeno sobre la aplicación de juegos didácticos para lograr el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E. N° 1143 Carrizal Bajo- Ayabaca 2017.

Esquema:

G O₁ _____ X _____ O₂

Donde:

- a) Es el (G) de niños de 5 años, de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca-Piura2017.

- b) Aplicación de un Pre-test (O_1) para la medida de la variable dependiente, es la observación al inicio de la Investigación del Nivel de la Psicomotricidad gruesa.
- c) Aplicación del tratamiento o variable (X) es la propuesta experimental basada en el juego didáctico como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.
- d) Aplicación de un pos-test para mediar de la variable dependiente (O_2). Es la observación y a la comparación al final de la investigación del nivel de la psicomotricidad gruesa.

El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados obtenidos del Pre-test y el pos-test.

Tabla 1. Diseño de la Investigación

Se diseñó de la siguiente forma:

G	O_1	X	O_2
	Pre-test	Tratamiento Experimental	Pos-test
Grupo	Test de evaluación (lista de cotejo)	Aplicación de juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa.	Test de evaluación (lista de cotejo)

Fuente de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal- Bajo Ayabaca. 2017.

4.2. Población y Muestra

a. Población

Quezada (2014) afirma que la población comprende el conjunto global que el niño, acoge las actividades planificadas que son motivo de la investigación, por lo que la población está conformada por 22 niños en el nivel Inicial en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo- Ayabaca 2017.

Tabla 2. Cantidad de la población

Cantidad de población del nivel Inicial de la Institución Educativa.

Edad	3 años	4 años	5 años
	7	4	11
N° de Aulas	3		
Total	22 niños y niñas.		

b. Muestra

Para Martínez (2014), la misma muestra es una porción representativa de la población que tiene como objetivo de integrar observaciones como parte de una población.

La población Muestral está conformada por 11 niños(as) de 5 años en el nivel Inicial en la Institución Educativa N° 1143 en el Caserío Carrizal Bajo- Ayabaca 2017.

4.2.1. Población Muestral de los niños de la Investigación.

Sexo	F
Masculino	10
Femenino	01
Total	11

Fuente: Número de Estudiante.

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo 2017.

Se ha empleado, estudio Muestral de la Investigación de 11 niños de 5 años de edad de ambos sexos, donde se observará las dificultades psicomotrices gruesas. Ya que la muestra ha sido elegida, teniendo en cuenta para participar el presente estudio debían cumplir las siguientes condiciones:

- a. Encontrarse dentro del nivel inicial.
- b. Asistencia continua a clases

c. Nivel intelectual normal.

4.3. Definición y Operacionalización de Variables

a) Definición

Variable Independiente (X): Juego Didáctico

Organización de la metodología de acciones pedagogía, lúdicas coordinadas y establecidas con proyecto didáctico que permite cautivar el interés del desarrollo de los niños pre escolar logran la atención y el proceso corporales psicomotrices en el aprendizaje, interiorización característica del proceso de la educación en el área de matemática y personal social. Todas las condiciones metodológicas y el proceso de enseñanza de la unidad didáctica de Expresión corporal (Martínez 2018, pág. 56)

Variable dependiente (y): Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad es una técnica que ayuda al niño desarrollar sus potencialidades a partir de los movimientos a través del juego didáctico, que influye en la expresión y creatividad a partir del cuerpo, el cual va estructurar su yo psicológico, fisiológico y social. El cuerpo es una unidad indispensable desde de donde se piensa y actúa simultáneamente en continua interacción con el ambiente.

Al vivenciar su cuerpo mediante movimientos y sensaciones, por ejemplo, el sonido, gusto, vista, olor, tacto; el niño va construyendo sus conocimientos en los aprendizajes, los niños necesitan explorar y vivir situaciones en su entorno que lo llevan a un reconocimiento de su propio cuerpo (Piaget 1984)

b) Matriz de Operalización de Variables

Título: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal- Bajo-Ayabaca, Piura, 2017.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Definición	Indicadores	Items	Escala de medición.
1. Juego didáctico.	Organización de sistemas didácticos expresión y comunicación en función recreativa, de capacidades y objetos del nivel psicomotor cognitivo, afectivo y maduración, desarrolla el equilibrio psicomotor ayuda a movilizar todo el esquema corporal y potencial físico e intelectual de los niños. Huizinga 1972 pág. 36)	Es una organización de actividades didácticas que presenta un auténtico medio de expresión de desarrollo afectivas, sensorio motrices, cognitivas, ya que medirá a corde a la lista de cotejo al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños en un clima de libertad. Será valorada partir de la aplicación de un módulo de Intervención.	Juego de ejercicio	Es una organización de actividades didácticas que presente un auténtico medio de expresión, su desarrollo afectivas, sensorio motrices, cognitivas, ya que medirá a corde a la lista de cotejo al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños en un clima de Libertad. Será valorada a partir de la aplicación de un módulo de intervención. (Piaget 1956)	Juego con el Cuerpo	controla su cuerpo	Medición nominal. (Si) (NO) Niveles Y Rangos. Ordinal Logro A (16-20) Proceso B (11-15) Inicio C (0-10)
						Se mueve y se desplaza en diferentes direcciones.	
						Camina sobre las líneas pintadas en el suelo	
					Juego con objetos	Corre bordeando obstáculos sin tocarlo.	
						Transporta objetos pequeños sobre la cabeza, manteniendo equilibrio corporal.	
						Corre equivocando obstáculos como varilla, tarros, ula, ula, conos de plásticos, escaleras, etc.	

					Juego con personas	Realiza movimientos en el espacio, de su entorno.	
						Realizan movimientos: aleteo de manos, balanceo del cuerpo, girar sobre el mismo.	
			Juego Simbólico.	Consiste en representar situaciones, objetos, y personajes que no están presentes en el momento real, se representa como una actividad significativa para el desarrollo del pensamiento. Piaget (1956)	Juego de imaginación.	Imita personajes de una historia leída.	
						Realiza desplazamientos como derecha-izquierda.	
						Realiza movimientos al ritmo de la música	

Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa.	La psicomotricidad es una técnica que ayuda a los niños desarrollar sus potencialidades a partir del movimiento corporal, a través del juego didáctico, que influye en la expresión y creatividad a partir del cuerpo, el cual va estructurar su aspecto físico, afectivo, social, intelectual y motriz, ya que permite al niño descubrir las distintas partes de su cuerpo. (Piaget)	Es muy importante trabajar la psicomotricidad gruesa desde temprana edad, para que los niños desarrollen, sus movimientos corporales, que influye en lo mental, e integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas, sensomotrices, en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Valiéndose de la experimentación y a la ejercitación de su propio cuerpo del niño, Por el cual se medirá la variable a través de la lista de cotejo de pre test y pos-test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.	Esquema corporal	Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo, es un área que permite que los niños, se expresen a través de él. Sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como: adelante-atrás, adentro-afuera-abajo, giros, etc. La propuesta corporal se plasma en las canciones motrices seleccionadas para las actividades, en el desarrollo de los objetivos para que el niño aprenda las funciones de los distintos segmentos corporales, lateralidad, espacio, tiempo-ritmo, equilibrio, motricidad gruesa y fina. Le Boulch (1979)	Reconoce las partes de su cuerpo y las nociones de su cuerpo espaciales: arriba-abajo, adelante-atrás, adentro-fuera, giros a su alrededor.	Realiza movimientos al ritmo de la música chuwawaa.
						Mantiene el equilibrio saltando obstáculos
						Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.
					Explora sus posibilidades movimientos con todas las actividades corporales	Realiza movimientos con las articulaciones con las piernas utilizando las cintas.
						Realiza acciones motrices básicas, como correr trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc.

			<p>Lateralidad</p> <p>Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo, mano, pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño desarrolla las nociones como: derecha e izquierda con su cuerpo y fortalecerá su estimulación con ejercicios psicomotoras es fundamental. Berruezo (2002)</p>	<p>Adquiere progresivamente dominio de su lateralidad, reconociendo derecha e izquierda en su cuerpo.</p>	<p>Identifica el lado derecho-izquierda de su cuerpo, utilizando ulas, ulas, pelotas.</p>
			<p>Equilibrio</p> <p>Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se realiza a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Berruezo (2005)</p>	<p>Desarrolla diferentes movimientos, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en diferentes Desplazamientos.</p>	<p>Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.</p> <p>Saltando con un solo pie por una rayuela.</p> <p>Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.</p> <p>Sube y baja por las escaleras sin cogerse, saltando con dos pies junto</p>

			<p>Tiempo-espacio</p> <p>Las nociones de tiempo y de ritmo se elabora a través de movimientos que implica cierto orden temporal, se puede desarrollar nociones temporales como: rápido, lento –antes y después y la conciencia de los movimientos. Berruezo (2004)</p>	<p>Vivencias con su cuerpo la noción del tiempo: rápido –lento, mucho tiempo-poco tiempo.</p>	<p>Realiza correctamente como: cruzar un espacio al ritmo de una pandareta.</p> <hr/> <p>-Camina con pasos largo y cortos</p>
			<p>Motricidad</p> <p>Es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, la motricidad es el juego y al desarrollo con los estímulos y experiencias vividas. Piaget (1977)</p>	<p>Corre libremente por el patio sin tocar sus compañeros.</p>	<p>Corre lento y rápido a atrapar una pelota.</p> <hr/> <p>Baila al ritmo de a la canción lulú.</p> <hr/> <p>Camina en punta ambos pies sobre una línea recta.</p>
				<p>Coordinar brazos y piernas al desplazarse, correr saltar, trepar., rapar, gatear, entre otros.</p>	<p>Se desplaza arrastrándose derecha e izquierda.</p> <hr/> <p>Gateo sobre las colchonetas.</p>

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Es importante llevar a cabo la investigación de recolección de datos para Martínez (2014) afirma “la técnica es un conjunto de procedimientos o reglas que llevan a obtener resultados, los que son ordenados por observación”.

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos.

a) Técnica de la Observación

Millis (1996) afirma que es una técnica que los investigadores realizan examinar atentamente un hecho, fenómenos, casos objetos, acciones, situaciones, etc. Con el fin de obtener información necesaria, en los logros que se van adquiriendo durante la aplicación de juegos didácticos realizando actividades didácticas como es: (ulas, ulas, los saltos, carrera en zic zac. Caminar en puntillas. Líneas direccionales. Que permitirá dicho instrumento evaluar el esquema corporal, equilibrio y habilidades que se va adquirir durante el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje a los niños de 5 años de edad.

En conclusión, podemos decir que la técnica de la observación es muy importante, ya que de esta manera se logra obtener otros puntos de vista y en perspectiva más amplia de la situación. Esta herramienta de la observación utiliza los docentes en el desarrollo de las actividades pedagógicas diariamente con los niños.

b) Instrumento - lista de cotejo

Millis (1996) aporta la lista de cotejo es un instrumento de investigación que permite identificar, evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad del niño. Que consiste un listado de indicadores, características Ítems que se evalúa a cada niño se aplica de modo individual.

Se obtendrá información de las dimensiones e indicadores de las variables dependiente e independiente del trabajo, va permitiendo validar la influencia de la aplicación de

estrategias, y al término de la aplicación que se obtuvo de los resultados en el nivel inicial.

4.5. Plan de Análisis de Datos

Rodríguez (2016) cree toda aquella forma de procedimientos de investigación que se requieren, para organizar sistemáticamente el recojo de información mediante la observación y posteriormente se pasó a los análisis de resultados que se obtuvo después de la aplicación del Pre-test y pos-test e interpretación de los datos.

El plan de Análisis para eso se presenta un estudio considera una aplicación de las herramientas estadísticas que nos ofrece el software estadístico SPP Versión 25.0, la misma que permitió registrar datos, luego del cual se ha elaborado las tablas estadísticas y su posterior interpretación, consolidándose en las conclusiones de la investigación.

Para el procesamiento de los análisis de datos se utilizó el programa Excel donde se procesó los porcentajes, para luego realizar gráficos correspondientes de las dimensiones de la variable dependiente desarrollo de la psicomotricidad gruesa que son: esquema corporal, lateralidad, equilibrio, Tiempo-espacio y motricidad, para luego los resultados generales de la variable desarrollo de la psicomotricidad gruesa en Pre-test y pos-test.

4.6. Matriz de Consistencia

Título: Juegos didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal- Bajo-Ayabaca, Piura, 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera la aplicación de los juegos didácticos como estrategia desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca 2017?</p> <p>Problemas Específicos: 1. ¿De qué manera desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca, 2017, a través de un Pre-test antes de aplicar los juegos didácticos?</p>	<p>Objetivo General: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca, 2017.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medir el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca 2017, a través de un pre -test antes de aplicar los juegos didácticos. 	<p>Hipótesis General: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia, desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Carrizal Bajo- Ayabaca,2017.</p> <p>Hipótesis Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo- Ayabaca, 2017, antes de la aplicación de los juegos didácticos medida a través de un Pre-test se sitúa en categoría de los logros en fase inicial. 	<p>Variable Independiente: Juegos Didácticos.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Juego de ejercicio. ❖ Juego simbólico. <hr/> <p>Variable Dependiente. psicomotricidad Gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Esquema Corporal. ❖ Lateralidad. ❖ Equilibrio. 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Experimental de tipo preexperimental con aplicación de Pre-test y pos-test.</p> <p>Población: 22 niños del nivel inicial.</p>

<p>2.- De qué manera desarrolla la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo-Ayabaca,2017, a través de un pos-test, luego de la aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>3.-¿Qué diferencia muestran los resultados sobre el nivel de desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo- Ayabaca, 2017, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca. 2017, a través de un pos-test, luego de la aplicación de los juegos didácticos. • Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca.2017, antes y después de la aplicación de juegos didáctico. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Evaluar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo- Ayabaca. 2017, después de la aplicación de los juegos didácticos medida a través de un pos-test, se sitúa en categoría de logro alcanzado. ❖ Existe diferencia entre el nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca.2017, antes y después de la aplicación de la propuesta experimental ha mejorado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiempo-espacio ❖ Motricidad. 	<p>Muestra: 11 niños de 5 años del nivel inicial.</p> <p>Criterio Muestral: no pro balístico intencional</p> <p>Técnicas: Recolección de datos y observación.</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo.</p>
--	---	---	---	---

4.7. Principios Éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

-El principio de Autonomía: Determina que cada estudiante decida voluntariamente participar en el estudio de investigación después de haber sido informado de lo que se trata desarrollar dicha investigación.

-Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de actuar en los niños los beneficios de conocer y practicar estrategias de juegos didácticos que le permita desarrollar su psicomotricidad gruesa durante su crecimiento.

-Principios de beneficio: Obliga al investigador a tener posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará a los niños estrategias de juego para obtener resultados eficientes durante el trabajo de investigación. Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios éticos.

-Principio de justicia: Derecho a un trato justo: los estudiantes tienen derecho a un trato y equitativo, antes, durante y después de su participación, a todos se brindará un buen trato sin distinción alguno.

-Principio de igualdad: Todos los seres humanos son iguales, forman una familia humana, es evidente que la igualdad de que se trate es una igualdad de naturaleza y todo lo que se deriva a ello. Todos los niños del presente estudio serán tratados por igual sin diferencia alguna.

-Principio de solidaridad: Este principio surge de la naturaleza social del ser humano esta condición desde que nace el hombre, crece y se desarrolla en la sociedad le da también un sentido de finalidad: el hombre está orientado de forma inmediata al servicio de los demás. En el orden práctico este servicio se hace en el ejercicio de la profesión, la búsqueda del bien común y la atención a los más necesitados.

-Principio de Confidencialidad: Teniendo en cuenta que los sujetos de estudio de la presente investigación son niños menores de edad en el pre escolar y cuyos resultados pueden afectar su autoestima e integridad personal, se ha considerado al respecto a su identidad personal y la confidencialidad de los datos obtenidos.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

El presente estudio busca determinar de qué manera los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los niños de 5 años de Educación Inicial Carrizal Bajo, Ayabca-2017.

Además, pretende responder si los juegos didácticos contribuyen a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad del niño. A continuación, se presentan los resultados descriptivos por cada dimensión de pre-test y pos-test, seguido los resultados generales de la variable en estudio del desarrollo de la psicomotricidad, para finalmente la comparación de resultados.

A partir de dichos resultados se realizaron los análisis de las tablas y gráficos obtenidos.

5.1.1 Resultados por Objetivos

O.E1: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo -Ayabaca-2017.

Tabla 5

Resultados de Pre-test de la Dimensión: Esquema corporal

Nivel	F	% Pre-test
Inicio (C)	2	10%
Proceso (B)	8	70%
Logro (A)	1	10%
Total	11	100%

Fuente: Lista de cotejo sobre el esquema corporal aplicada a los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

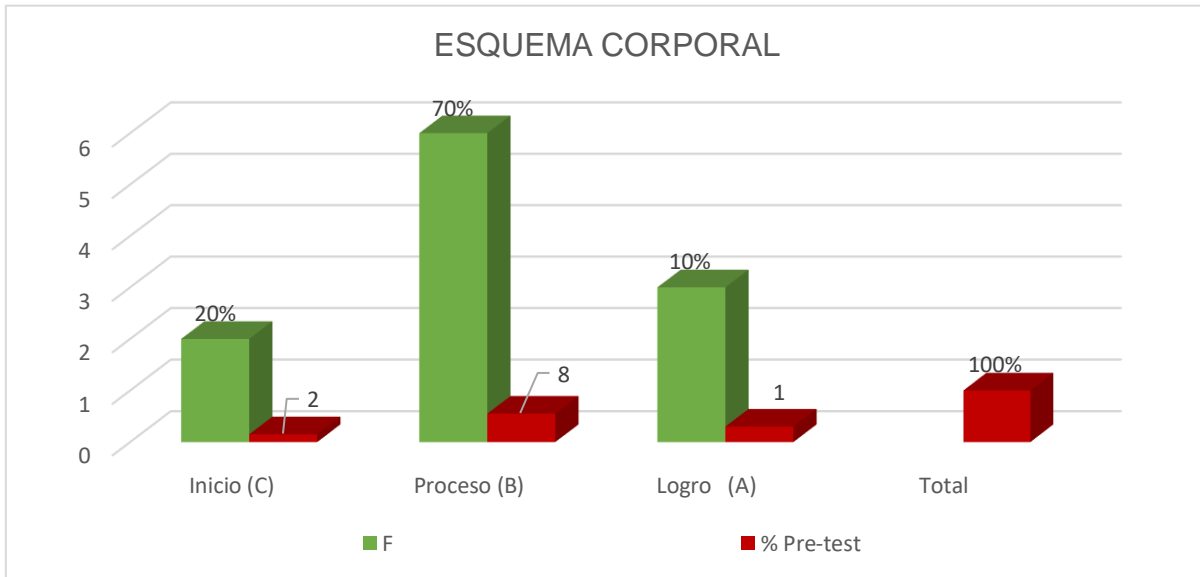


Figura 1. Gráfico de columnas pre-test de la Dimensión de esquema corporal.

Interpretación:

Fuente: Tabla 5. De la figura 1 registra. A raíz de los resultados que observamos en la figura 1, podemos decir que hay una gran deficiencia en lo que respecta a su esquema corporal, ya que solo 1 estudiantes alcanzan el nivel logrado ubicándose el 10%, en el proceso 8 estudiantes siendo así el 70%, y la menor parte de los niños en el nivel de inicio siendo 2 estudiantes que viene hacer el 20%. Este quiere decir que los niños de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-Piura 2017. Con respecto a la dimensión esquema corporal.

Considerando los resultados obtenidos se puede determinar que los niños no alcanzan el logro previsto en lo que demuestran actitudes psicomotrices de la dimensión esquema corporal.

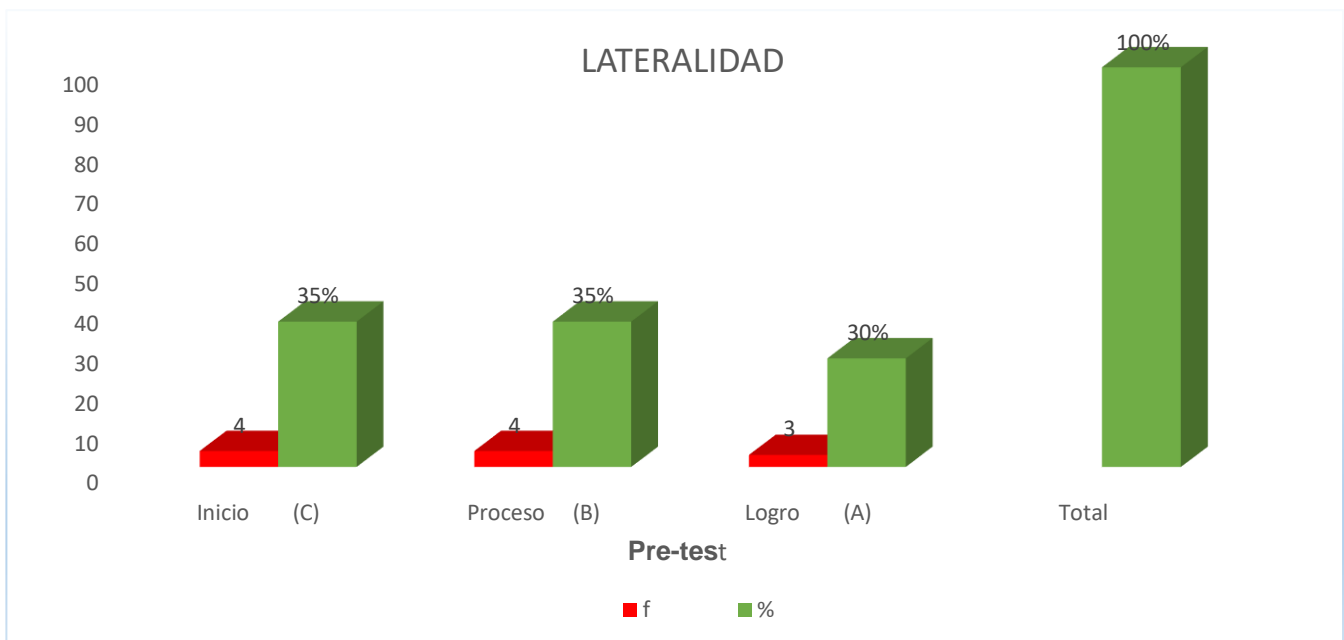
la diferencia se distribuyó entre los niveles de inicio y logro. Los resultados demuestran que los niños no tienen mucha dificultad en el esquema corporal, es decir no logran con gran facilidad corre equivocadamente, se mueve su Cuerpo al ritmo de la música, Realiza movimientos con objetos (de delante de atrás, etc.), se desplaza en el espacio va caminando por la línea que está pintada en el suelo.

Tabla 6

Resultados de Pre-test de la dimensión: Lateralidad.

Nivel	F	% Pre-test
Inicio (C)	4	35%
Proceso (B)	4	35%
Logro (A)	3	30%
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo sobre lateralidad aplicada a los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017.



Fuente figura 2. Resultados de Pre-test de la dimensión lateralidad

Interpretación

Los resultados obtenidos de Pre-test como se observa en la tabla 6 de la figura 2 en cuanto los ítems de la dimensión de lateralidad, 4 niños con un (35 %) se ubica en el nivel de inicio, y en el nivel de proceso 4 niños con un (35%) la diferencia se distribuyó en el nivel de logro 3 niños con un 30%. considerando dichos resultados para determinar que los niños tienen un poco de dificultad en la dimensión de lateralidad en su indicador expresa su dominio de su lateralidad reconociendo derecha e izquierda en su cuerpo.

Tabla 7

Resultados de Pre-test de la Dimensión: Equilibrio

Nivel	F	% Pre-test
Inicio (C)	2	18.18%
Proceso (B)	5	45.45%
Logro (A)	4	36.37%
Total	11	100 %

Fuente: Lista de cotejo sobre el equilibrio aplicada en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

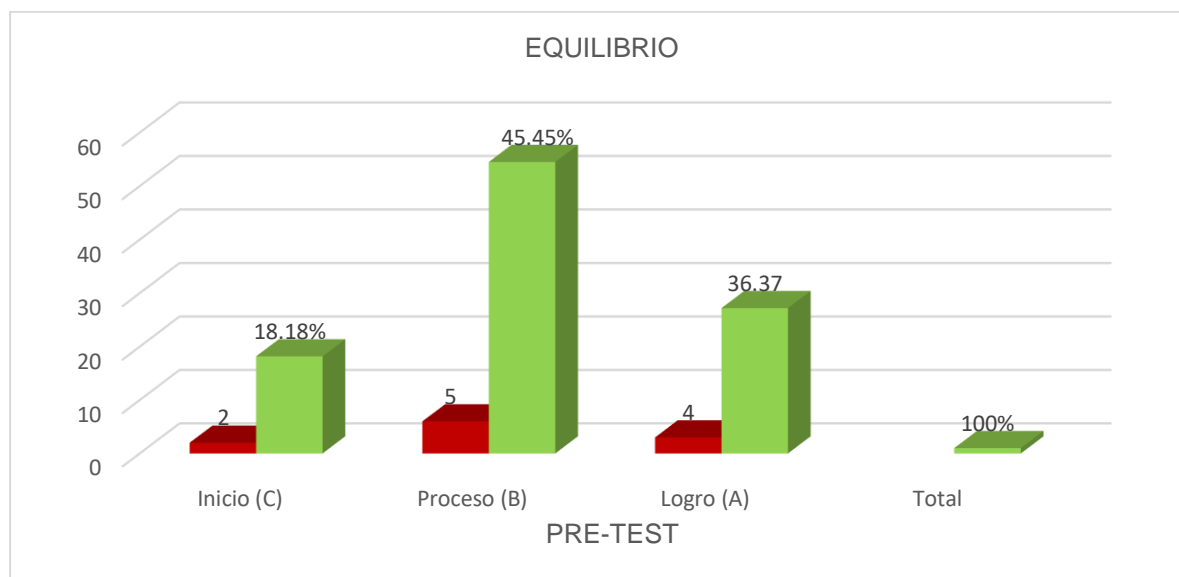


Figura 3 Gráfico de columnas de Pre-test de la dimensión de equilibrio en los niños de 5 años del nivel inicial.

Interpretación:

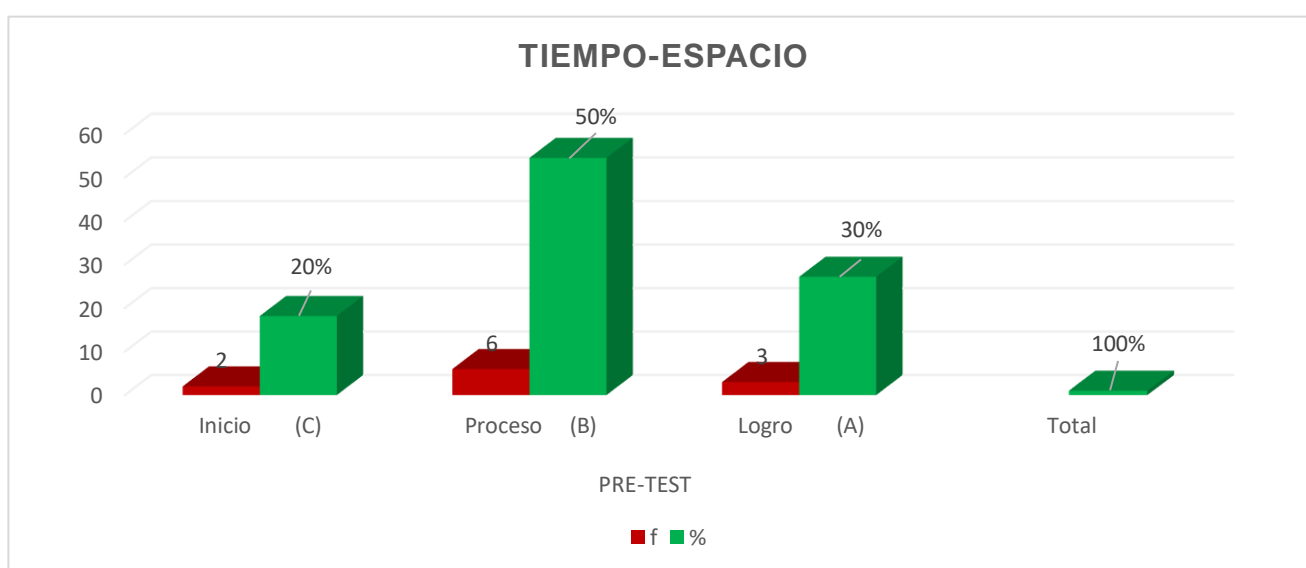
Como se observa en la figura 3 dos niños se encuentra en el nivel de inicio el 18.18% y 5 niños en su nivel de proceso (45.45%), y en el nivel de logro 4 niños alcanzan un 36.37% que lograron desarrollar su equilibrio satisfactoriamente.

Tabla 8

Resultados de Pre-test de la dimensión: Tiempo - Espacio.

Nivel	F	%
Inicio (C)	2	20%
Proceso (B)	6	50%
Logro (A)	3	30%
Total	11	100 %

Fuente: Lista de cotejo sobre el Tiempo - Espacio aplicada a los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.



Fuente: Figura 4 sobre el Tiempo-Espacio resultados de Pre-test.

Interpretación:

Como se puede observar en la figura 4, como tal lo indica los resultados en el nivel de Tiempo-espacio en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal, Bajo, Ayabaca-2017. Que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de proceso un (50%), la diferencia se distribuyó entre los niveles, inicio y logro. Las docentes no utilizan el juego como estrategia si no, como pasa de tiempo no le dan importancia al desarrollo de la psicomotricidad gruesa y la formación del niño para que más adelante no tenga problemas psicomotrices. Esto se puede corroborar con lo que considera Gonzales (2018) En su investigación titulada “Influencia de los juegos didácticos para desarrollar la psicomotricidad gruesa establece la importancia que

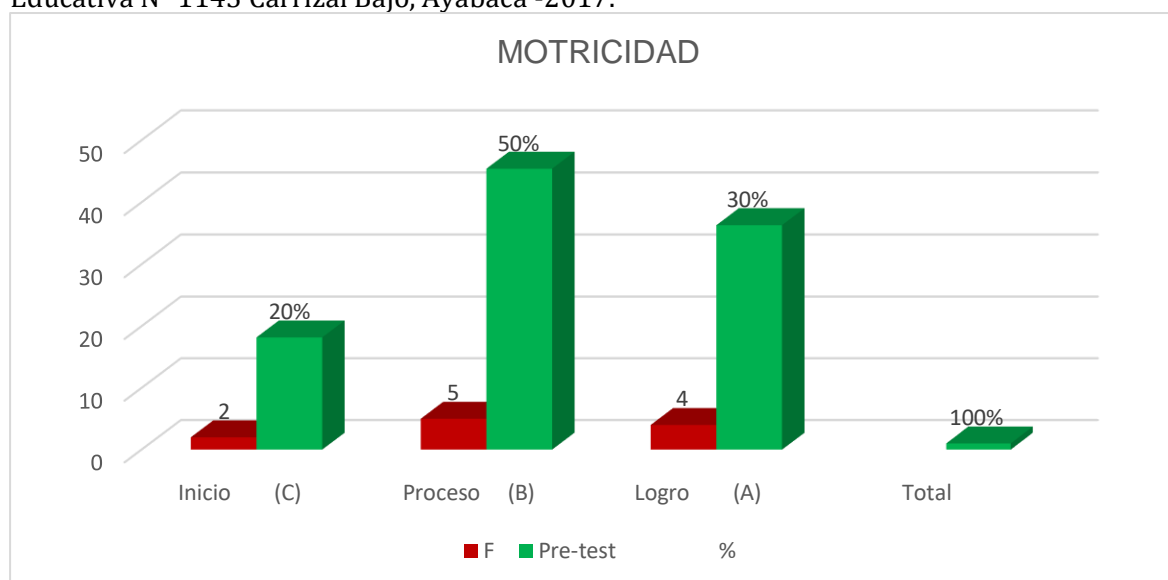
tiene a lograr que los juegos didácticos son buenas estrategias didácticas que permite a los niños desarrollar su psicomotriz a través del juego.

Tabla 9

Resultados de Pre-test de la dimensión: Motricidad.

Nivel	F	Pre-test	%
Inicio (C)	2		20%
Proceso (B)	5		50%
Logro (A)	4		30%
Total	11		100%

Fuente: Lista de cotejo sobre la motricidad gruesa aplicada en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017.



Fuente: Tabla 9 Figura 5. Nivel de la Motricidad en los niños de 5 años del nivel inicial según el Pre-test.

Interpretación

Como se puede observar en la Tabla 9 Figura 5. Los resultados obtenidos se pueden observar que 2 niños se encuentran en el nivel de inicio con un 20%, 5 niños se encuentran en el nivel de proceso de la motricidad con un (50%), y 4 niños lograron con un 30% en los resultados demuestran en el nivel de logro satisfactoriamente no tienen dificultades.

O.E.2: Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, a través de un Pos- test, luego de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 10

Resultados de Pos-test de la dimensión: Esquema corporal

Nivel	F	Pos - Test	%
Inicio (C)	0%		0%
Proceso (B)	0%		0%
Logro (A)	11		100%
Total	11		100 %

Fuente: Lista de cotejo sobre el Esquema Corporal aplicada a los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

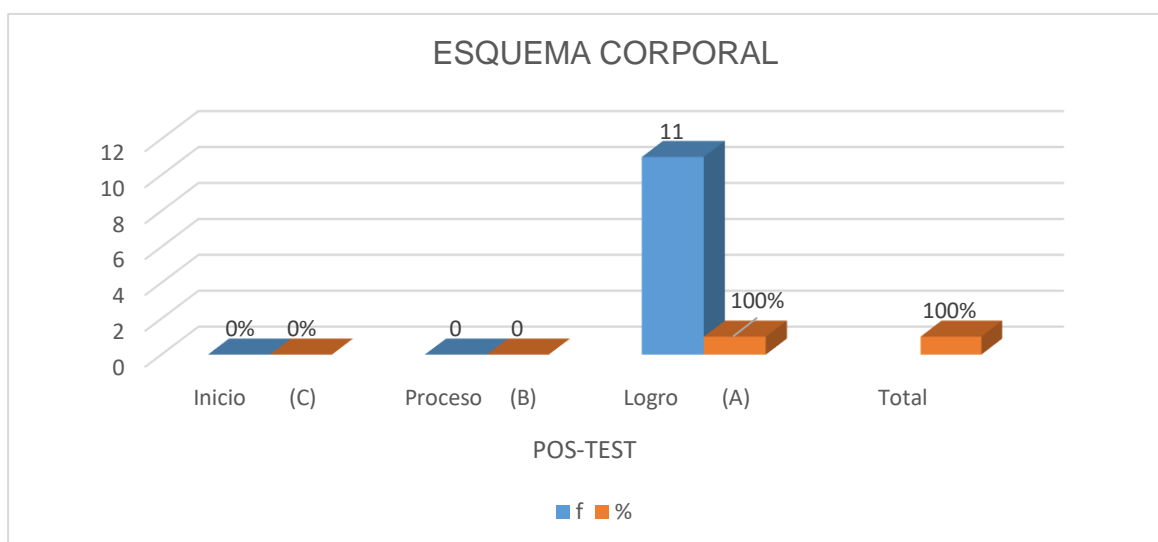


Figura Tabla 10 figura 6. Esquema corporal en los niños de 5 años de educación inicial de pos-test.

Interpretación:

En la tabla 10 y figura 6 se observa que los niños no tienen dificultades para realizar su desarrollo psicomotriz como: correr saltar y otros etc. acompañado con un porcentaje 100%, han logrado satisfactoriamente el objetivo propuesto, gracias a las estrategias aplicadas y propuestas para mejorar la organización con un porcentaje de inicio 0%, proceso 0% y logro 100%. En el pos-test, en lo que respecta a la dimensión esquema corporal, se puede decir en los

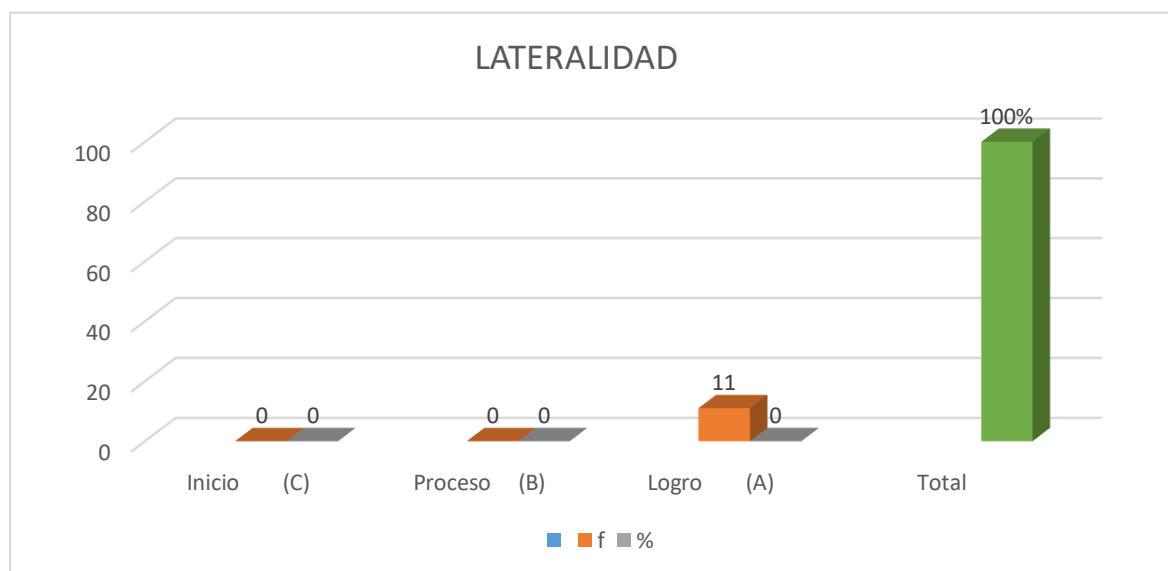
resultados son satisfactorios al anterior resultado obtenido en Pre-test ya que los 11 niños lograron pasar la barrera de inicio y proceso.

Tabla 11

Resultados de Pos-test de la dimensión: Lateralidad

Nivel	f	Pos-Test	%
Inicio (C)	0	0%	
Proceso (B)	0	0%	
Logro (A)	11	0%	
Total	11	100%	

Tabla 11 Lateralidad. De pos-test. Fuente: Lista de cotejo sobre lateralidad aplicada a niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.



Fuente: Tabla 11 de pos-test figura 7, de Lateralidad

Interpretación:

Observamos los resultados obtenidos en el pos-test como se puede observar en lo que corresponde a la dimensión de lateralidad que los niños no tienen dificultades para realizar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de lateralidad en las actividades diarias como: correr conocer sus nociones de lateralidades con su propio cuerpo y de sus compañeros, identifican su lado derecho e izquierdo, el Pos-test en el resultado es efectivo ya que los niños lograron ejecutar sus 4 ítems para fortificar la lateralidad con un porcentaje de inicio 0%, proceso 0% y logro 100%.

Tabla 12

Resultados de Pos-test de la dimensión: Equilibrio

Nivel	F	Pre-test	%
Inicio (C)	0		0%
Proceso (B)	0		0%
Logro (A)	11		100%
Total	11		100 %

Fuente: Lista de cotejo de pos-test sobre el equilibrio aplicada en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

Tabla N° 12. Equilibrio.

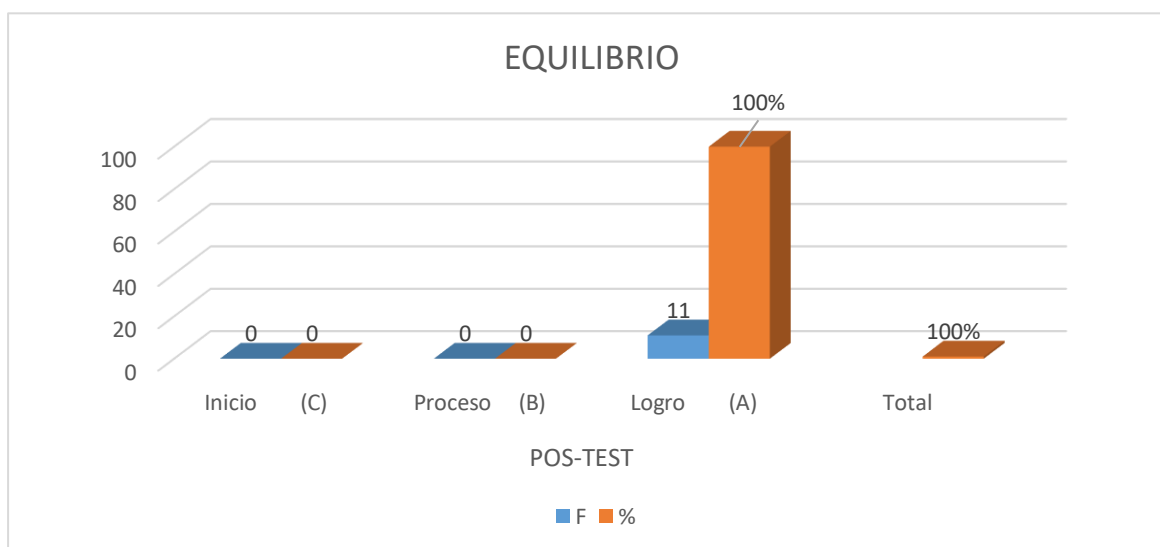


Figura 8: Distribución de la dimensión equilibrio de pos-test en los niños de 5 años de educación inicial.

Interpretación

Fuente: Tabla 12 Figura 8, como se observa en los resultados de pos-test que los niños no tienen dificultades para realizar sus actividades e indicadores planteados como: patear la pelota, saltando con un solo pie en una línea recta, camina por encima de una cinta sin caerse hasta llegar al final, saltando la rayuela con solo pie, saltando con los dos pies juntos. Con un porcentaje de Inicio 0% proceso 0%, y logro 100%. El resultado es positivo ya que todos los niños lograron ejecutar los 3 ítems, propuestos para mejorar en la dimensión de equilibrio en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial.

Mediante la aplicación de post - test, obtuvieron un alto nivel de equilibrio que lograron desarrollar sin ninguna dificultad, durante la aplicación de estrategias de juegos didácticos; sin embargo, podemos apreciar que, en los datos presentados, las cantidades de los indicadores están en la mayor respuesta al 100%.

Tabla 13

Resultados de Pos-test de la dimensión: Tiempo – Espacio

Nivel	F	Pos-Test	%
Inicio (C)	0		0%
Proceso (B)	0		0%
Logro (A)	11		100%
Total	11		100 %

Fuente: lista de cotejo de pos-test sobre Tiempo-Espacio aplicada a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

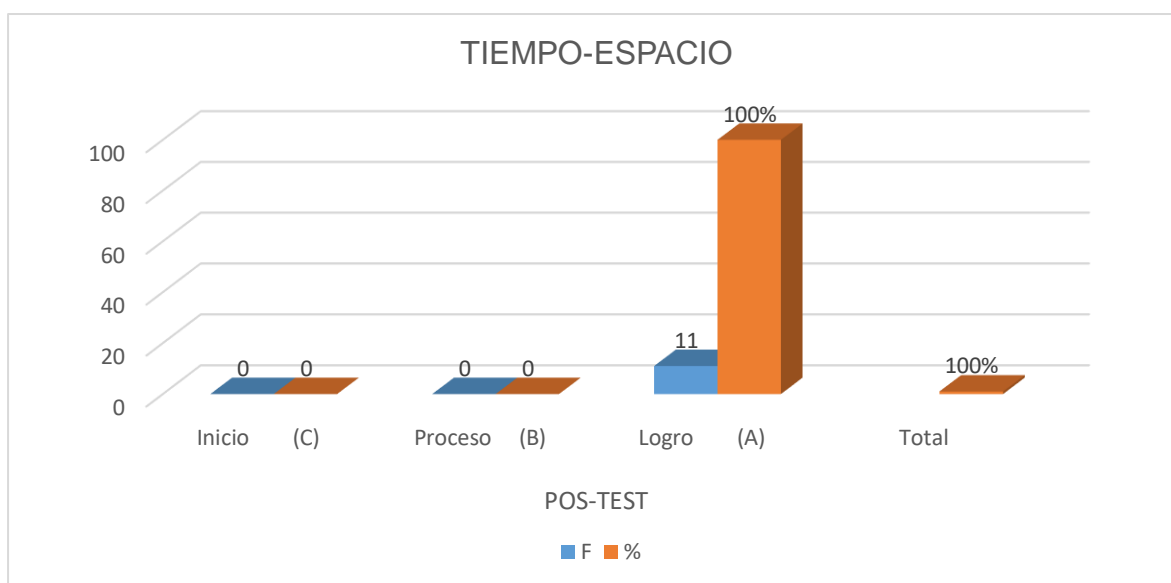


Figura 9. Medir sobre el Tiempo - Espacio como arroja los resultados de la figura de los niños de 5 años de educación inicial, de pos-test.

Interpretación

Fuente: Tabla 13 Figura 9: Como se observa en los resultados de pos-test que los niños no tienen dificultades, los resultados son positivos ya que todos los niños lograron ejecutar los 2 Ítems propuestas para mejorar la dimensión de Tiempo-espacio con un 0% en inicio y un 0% en proceso y 100% logrado.

Tabla 14

Resultados de Pos-test de la dimensión: Motricidad

Nivel	F	%
Inicio (C)	0	0
Proceso (B)	0	0
Logro (A)	11	100
Total	11	100 %

Fuente: Lista de cotejo sobre la motricidad aplicada a los niños de 5 años de la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

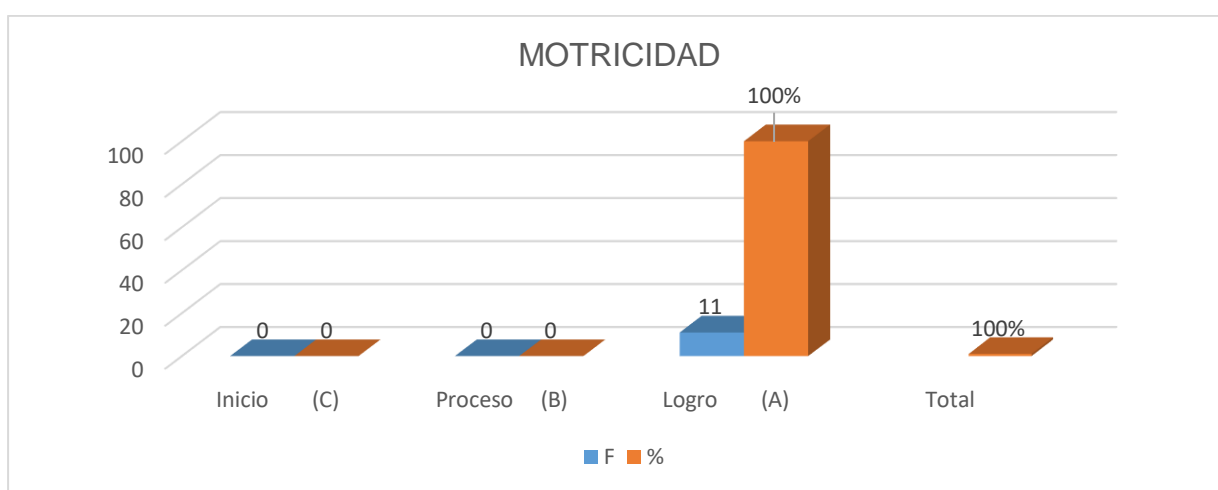


Figura 10. Motricidad medir el nivel a los niños de 5 años de educación inicial de Pos- test.

Interpretación:

Fuente: Tabla 14 Figura 10: Como se observa en la figura 10 los niños no tienen dificultades como arrojan los resultados son positivos ya que todos los niños lograron ejecutar los 3 ítems propuestos para mejorar la dimensión de la motricidad con un porcentaje 0% de inicio y 0% en proceso y logro 100%. Todos los 11 niños lograron satisfactoriamente.

O.E 3: Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2 017, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

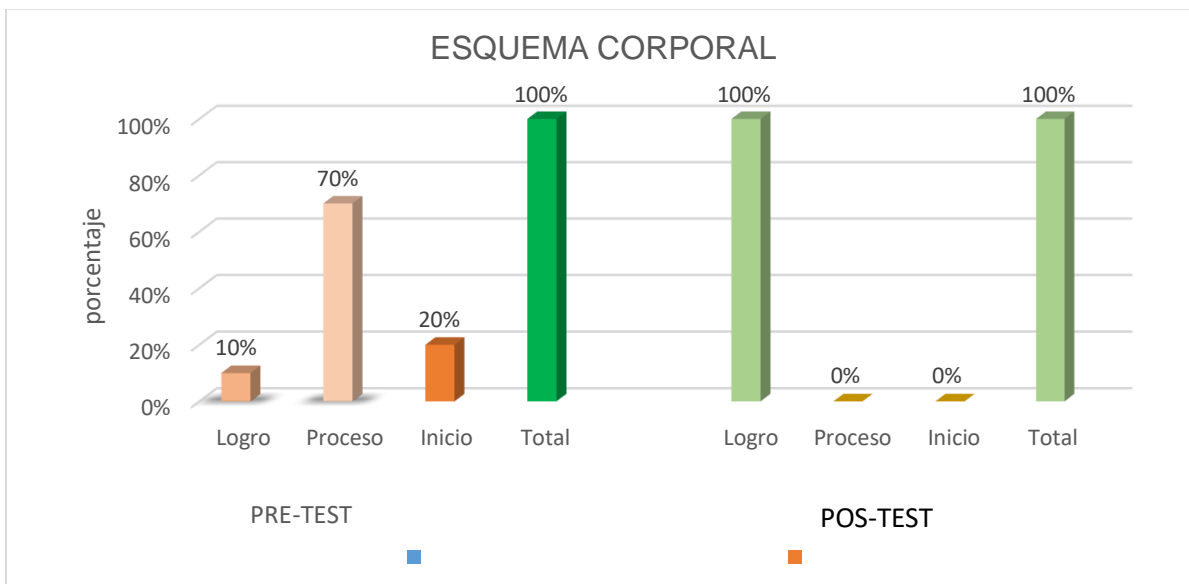
Tabla 15

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test

Dimensión: Esquema corporal.

		Pre test	
Logro		1	10%
Proceso		8	70%
Inicio		2	20%
	Total	11	100%
		Post test	
Logro		11	100%
Proceso		0	0%
Inicio		0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Lista de cotejo de Pre-test y Pos- test sobre el esquema corporal aplicada a los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo del nivel inicial. Satisfactoriamente lograron desarrollar la dimensión sin ninguna dificultad.



Fuente: Tabla 15 Figura 11. Resultados de Pre-test y pos-test de la dimensión esquema corporal.

Interpretación

Podemos observar que antes de aplicar el juego como estrategia, para mejorar la dimensión del esquema corporal en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca – 2017, se encontraba distribuido de la siguiente manera en el Pre-test en el nivel de inicio con el 20% en proceso 70% y el 10% en logro.

Ahora, después de aplicar dicha estrategia didáctica en el Pos- test los niños lograron desarrollar el esquema corporal espontáneamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa donde llegó un nivel de 100%. Esto evidencia que el juego didáctico es efectivo como estrategia que si mejora el desarrollo psicomotor gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

Tabla 16

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Lateralidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	3	30%
Proceso	4	35%
Inicio	4	35%
Total	11	100%
Post test		
Logro	11	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a la comparación de Pre-test y pos-test de lateralidad en desarrollo de la psicomotricidad a los niños de 5 años a la institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

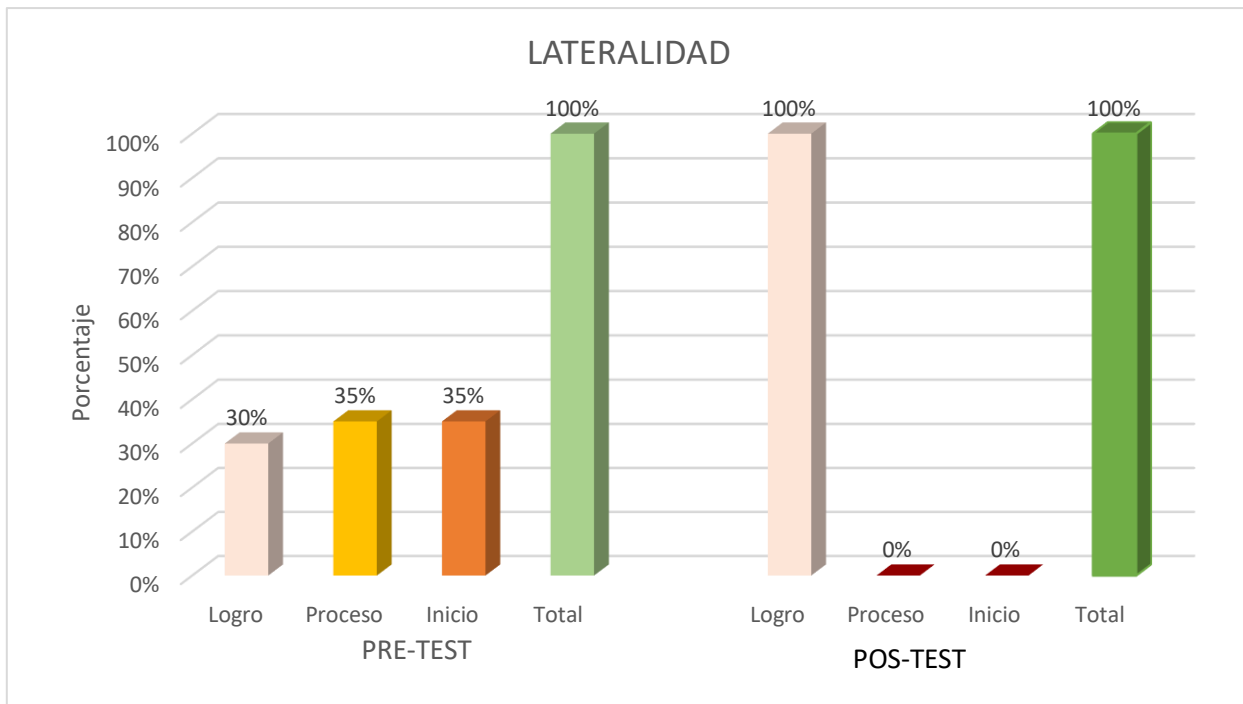


Figura. 12. resultados obtenidos de la comparación del gráfico de barras sobre la dimensión de Lateralidad de Pre-test y pos-test.

Interpretación

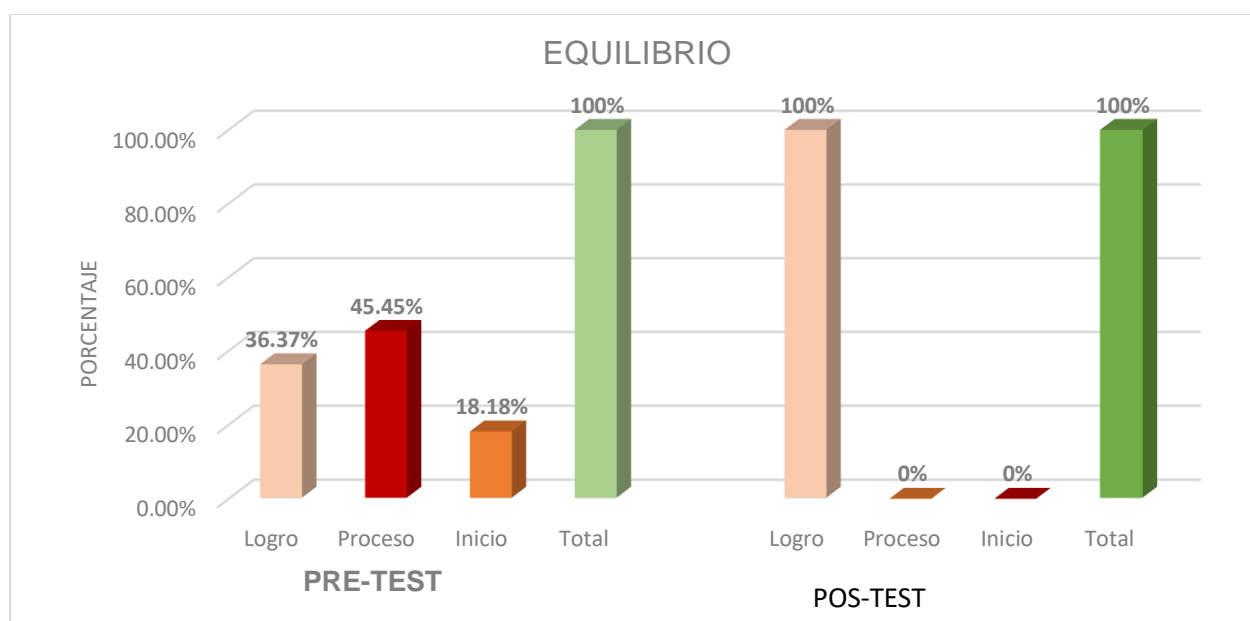
Fuente: Tabla 16 Figura 12 Lateralidad comparación de resultados de Pre-test y pos-test. Como podemos observar en la dimensión de lateralidad en el pre-test, en el nivel de inicio el 35% en nivel de proceso el 35% en el nivel de logro el 30%, se encuentran así en el Pre-test y en el pos-test con los objetivos logrados de los indicadores de lateralidad del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, nos arroja el 100% que la estrategia de los juegos didácticos nos ha dado buenos resultados.

Tabla 17

Comparación de resultados de Pre-test y pos-test de la dimensión: Equilibrio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	4	36.37%
Proceso	5	45.45%
Inicio	2	18.18%
Total		100%
Post test		
Logro	11	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada antes y después en la dimensión de equilibrio a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.



Fuente: Tabla 17. Figura 13. Equilibrio de Pre-test y pos-test.

Interpretación

Como podemos observar en la dimensión del equilibrio en el pre-test, el 18.18% en inicio, el 45.45% en proceso y el 36.37% se encuentra en el nivel de logro como se puede evidenciar en forma general en los objetivos logrados de los indicadores, Hipótesis de la dimensión de

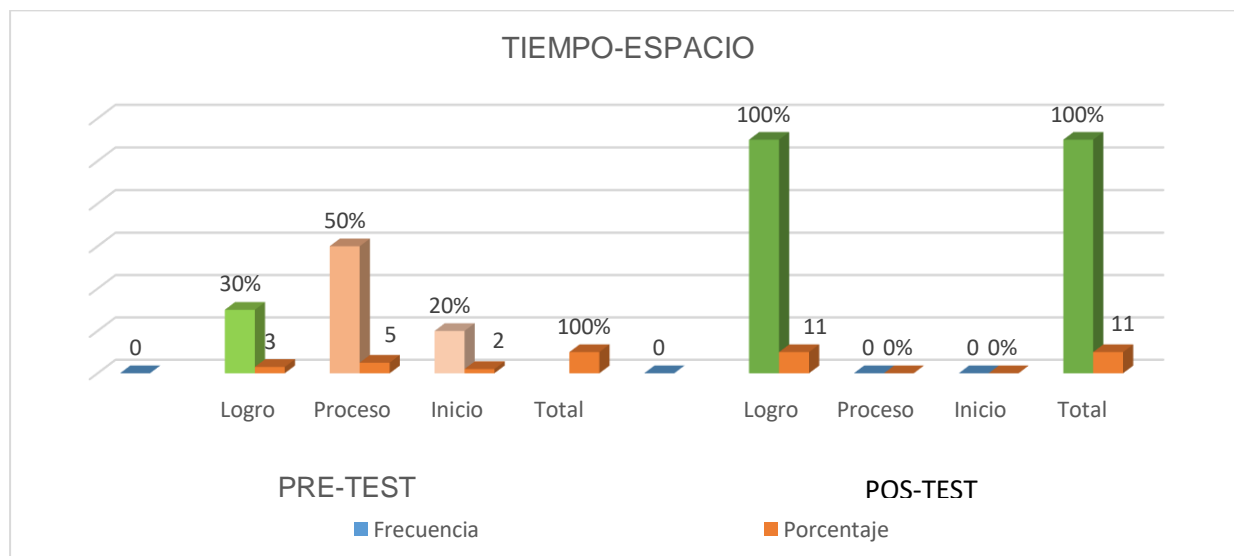
equilibrio en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, nos arroja en el pos-test el 100% que la estrategia de los juegos nos ha dado buenos resultados.

Tabla 18

Comparación de resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Tiempo -Espacio

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	3	30%
Proceso	6	50%
Inicio	2	20%
Total		100%
Post test		
Logro	11	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	11	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada sobre la comparación de resultados Pre-test y pos-test sobre el tiempo y espacio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca, 2017.



Fuente: Tabla 18 Figura 14 Lista de cotejo sobre Tiempo-espacio aplicada sobre la comparación de resultados de Pre-test y pos-test para medir el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en educación inicial.

Interpretación

Podemos observar que antes de aplicar el juego como estrategia, para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa N° 1143 Carrizal

Bajo, Ayabaca – 2017, se encontraba distribuido de la siguiente manera en el nivel de inicio con el 20% en proceso 50% y el 30% en logro.

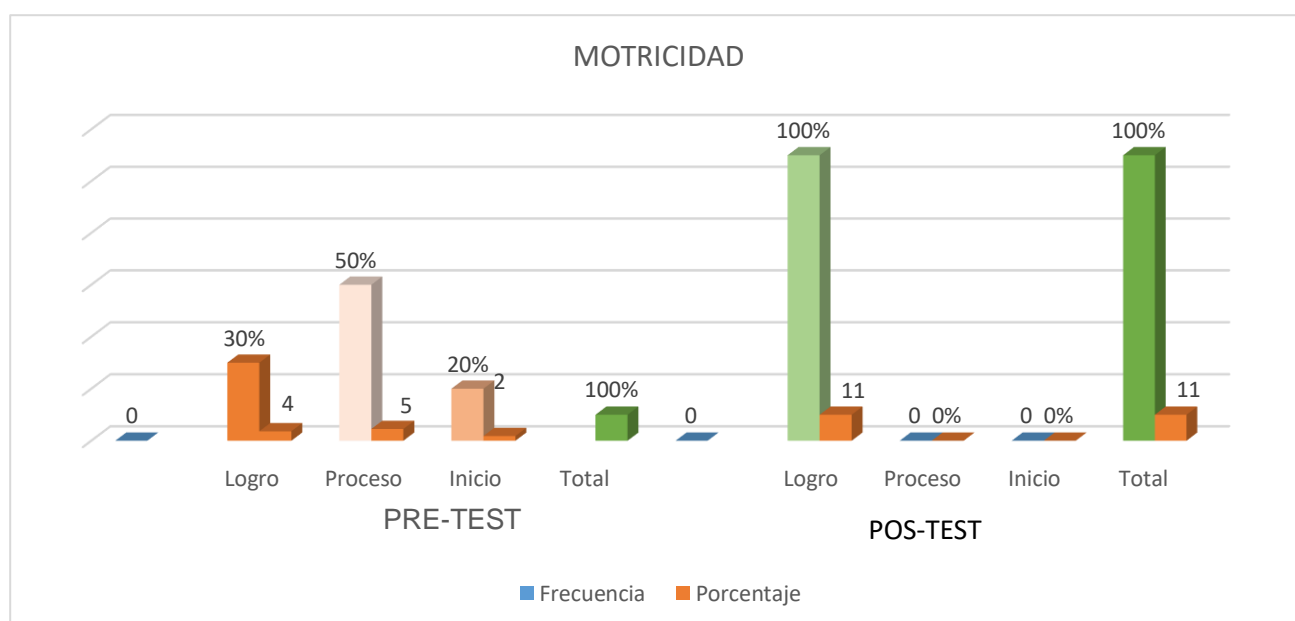
Ahora, después de aplicar dicha estrategia didáctica en el pos-test los niños lograron desarrollar espontáneamente la psicomotricidad gruesa donde llegó un nivel de 100%. Esto evidencia que el juego didáctico es efectivo como estrategia que si mejora el desarrollo psicomotor gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

Tabla 19

Resultados de Pre-test y Pos-test de la dimensión: Motricidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	4	30%
Proceso	5	50%
Inicio	2	20%
Total		100%
Post test		
Logro	11	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	11	100%

Fuente. Lista de cotejo aplicada sobre la motricidad antes y después de Pre-test y pos-test en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1 143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.



Fuente. Tabla 19 Figura 15: Resultados de comparación de la dimensión: Motricidad de Pre-test y Pos-test.

Interpretación

Podemos observar que antes de aplicar el juego como estrategia, de Pre-test, para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca – 2017, se encontraba distribuido de la siguiente manera en el nivel de inicio con el 20% en proceso 50% y el 30% en logro.

Ahora, después de aplicar dicha estrategia didáctica en el pos-test los niños lograron desarrollar espontáneamente la psicomotricidad gruesa donde llegó un nivel de 100%. Esto evidencia que el juego didáctico es efectivo como estrategia que si mejora el desarrollo psicomotor gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca 2017.

Tabla 20

La prueba de normalidad de los datos.

Es un conjunto de datos /FORMAT = LIMIT (11) Niños ordenes de análisis a la prueba de normalidad.

VAR00002					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Variable /Dimensiones	2	14,3	14,3	14,3
	Equilibrio	2	14,3	14,3	28,6
	Esquema corporal	2	14,3	14,3	42,9
	Lateralidad	1	14,3	14,3	57,1
	Motricidad	1	14,3	14,3	71,4
	Tiempo-Espacio	2	14,3	14,3	85,7
	psicomotricidad gruesa	1	14,3	14,3	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Fuente: prueba de normalidad de datos obtenidos de los resultados del programa de t de Student de software VSS versión 25.

Interpretación

Los resultados obtenidos de la tabla 20 nos permiten observar que los datos nos logran configurar por la prueba estadística de Software VSS versión 25, nos arroja resultados con

frecuencia para determinar el grado de influencia de los juegos didácticos sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

La determinación que asume para elegir una distribución de probabilidad de resultados estadísticos, de tener un valor si la probabilidad es menor que el nivel de significación, la distribución t de Student es una distribución teórica.

Describiendo los resultados por objetivos.

La presente investigación se realizó en relación al logro del objetivo general que se van mostrando en los resultados de Pre-test y pos-test respectivamente en los objetivos específicos llegarán a una conclusión al objetivo general, así demostrando el estudio con la finalidad de la aplicación de juegos didácticos como estrategia si mejora en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, mediante la lista de cotejo para medir el nivel de desarrollo en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

En relación al primer objetivo específico 1: Medir el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 de años en la institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabca-2017, a través de un Pre-test antes de aplicar los juegos didácticos.

Para medir la variable al problema planteado del desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, se aplicó la lista de cotejo y la observación directa antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia para saber los resultados que no eran tan favorables en relación al desarrollo que tenían los niños, con respecto a su desarrollo de la psicomotricidad gruesa, esto se evidencia en los resultados obtenidos en el Pre-test, referido a la dimensión a los niños lo cual se ubica en 3 niveles, inicio, proceso y logro.

En cuanto resultado obtenido en forma general en sus dimensiones corroboramos un 30% que estaban un nivel de inicio que presentaban dificultades en su desarrollo psicomotor, el 60% en proceso y el 10% en el nivel de logro, este estudio de objetivo nos conlleva a una sola conclusión, al objetivo general. Mediante la estrategia de juego didáctico, alcanzan estas capacidades e indicadores e Hipótesis a desarrollar la variable dependiente con una armonía y

soltura que variará según sus edades corroboramos los resultados obtenidos de (Gonzales 2018) del Pre-test de 53% determinaron que el nivel desarrollo psicomotriz en los movimientos corporales gruesos en los niños, tenían dificultades, en el pos-test obtuvo un resultado de 95% de intervalo de confianza que lograron desarrollar el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

En este sentido se planificó la propuesta teniendo como estrategia los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, ya que es importante intervenir en ciertas situaciones, donde no se estén desarrollando adecuadamente y afianzando los procesos educativos. Los docentes deben utilizar adecuadamente el método de enseñanza-Aprendizaje, planificación de estrategias mediante la ejecución de actividades didácticas, las mismas que permitan a los estudiantes el desarrollo de sus capacidades.

Segundo objetivo específico: Evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, a través de un pos-test, luego de la aplicación de los juegos didácticos.

Como MINEDU (2014) en su propuesta realizada, manifiesta que los juegos son instrumento fundamental para el desarrollo de las actividades didácticas en el proceso de aprendizajes en los niños de educación inicial, a qué través del juego el niño fortalece sus músculos, mantiene equilibrio en su esquema corporal, se socializa, desarrolla su creatividad y psicomotriz. La categorización inicial permite elaborar una propuesta pedagógica en base al juego.

En este sentido la aplicación de los juegos didácticos permite evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños del nivel inicial, mediante los resultados obtenidos después de aplicar el Pre-test y el pos-test hubo una gran diferencia, un 100% que los 11 niños lograron un alto nivel sin ninguna dificultad, donde se evalúa el objetivo en la variable dimensiones e indicadores ítem para llegar a una conclusión del problema planteado, para llegar a una conclusión positiva.

Tercer objetivo Específico: Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

Para comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños antes y después de obtener los resultados mediante la aplicación del juego didáctico como estrategia se aplicó la lista de cotejo y las sesiones de aprendizaje. Los resultados obtenidos en el Pre-test un bajo nivel de un 20% de inicio en proceso el 50% y logrado un 30% en forma general en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa hay una gran diferencia al aplicar las sesiones de aprendizaje mediante los resultados de pos-test son altos ya que el 100% los niños llegaron a un nivel de logro, satisfactoriamente, esto quiere decir que el juego didáctico como estrategia si influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, Así podemos confirmar con lo expresado por Piaget (1984) denomina que el niño desarrolla fundamentalmente sobre los movimientos simbólicos desde que nace el infante, desarrolla sus actividades a través de sus experiencia vividas. Es el proceso que engloba la maduración y evolución y el crecimiento de un ser (Berruezo).

Con los objetivos específicos conformados que nos conlleva a un objetivo general para concluir a un resultado positivo para llegar a una conclusión de la variable independiente.

Objetivo General: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia, desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal, Bajo, Ayabaca-2017.

El objetivo general tiene la finalidad determinar de qué manera influye los juegos didácticos como estrategias para que mejoren el desarrollo psicomotriz en los niños para que no tengan problemas en su vida cotidiana, con lo que tiene que ver con las dimensiones de la variable, para así tener un buen resultado, acompañado de los objetivos específicos que nos conlleva a un resultado final positivo.

Goyka (2014) que el juego didáctico es importante para la vida de los niños donde desarrollan actividades lúdicas recreativas, pues desde que nace, siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo, desarrolla lo más pronto posible, en sus primeras etapas su psicomotricidad a través de los juegos permite tener un crecimiento lleno de creativities e inteligencia en su aprendizaje significativo y mejoran su proceso cognitivo. Es decir, cuando intervienen grandes movimientos, masas musculares, siempre están presentes en las actividades como, correr, saltar, trepar, lanzar objetos, bailar, etc. En la aplicación de pos-test, obtuvo un 100% como resultado se determinó que el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017, presentan un nivel de psicomotricidad respectivamente, lo que implica que los niños cuentan con un adecuado nivel de esquema corporal, equilibrio, tiempo – espacio, lateralidad, motricidad, lo cual desarrolla los movimientos adecuadamente. Esto se compara con la investigación de Gonzales (2018) con la aplicación de Pre-test y pos-test se determinó que el 83. % con un intervalo de confianza con un 95% de los niños tienen un excelente nivel en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y ya que puede realizar todas las actividades presentes en este test.

Huizinga (1972) se refiere que la psicomotricidad juega un papel muy importante en el desarrollo de los niños, que influye valiosamente en el desarrollo psicomotriz corporal, afectivo y social en relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

5.1.2. Contrastación de Hipótesis.

Con el programa SPSS versión 25.0, se realizó la prueba de normalidad para la variable: desarrollo de la psicomotricidad gruesa, estableciéndose las siguientes Hipótesis.

Hipótesis General.

La Hipótesis alterna (Ha) de la Hipótesis general.

Aplicación de juegos didácticos desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

Tabla 21. Programa de software Versión 25.0.

P-valor \geq a Acepta Ho = Datos que provienen de una distribución normal

Categorías	Psicom_post	Psicomotor pre	Z
Lista de cotejo			-3,126 ^b
		,002	

Fuente.Tabla.21. Programa Con software VSS versión 25,0

Los Rangos de Wilcoxon, viene a ser $W+= 3126$, mientras que el p-Valor =0,02, que es menor a =0,05, que viene a ser el margen de error, por lo que se ha asumido la Hipótesis alterna, por tanto, podemos afirmar que la aplicación, de los juegos didácticos que influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017

H1: La aplicación de juegos didácticos si desarrollan significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

La comparación de rangos de la aplicación de los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Tabla 22. Prueba de Wilcoxon de los rangos con los signos de aplicación de los juegos didácticos.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad gruesa	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Después - Antes	Rangos positivos	30 ^b	15,50	465,00
	Empates	0 ^c		
	Total	11		

a. Psicomotricidad gruesa - Después < Psicomotricidad gruesa - Antes

b.Psicomotricidad gruesa - Después > Psicomotricidad gruesa - Antes

c.Psicomotricidad gruesa - Después = Psicomotricidad gruesa - Antes

Fuente: Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°1143 Carrizal Bajo – Ayabaca-2017.

Tabla. 23 prueba de Wilcoxon de versión 25.0

	Psicomotricidad Gruesa
	Después - Antes
X	-4,793 ^b
Sig. aplicación de (Pre-test) (Pos -test) (Lista de cotejo)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Como se visualiza en relación con la aplicación de los didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa ningún niño demostró diferencia alguna con los rangos negativos con las actividades programadas antes ni después de los talleres aplicados del programa.

Llegando a una conclusión que si desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa, confirmando tanto las Hipótesis específicas llegan a una meta y que conforman a la Hipótesis general por el cual desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo – Ayabaca-2017, como confirma Gonzales (2018) en su investigación que los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad influye en el área del estudio a través de sus experiencias vividas contribuye mejorar el desarrollo de los niños del nivel inicial.

Hipótesis específica 1

Ho = No hay diferencia significativa en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017 antes de la aplicación de los juegos didácticos, medida a través de un Pre-test se sitúa en categoría de logro en fase inicial.

Los juegos didácticos

H1 = Hay una diferencia significativa en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017 antes

de la aplicación de los juegos didácticos, medida a través de un Pre-test se sitúa en categoría de logro en fase inicial.

Calcular p –Valor de la normalidad

Chápiro Wilck de 11 estudiantes

Criterio para determinar Normalidad:

P-valor =>a aceptar Ho = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor< a Aceptar H1 = Los datos NO provienen de una distribución normal

Se corroboró la igualdad de varianzas.

P-valor => a Aceptar Ho = las varianzas son iguales

P-valor < a Aceptar H1 = no existe diferencias significativas entre las varianzas, se calcula a través de T de Student muestras independientes es de 5,0 donde comprueba que desarrolla la psicomotricidad del niño.

Tabla 24. Prueba de Wilcoxon.

Esquema corporal y lateralidad	
Después - Antes	
x	-4,619 ^b
Sig. Lista de cotejo (Pre-test) (pos-test)	0,005
	100%

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Al observar la tabla se puede determinar los efectos con rango positivos antes y después del programa. Que los resultados se tienen la Zt (-4,619 <-1,96) contundencia de izquierda lo que significa rechazar la Hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos didácticos desarrolla sus movimientos y lateralidades de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

Hipótesis Específicas 2.

Como: $p\text{-valor} < \alpha \rightarrow$ Se rechaza H_0 , y se acepta H_1 , es decir, se acepta que existe diferencias significativas en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca- 2017, después de la aplicación de los juegos didácticos, medida a través de un pos-test se sitúa en categoría logro alcanzado.

$P\text{-valor} < \alpha$ Aceptar H_1 = hay una diferencia significativa, Evaluar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017, antes de aplicar de los juegos didácticos, medida a través de un Pre-test se sitúa en categoría de fase inicial.

Comparación de rangos de evaluar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, después de la aplicación de los juegos didácticos, medida a través de un pos-test se sitúa en categoría logro alcanzado.

Tabla 25. Prueba de Wilcoxon de pos-test de los rangos.

<i>Pos</i>			<i>test</i>	
			<u>Rango promedio</u>	<u>Suma de rangos</u>
N				
Evaluar la psicomotricidad gruesa	Rangos negativos	1 ^a	8,50	8,50
Antes- Después	Rangos positivos	11 ^b	14,21	369,50
	Empates	3 ^c		
	Total	11		

a. Control de desarrollo de la psicomotricidad - Después < Control del cuerpo - Antes

b. Control de movimientos - Después > Control de equilibrio- Antes

c. Control del cuerpo - Después = Control del cuerpo - Antes

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signos de evaluación para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial, que los 11 niños surgieron al

efecto positivo, mediante la propuesta fue importante que influyo significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños.

Hipótesis específicas 3.

P-valor < a aceptar Ho = Existe una diferencia entre el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017, antes y después de la aplicación de la propuesta experimentada ha mejorado.

P-valor < a Aceptar H1 = Si acepta a la Hipótesis que existe una diferencia entre el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal u

Tabla 26. Prueba de Wilcoxon de los rangos positivos.

Diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa	
Antes –después de la aplicación	Después - Antes
x	8,469 ^b
Sig. Lista de cotejo	0,000
	100%

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con positivos

b. Se basa en rango positivos

Mediante la observación de la prueba de Wilcoxon mostraron una diferencia entre el nivel de la psicomotricidad antes y después, de la aplicación de los juegos didácticos donde fue una estrategia efectiva que todos los niños desarrollan su psicomotricidad satisfactoriamente sin ninguna dificultad.

Así mismo $p > a$ (0,005 a 5,0) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos didácticos desarrollan la psicomotricidad gruesa sin complicaciones en su vida cotidiana.

Resultados del cálculo del grado de juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

5.2 Análisis de Resultados.

El estudio de investigación, es el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, que el niño va desarrollando espontáneamente desde que nace, que contribuyen al desarrollo corporal cognitivo, físico de los niños, por lo que tiene que ver con el buen funcionamiento del esquema corporal cognitivo muscular grueso.

Conforme a la Hipótesis general, los resultados indican que el 100% de los niños mediante los juegos didácticos como estrategias desarrolla la psicomotricidad gruesa. En la prueba de Hipótesis se observó el siguiente resultado que el valor estadístico es $t = 17,900$ La figura también $p < 0,05$ lo cual significa que se rechaza a la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna. Entonces la aplicación de los juegos didácticos como estrategia desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca.

En conclusión de las Hipótesis específica, esquema corporal se aprecia que registra en la Pre-test, el 20% a 100% los niños lograron ejecutar los cinco ítems propuestos al aplicar los juegos didácticos en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa se ubican en la valoración de nivel de inicio el 20%, mientras que en el pos-test de los niños se ubican en el 100% la valoración de logro, Resulto similar los resultados obtenido por Gonzales .Y. (2018) en su estudio de investigación sobre “la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/MX-U Huanupampa, Totos, afirma que el 83,3% de los niños logran alcanzar en la valoración de logro destacado en lo Pos prueba de salida que mide la psicomotricidad, demostrando así la efectividad por lo que convierte que su incorporación sea efectiva en las aulas del nivel inicial al aplicar esta herramienta pedagógica..

La figura 3 registra que los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 36.4% de los niños se ubican en la valoración de inicio, mientras que en el caso de los resultados obtenidos en la Pos test podemos observar que el 100% de los niños se ubica en la valoración

de logro, demostrando la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, confirmando resultados obtenidos por Agramonte .M. (2018) quien en su tesis: Juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en la I.E.P. San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas, afirma que los niños en Pos prueba de salida logran alcanzar un mayor porcentaje de 92% mayor porcentaje que en la pre prueba de entrada y teniendo en cuenta que la motricidad es la efectividad de la psicomotricidad gruesa en los niños se confirma así que permite el desarrollo de los infantes en nivel inicial.

Figura 4 nos permite observar que los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 18% de los niños se ubican en la valoración de inicio, mientras que en el caso de los resultados obtenidos en la Pos prueba, podemos observar que el 100% de los niños se ubica en la valoración de logro demostrándose la efectividad del uso de juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, confirmando los resultados obtenidos por Zamora (2016) en su tesis titulada: Influencia de la psicomotricidad sobre la motricidad fina en la I.E.P “Josefina Roca” del Municipio de Aguas calientes, México, afirma que, el 58% de los niños logran alcanzar mejores resultados en la prueba de salida que mide la motricidad fina, demostrándose la efectividad de la psicomotricidad por lo que es conveniente que su incorporación sea efectiva para los niños del nivel inicial.

Figura 5 nos permite observar que los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 18.18% de los niños en la valoración de inicio, mientras que los resultados de Pos prueba obtenidos el 100% de los niños se ubica en la valoración de logro alcanzado satisfactoriamente, demostrándose que los juegos didácticos son buenas estrategias que influyen en la psicomotricidad gruesa confirmando así de los resultados obtenidos por Atapoma (2016) en su tesis titulada “La psicomotricidad de los niños de 4 años de la I.E.P. San Agustín Santa Anita, Trujillo, afirma que, el 92% de los niños logran alcanzar los mejores puntajes desarrollo de la psicomotricidad demostrándose así que los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad confirmando que es una muy buena estrategia para los niños realicen sus

actividades psicomotoras para que desarrollen a temprana para que más adelante no tengan dificultades en su vida cotidiana.

Demostrándose en los resultados obtenidos tanto en los objetivos como las Hipótesis en el Pre-test 20% en el nivel de inicio y en el proceso el 60% en logro 20% como podemos decir en el Pos test hay cambio significativo el 100% se ubica en el nivel de logro alcanzado en los niños hay una mejora radical en estas dimensiones al aplicar los juegos didácticos este estudio coincide con Gonzales (2018) concluyo en su tesis “ los juegos didácticos como influyen en el desarrollo de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa publica N° 41419/Mx – U de Huanupampa, Totos 2018, en la medida que el valor de $W+ = -3.126$, que mientras que el ser el p-valor $=0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$ que asume a la Hipótesis alterna y se rechaza la Hipótesis nula, con un nivel de significancia el 5% y un intervalo de confianza del 95% (Tabla 16) confirmar que tuvimos éxito en la propuesta de la variable desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños para que a través del juegos tengan un mejor aprendizaje tanto efectivo físico psicológico, que contribuye a desarrollar las distintas capacidades, a nivel psicomotor, significativa de ambas variables pero positiva, con el objetivo de encontrar el interés y la actividad cognoscitiva de los niños.

Cabe resaltar Piaget (1984) en su teoría que el niño desde que nace desarrolla la psicomotricidad y simbólicamente hace movimientos inconscientes, en su primer desarrollo sobre los movimientos y reflejos que están acompañados de personas adultas en un ambiente con lazos efectivos y cognoscitivos en su desarrollo corporal.

Berruezo (1994) afirma es un proceso que engloba la maduración de evolución y el crecimiento de los niños en su etapa pre escolar desarrolla sus creativities y conecta su mente con sus movimientos corporales funcional de diversos órganos y sistemas que intervienen en su vida cotidiana en sus experiencias vividas.

VI.- CONCLUSIONES

- ❖ La aplicación de los juegos didácticos como estrategias influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca – 2017, en la medida que el valor de $W_{+} = -3.126$, mientras que al ser $p\text{-valor} = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$ se asume a la Hipótesis alterna y se rechaza la Hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%, (tabla 5).
- ❖ los juegos didácticos como estrategias influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017, tal como lo especifica la Hipótesis con el valor de $p = 0,005 > \alpha = 0,05$. Esto confirma las Hipótesis del investigador que no hay diferencia, con los resultados obtenidos que los niños lograron satisfactoriamente su nivel es alto, mejoraron en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus dimensiones, esquema corporal, lateralidad, equilibrio, Tiempo-espacio, motricidad.
- ❖ La aplicación de los juegos didácticos incremento un 100% con un valor $p = 0,020 > \alpha = 0,05$ y $x (-4,552 < -1,96)$ para desarrollar su lateralidad niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017. El resultado de las 10 sesiones de aprendizaje aplicadas a los niños mejoró el desarrollo de la psicomotricidad.
- ❖ Se concluye la aplicación de los juegos didácticos aumento a un 100% con un valor $p = 0,020 > \alpha = 0,05$ y $x (-4,428 < -1,96)$ en la lateralidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca -2017.

Aspectos Complementarios

Recomendaciones

-La educación psicomotriz es una actividad educativa en la que se desarrolla naturalmente mediante los juegos se constituye en medio indispensable para lograr el desarrollo de la psicomotricidad del niño, se hace las siguientes recomendaciones.

-Se recomienda implementar talleres a las situaciones reales de los niños, de esta manera se evidencie un desarrollo de la psicomotricidad gruesa, considerando a los niños sin estimulación previa y a los niños con discapacidad inclusiva para que tengan un adecuado desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.

-Las docentes deben ser creativas y dale la debida importancia para el desarrollo del área de psicomotricidad con los materiales didáctico para que los facilite mejor desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de educación inicial.

-Se recomienda que las docentes del nivel inicial apliquen las diversas actividades que propone el Ministerio de Educación, crear diversas estrategias para desarrollar el trabajo de psicomotricidad y así puedan innovar otras según la edad del niño en el nivel inicial.

-Los juegos didácticos pretenden ser una propuesta de entre una y muchas posibles, ya que existe multitud de juegos que permiten aplicar las sesiones que se ha diseñado. Por ello creo que es importante seguir plasmando propuestas de este tipo para dar a conocer que el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños.

Referencias Bibliográficas

- ARCE, A. C. (1999). *Diccionario Pedagógico*. Lima: Abedul E.I.R.L.
- Alvarez, V.(1998) la coordinación es la capacidad neuromuscular de la inteligencia. Escuela. Española.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en Educacion Infantil*. Huaralagara : Msc Montesdeoca.
- Ardila, B. Y Martínez. (2014). Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar. En la Institución a distancia - IDEAD-Ibaque. Universidad de Tolima. Recuperada de [http://repository. ut.edu.com/handle/001/1410](http://repository.ut.edu.com/handle/001/1410).
- Aurelio, C. A. (1999). *Diccionario Pedagógico* . Lima- Perú: Abedul Págs 253, 254.
- Batallare, A. (2010). *Juegos para entrenar el cerebro; desarrollo cognitivas y sociales*. Madrid- Narcea: Ktrieved Fromm.
- Bautista, J.M.(Cood) (2002): el juego como método didáctico. Propuesta didácticas y organizativas. Granada: Adhara.
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Recuperada de: <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Broca (1865). Predominación de hemisferio derecho cerebral donde gobierna el pensamiento concreto e imaginativo. Elabery.
- Bucher (1976) citado por Yarlequé (2016). la psicomotricidad es el estudio de los diferentes elementos. Camasca.
- Capella, R. (1990 - 2000). *Una década en la Educación Peruana, reflexiones propuesta*. Lima Perú: Cultura y Desarrollo.
- Castañer, M. (1992), Concepto de coordinación es complejo multifactorial en el movimiento humano.Proyectosur.es <http://www.proyectosur.es>.
- Comellas, M. Y. (1996). *La psicomotricidad en preescolar*. España: ceac S.A. Industria Gráfica.

- Córdoba. (2008). *Juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para describir las posibilidades que ofrece el juego desde la perspectiva de los docentes*. Obtenido de [Sede web]: <http://www.slideshare.net/ibisyssole2008/el-juego-en-el-nivel>.
- Cantón. H. y José. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Madrid: Editex S.A.
- Córdoba. (2008). "*Juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para describir las posibilidades que ofrece el juego desde la perspectiva de los docentes*".
- Cratty, B. (2000). *Juegos Didácticos Activos*. Obtenido de <Http://WWW.ebrary.compagis> 17
- Educación, M. d. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima Perú: Ministerio de Educación .
- Educación, M. d. (2008). *psicomotricidad*. Universidad de Chimbote.:Recursos básicos.
- Educación, M.(2008). *Psicomotricidad*. Chimbote: recursos básicos, pe. Págs: 3,4.
- Estela, C. (2013).la psicomotricidad en el desarrollo armónico de la personalidad del niño: Fromm <http://delibery.com>.
- Friedrich, F. (2000) Aplicación del juego. Recuperado de: <http://books.google.com.pe/>
- Gesell. A. (1969). El niño de 1 a 5 años. La Habana: Revolucionaria.
- Gonzales, J. (2009). *Programa de estimulación temprana que permite desarrollar las motrices gruesas en los niños de tres años de la Institucion Educativa 084 San Pedro* . Piura César Vallego Piura: Tesis Licenciada en Educacion Inicial.
- Goyga. (2014). *para los niños la vida es una ventura ludica y creativa* .
- Gross (1999) un científico la singularidad de la especie humana de la humanización sobre dobles juegos en ser humano (pág. 54)
- Huizinga, Johan (1972). «2». El Juego es una actividad que hacemos por naturaleza, libre y nadie nos obliga a hacerlo. *Homo Ludens*. Alianza Editorial. p. 47.
- Huizinga, P. (1954 -1972). *Juegos. tratado homo ludens*, 115-130.
- Jodene, S. (2003). *Actividades brutassobre las capacidades del motor :Desarrollo* . Westminster: Proyecto Educativo Nacional.
- kurtz, L. (2003). *Motricidad Gruesa* . Londres: Kingsley.

- Lázaro, A. . (2000). *"El equilibrio humano: un fenómeno complejo*. España : 2da pontigo academia Española Motricidad Gruesa y tangd.
- M., L. (2006). El juego Recurso básico psicomotricidad . *Iberoamericana de la psicomotricidad y técnicas corporales* , volumen 6-21.
- .M.J, C., & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad*. Barcelona España: ceac, infantil (pag. 18).
- Neira, M. (2004). *Juegos Educativos* . Perú -Chimbote Uladech: Ca -206 P; grafis .
- Noves, K. (2000). *Psicomotricidad*. Buenos Aires, Republica, Argentina : Educativos méxico.
- Palacios, J. (2015). Desarrollo de la psicomotricidad y el desempeño escolar en el nivel inicial. Lima: Montenegro
- Perci. ((2010)). *los niños se benefician en funcion un grupo de ejercicios*. Argentina : Fito.
- Picq y Vayer (1977). las etapas de la organización progresivas de las relaciones en el tiempo. Dossat 2000.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Impe.s.a
- Piaget. (1990). *la formación Simbolica en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1956). *el desarrollo del niño mediante el juego*. Buenos Aires: Impesa.
- piaget, J. (1990). *la formación del simbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.
- Plata,L.M. (2005). *Estrategias y Juegos Pedagogicos* . Bogotá - Colombia : Paulinas pag - 6.
- Pugmire. S. (1996). *"El juego Recurso básico psicomotricidad . Iberoamericana de la psicomotricidad y técnicas corporales"* , volumen 6-21.
- Rutas de Aprendizaje. Ministerio de Educación del (2016) sobre los juegos en el desarrollo de Aprendizaje de los niños. Http/. [www.minedu](http://www.minedu.gob.pe).recuperado 2017.
- Retrieved. (2003). *Mf 1030-3*. Obtenido de (Mf 1030-3): IC Editorial from: [HTTP://WWW.Ebrary.com](http://WWW.Ebrary.com)
- Rigal, R. (2006). *Educación psicomotriz*. Barcelona España: Santa pere.

Velasco, E. (2015). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad Gruesa en los niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. 885 del Caserio de Tapal Medio* . Ayabaca - Piura: Universidad católica Los Ángeles de Chimbote.

Valderrama (2016) Es preciso que el juego infantil a nivel neurológico, recuperado en [www.juego infantil.com](http://www.juego-infantil.com).

Venegas, R. G. (2000). *El juego infantil y su metodología* .library.www://repository.

Winnicot. (1987). *Todos los juegos didácticos y técnicas participativas*. española.

ZAUSMER, E. (s.f.). *Desarrollo de la psicomotricidad*. Obtenido de Disponible en [http://WWW .csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/](http://WWW.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/) revista.

Wallon (1879) Estudio del desarrollo de niño en sus artículos científicos, pág. 43 publicado en ebery París https://es.wikipedia.org/wiki/Osvaldo_Gross.

ANEXOS

ANEXO 01: Instrumento

APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSIONES																																			
	Esquema Corporal								Lateralidad				Equilibrio				Tiempo-Espacio				Motricidad															
	Realiza movimientos al ritmo de la música Chu-Wa Wa Wa...		Mantiene equilibrio saltando obstáculos		Realiza movimientos con las articulaciones del brazo, utilizando cintas.		Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando ula, ula		Realiza acciones motrices básicas, como: correr, trepar y saltar desde cierta altura deslizarse, girar, etc.		Identifica el lado derecho de su cuerpo, utilizando las uñas, uñas.		Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.		Salta con un solo pie por la rayuela		Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.		Sube y baja por las escaleras sin cogerse, saltando con los dos pies juntos.		Realiza correctamente como: cruzar un espacio al ritmo de una pandareta.		Camina con pasos largos y cortos.		Corre lento y rápido a trapar una pelota		Baila al ritmo de la canción de la lululú.		Camina en punta ambos pies sobre una línea recta		Se desplaza arrastrando se derecha e izquierda		Gateo sobre las colchonetas			
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			

Puntaje Final Pre-test.

Puntaje Final pos-test. Un 100% aplicada la lista de cotejo.

Inicio = C (0-10)

Inicio (0)

Proceso= B (11-15)

Proceso (0)

Logro = A (16-20)

Logrado (A) (16-20)

ANEXO N° 02: Ficha de validación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE									
TÍTULO:									
Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1143 Carrizal Bajo –Ayabaca. 2017.									
AUTOR:									
Maricel Herrera Salvador.									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN 1: Esquema corporal								
1	Realiza movimientos al ritmo de la música chu wa, wa, wa.	/		/	/				✓
2	Mantiene equilibrio saltando obstáculos	/		/	/				✓
3	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo, utilizando cintas.	/		/	/				✓
4	Realiza movimiento con las articulaciones de la piernas utilizando ula, ula.	/		/	✓				✓
5	Realiza acciones motrices básicas, como: correr trepar y saltar desde cierta altura , deslizarse, girar, etc.	/		/	✓				✓
20E	DIMENSIÓN 2 : Lateralidad								
6	Identifica el lado derecho de su cuerpo, utilizando las ula, ula.	/		/	✓				✓
7	Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.	/		/	✓				✓
30E	DIMENSIÓN 3: Equilibrio								
8	Salta con un solo pie por la rayuela	/		/	✓				✓
9	Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.	/		/	✓				✓
10	Sube y baja por las escaleras sin cogerse saltando con los dos pies juntos.	/		/	✓				✓
4 OE	Dimensión 4: Tiempo- Espacio								

11	Realiza correctamente como: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta.	/		/	✓		✓
12	Camina con pasos largos y cortos	/		/	✓		✓
5 OE Dimensión 5: Motricidad							
13	Corre lento y rápido a atrapar una pelota	/		/	✓		✓
14	Baila al ritmo de la canción lululú.	/		/	✓		✓
15	Camina en punta ambos pies sobre una línea recta	/		/	✓		✓
16	Se desplaza arrastrándose derecha e izquierda.	/		/	✓		✓
17	Gateo sobre las colchonetas.	/		/	✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	María del Pilar Montaña Villanueva		
DNI N°	09829751	Teléfono / Celular	973885312
Título profesional / Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico			

Firma:	<i>María Montaña</i>
Lugar y fecha:	Ajabaca mayo 2017

ANEXO N° 03: Bases de datos. **Matriz de desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de Pre – test.**

N°	DIMENSIONES																
	Esquema Corporal					Lateralidad		Equilibrio			Tiempo-Espacio		Motricidad				
	Realiza movimiento al ritmo de la música Chu-Wa Wa Wa...	Mantiene equilibrio saltando obstáculos.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo, utilizando cintas.	Realiza movimiento con las articulaciones con las piernas utilizando ula, ula	Realiza acciones motrices básicas, como: correr, trepar y saltar desde cierta altura deslizarse, girar, etc.	Identifica el lado derecho de su cuerpo, utilizando las ulas, ulas.	Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.	Salta con un solo pie por la rayuela	Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.	Sube y baja por las escaleras sin cogerse, saltando con los dos pies juntos.	Realiza correctamente como: cruzar un espacio al ritmo de una pandareta.	camina con pasos largos y cortos.	Corre lento y rápido a trapar una pelota	Baila al ritmo de la canción de la lululú.	Camina en punta ambos pies sobre una línea recta	Se desplaza arrastrándose derecha e izquierda	Gateo sobre las colchonetas
A1	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2
A2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2
A3	0	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2
A4	0	2	0	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0
A5	2	2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	0
A6	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	0	2
A7	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0
A8	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	0	2
A9	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0
A10	0	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2
A11	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0

Puntaje: Si : 2 Puntos No : 0 Puntos Escala : Nivel de Inicio : 0 – 8 puntos: Nivel Proceso: 10 – 16 puntos ; Nivel de Logrado: 17-20

Base de datos. Matriz de desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de Pos – test.

N°	DIMENSIONES																
	Esquema Corporal					Lateralidad		Equilibrio			Tiempo-Espacio		Motricidad				
	Realiza movimiento al ritmo de la música Chu-Wa Wa Wa...	Mantiene equilibrio saltando obstáculos.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo, utilizando cintas.	Realiza movimiento con las artulaciones con las piernas utilizando ula, ula	Realiza acciones motrices básicas, como: correr, trepar y saltar desde cierta altura deslizarse, girar, etc.	Identifica el lado derecho de su cuerpo, utilizando las ulas, ulas.	Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.	Salta con un solo pie por la rayuela	Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.	Sube y baja por las escaleras sin cogerse, saltando con los dos pies juntos.	Realiza correctamente como: cruzar un espacio al ritmo de una pandareta.	camina con pasos largos y cortos.	Corre lento y rápido a trapar una pelota	Baila al ritmo de la canción de la lululú.	Camina en punta ambos pies sobre una línea recta	Se desplaza arrastrándose derecha e izquierda	Gateo sobre las colchonetas
A1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
A9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
A10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2
A11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2

Puntaje: Si : 2 Puntos

No : 0 Puntos

Escala : Nivel de Inicio : 0 – 8 puntos: Nivel Proceso: 10 – 16 puntos ; Nivel de Logrado: 17



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN LOS JUEGOS
DIDÁCTICOS



LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°1143 CARRIZAL BAJO, AYABACA-2017.

DOCENTE: FLORES ARELLANO MERLY LILIANA

ORCID: 0000-0002-3627-3188

ESTUDIANTE : MARICEL HERRERA SALVADOR
ESPECIALIDAD : EDUCACIÓN INICIAL
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1143 CARRIZAL BAJO
LUGAR : CARRIZAL BAJO
PROVINCIA : AYABACA

ANEXO: N°04**CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE**

N°	SESIONES	DENOMINACIÓN	PROPÓSITO
01	28 -04-17	Juego con el cuerpo	Que el niño aprenda movimientos coordinados con las partes gruesa de su cuerpo
02	08-05-17	Juguemos con nuestras articulaciones.	Que los niños de 5 años aprendan coordinación y equilibrio en las actividades realizadas.
03	29-05-17	Coordinando mis movimientos	Los niños de 5 años realicen acciones motrices básicas, como: correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juego libres.
04	05-06-17	Conociendo nuestras lateralidades Derecha izquierda.	Se mueve y se desplaza en diferentes direcciones.
05	19-06-17	El movimiento y su relación con los ámbitos de desarrollo.	El niño y la niña desarrolla habilidad del cuerpo para desempeñar movimientos grandes.
06	12-07-17	Juego de ejercicios	El niño y la niña demuestra habilidades, coordinación y equilibrio en sus actividades lúdicas en su vida cotidiana.
07	15-07-17	Juego con mis amigos a la Ronda	Que los niños exploran sus posibilidades de movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamiento, coordinación y equilibrio postural
08	17-08-17	Moviéndome con la ular, ular.	Los niños de 5 años aprenden el control de su cuerpo Se mueve y se desplaza en diferentes direcciones
09	24-08-17	jugando con mis amigos	Desarrolla habilidad motora básicas y adquisición de otras nuevas coordinaciones manipulativas relación con el propio cuerpo
10	28-08-17	juguemos a la gallina ciega	Los niños de 5 años Participa en juegos utilizando su cuerpo y conociendo sus lateralidades.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA SOBRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Los juegos didácticos son actividades educativas infantiles que día a día desarrolla los niños en su infancia tanto en la región o país nacional o internacional, mediante el juego estimulan su desarrollo psicomotor, es la parte práctica de actividades motrices, las cuales variarán de acuerdo a la edad y el proceso de desarrollo del niño; para ello es importante estar informado acerca de las características que presenta el niño en sus diferentes etapas.

Al aplicar los juegos didácticos es importante que desarrolla sus movimientos y su madurez muscular, de la psicomotricidad, como docentes siempre al enseñar con amor es lo primordial para que el niño se sienta seguro y capte cualquier actividad de trabajo planificado sobre todo brindarles confianza, y no tenga miedo a equivocarse para que realice sus actividades sin dificultades.

Se entiende como desarrollo de la psicomotricidad a la intervención educativa que tiene como objetivo desarrollar habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso de movimientos de todo el esquema corporal en sus lateralidades para su madurez psicomotriz grueso del niño.

El desarrollo de la psicomotricidad significa en mente y movimiento al factor corporal es decir todas aquellas de las experiencias vividas motoras que ofrezcamos al niño que a través del juego didáctico ayudará a que fije nuevas habilidades de esta manera desarrollan la psicomotricidad.

2.ENUNCIANDO AL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos didácticos como estrategia desarrolla la psicomotricidad gruesa en lo niños de 5 años en institución educativa N° 1143 Carrizal, Bajo-Ayabaca-2017?



3.SECUENCIA

DIDÁCTICA

Se empleará la siguiente secuencia.

3.1.SECUENCIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA, MEDIANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada por etapas y recursos didácticos que se utilizarán en la práctica educativa con la finalidad de facilitar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

a)Planificación.

La planificación es la primera etapa de las sesiones didácticas programadas, las docentes cumplen un papel muy importante ya que seleccionan y diseñan estrategias didácticas, los contenidos, competencias e indicadores, que trabajarán en su planificación, las estrategias, la motivación y a desarrollar la rutina de la sesión para una enseñanza aprendizaje orientado a logran el desarrollo psicomotor.

b)Desarrollo de la secuencia didáctica.

Motivación. -La docente despierta el interés de los niños para el desarrollo de la actividad empezando con el saludo, canción y esté activo para responder las preguntas y muestra interés por el tema a tratar, en lo que llamamos saberes previos. Es así en ese momento la docente presenta videos, pone música e imágenes, y materiales que se va utilizar, para llamar el interés de los niños.

Saberes Previos. - A raíz de lo que observan o escuchan e imiten y lo representan así empiezan la motivación de los niños haciendo un banco de preguntas que la docente realizará, por ejemplo, si la motivación utilizada fue un video: ¿Qué observaron? En esta etapa la docente busca que el niño opine lo que se imagine, de esta manera saca los saberes previos a través de preguntas donde el niño despierta el interés y participa de sus experiencias democráticamente explican lo que entienden, los mismos que activan al comprender o aplicar un nuevo conocimiento con la finalidad de organizarlo y darle sentido a la actividad programada.

Propósito de aprendizaje. - En este momento la docente da a conocer el propósito de la actividad (el nombre de la sesión), que va desarrollar con una duración de 45 minutos que va realizar con los niños en este momento.

Problematización. - la docente empieza a organizar un grupo mediante un juego a partir de ello generan conflictos cognitivos donde los niños piensan para responder las interrogantes ya que el niño es el actor de la clase.

Construcción y aplicación del conocimiento

En este momento se desarrolla la sesión de aprendizaje basada en los juegos didácticos, donde los niños ya tienen conocimientos de que trabajará en este día. La docente explicará el juego didáctico a desarrollar para que el niño lo pueda realizar ya que con sus propias palabras.

La docente acompañara en el desarrollo de la actividad siempre y cuando el niño lo necesite, ya en este momento el niño empieza a desarrollar la actividad en su grupo.

Cierre – evaluación. - En esta etapa se evalúa el logro de aprendizaje en base de juegos didácticos que busca mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del nivel inicial.

4. Plan de Aprendizaje.

Estará construida por 10 sesiones de aprendizaje en base de juegos, bailes, etc., buscan la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños del nivel inicial.

5. Evaluación.

De acuerdo a lo planteado por el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica regular, en el área de personal social y psicomotricidad correspondientes a Inicial, se debe evaluar las competencias y capacidades de los estudiantes a través de los indicadores e ítems de evaluación por ministerio de educación que es la lista de cotejo.

Ya que dichos aspectos constituyen la meta de Aprendizaje de la sesión, se utilizará una lista de cotejo con los indicadores e ítems que se quiere lograr en el niño.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS QUE ABARCARÁN NUESTRAS SESIONES DE APRENDIZAJE.

Los juegos didácticos desarrollan la psicomotricidad gruesa como estrategia para utilizarlos dentro de una sesión de aprendizaje.

Juegos didácticos como estrategias para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo-Ayabaca.

ANEXO 05. SESIONES

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E : 1143
 1.2 LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
 1.3 TEMA : “Juego con el cuerpo “
 1.4 EDAD : 5 años
 AÑO : 2017



CAPACIDAD

Demuestra coordinación y equilibrio en las actividades espontáneas, lúdicas y de la vida cotidiana.

INDICADOR

Realiza diversos movimientos coordinados con las partes gruesas de su cuerpo.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Se realizará las actividades permanentes La docente los saludara muy amablemente comenzara con una canción: “Mi cuerpo se está moviendo” Mi cabeza se está moviendo (3 veces) tralalalá (bis) Mis brazos se están moviendo Mis piernas se están moviendo Me muevo a derecha a izquierda. Etc.	Patio de la I.E niños y niñas Maestra muñeco.

<p>Desarrollo De la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para desarrollar la noción arriba – abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos, rodamos, gateamos, saltamos y bailamos - La docente preguntará ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos... etc.? - Jugamos al “espejo” utilizando un muñeco, imitando los movimientos que hace dicho muñeco. - Conocen así que su cuerpo está formado por 3 partes (cabeza, tronco y extremidades) - Colocamos la silueta del cuerpo humano e invitamos a los niños y niñas que señale las partes del cuerpo que la maestra indica. - Se les facilitará plastilina para que modele el cuerpo humano. - Dialogamos acerca del respeto y cuidado que merece nuestro cuerpo. 	<p>Espejo</p>
<p>Cierre de la actividad</p>	<p>Los niños y las niñas llevarán una silueta del cuerpo humano en correspons y baja lengua para que dialoguen, jueguen y amplíen sus conocimientos.</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I. E : 1143
- 1.2. LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
- 1.3. TEMA : “Juguemos con nuestras articulaciones”
- 1.4. EDAD : 5 años
- AÑO : 2017

CAPACIDAD

Demuestra coordinación y equilibrio en las actividades realizadas.

INDICADOR.

Reconoce las partes gruesas de su cuerpo identifica

Desarrolla la coordinación global psicomotriz, con las partes gruesas de su cuerpo.



MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	La docente les saludara amablemente a los niños y niñas disfrutarán de un juego con una marioneta la cual realizará diversos movimientos con sus articulaciones.	
Desarrollo De la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Después de haber jugado dialogaremos sobre lo que hemos realizado. - Se les hará las siguientes interrogantes: - ¿Qué pasaría si no tenemos pies? - ¿pudiéramos doblar nuestros codos, rodillas, etc.? - Salimos al patio a realizar diversos juegos: - El juego de los 3 pies utilizando sogas. - Simulamos volar como mariposas llevando cintas rojas en las muñecas y en los pies. 	Patio Marionetas Cintas rojas Muñecas sillas

	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a Simón manda: para que señalen sus demás articulaciones. - Formamos grupos y les damos una silueta del cuerpo humano en papelotes y plastilina de color rojo para que hagan bolitas y los peguen e identifiquen las articulaciones aprendidas - Aprenden la Rima: <ul style="list-style-type: none"> Doblo mis codos muevo mis muñecas doblo mis rodillas Y me siento en la silla. 	
Cierre de la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Brindamos hojas con la figura del cuerpo humano para que marquen con un aspa (X) las articulaciones aprendidas 	



Sesión de Aprendizaje 03

I.- Datos Informativos:

1.2. Institución Educativa : N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017

1.3 Edad : 5 años.

1.4 Año : 2017

Nombre de la actividad: "Coordinando mis movimientos"			
Area	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y Tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su Autoestima.	- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. -Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el en posturas, desplazamientos y juegos libres. -Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumentos de Evaluación
Inicio	. Juego simbólico -Realizamos la dinámica el rey manda: El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro, el rey manda que te sientes y escuches. Emplearemos la estrategia "esquivando obstáculos". Meta: Mejora el control corporal. Objetivo: Completar un recorrido de seis obstáculos de dificultad moderada.	Palos, pelota, tarros, túnel, pandareta.	Lista cotejo.
Motivación	Procedimiento:		



Desarrollo	<p>Juego funcional o de ejercicio:</p> <p>Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con seis obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal.</p> <p>Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos, explicamos lo que tenemos que hacer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Correr esquivando unos palos que están sobre el piso. 2. Salta cinco veces con ambos pies juntos en su sitio, 3. Cogerán una pelota y se irán corriendo esquivando unas torres de tarros que hay en el suelo, 4. Al llegar al túnel tendrán que pasar el túnel arrastras, 	
------------	---	--



Cierre	<p>5. Luego corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento).</p> <p>6. Caminará utilizando diferentes direcciones atrás- adelante, derecha – izquierda.</p> <p>7. Luego caminara en puntas con ambos pies</p> <p>8. Para finalmente saltar con un solo pie.</p> <p>El niño que trabajo todo el recorrido será el ganador. Si un niño no salta, no corre o no realiza el recorrido se le descalificará a todo el grupo. Tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los que no lograron hacer el recorrido se irán al salón a descansar hasta continuar con la sesión, pero primero tomaran agua.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		
--------	---	--	--



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E : 1143
1.2: LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
1.3: TEMA : “Conociendo nuestras lateralidades Derecha izquierda”
1.4: EDAD : 5 años
AÑO : 2017

CAPACIDADES

Demuestra coordinación y equilibrio en las actividades espontaneas, lúdicas.

INDICADOR.

Se mueve y se desplaza en diferentes direcciones.

MOMEN TO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	La docente les saludara amablemente a los niños y niñas disfrutarán de un juego con las pelotas y las ulas ulas la cual realizará diversos movimientos con sus pies derecha a izquierda	
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none">- Comenzará con los niños a desarrollar Después de haber jugado dialogaremos sobre lo que hemos realizado.- Se les hará las siguientes interrogantes:<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué pasaría si no tenemos pies?- ¿conociendo nuestra lateralidad derecha izquierda- Salimos al patio a realizar diversos juegos:- El juego de los 3 pies utilizando soga	Ulas ulas Pelotas La plataforma de la I.E.



	<ul style="list-style-type: none"> - Movilizando derecha a izquierda con la pelota y las ulas ulas desarrollamos y reconocemos lateralidades a través de esta estrategia vamos desarrollar los movimientos corporales. - Formamos grupos y les damos una silueta del cuerpo y reconozca y coloreando los niños de derecha e izquierda ubicando con una flecha y peguen e identifiquen derecha izquierda a través de sus movimientos corporales. 	
Cierre de la actividad	Comentamos con los niños que les pareció la actividad de hoy y aplicar en su vida cotidiana.	



SESION DE APRENDIZAJE N° 5

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 LE: 1143

1.2: LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.

1.3: TEMA : El movimiento y su relación con los ámbitos de desarrollo.

1.4 EDAD : 5 años

AÑO : 2017

CAPACDADES

Explora las diferentes partes de su cuerpo a través del movimiento.

INDICADOR.

Desarrolla habilidad del cuerpo para desempeñar movimientos grandes.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Se realizará las actividades permanentes La docente los saludara muy amablemente desarrollamos el juego con el cuerpo simulamos todos los niños somos motores de carro nos movemos un lado a otro tenemos en cuenta la ubicación corporal y el espacio.	Los niños el aula Plataforma. Fichas
DESARROLLO	La docente regresa al aula dialogamos con los niños siendo las siguientes interrogantes: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció El juego?	



	<p>Relacionamos con su vida cotidiana tener un mejor y desempeño psicomotriz los niños descubren posibles ciertos problemas que los llevan a adaptar y dominar su disponibilidad corporal modificar y disponer adecuadamente del uso de su cuerpo para salir exitoso de la tarea a desarrollar.</p> <p>Se entregar una ficha que coloren los movimientos al ámbito de desarrollo que lo identifiquen.</p>	
CIERRE	<p>Al finalizar comentamos sobre los dibujos que realizaron la docente les dar algunas recomendaciones.</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.- DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I. E : 1143
- 1.2. LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
- 1.3. TEMA : Juego de ejercicios
- 1.4. EDAD : 5 años
- AÑO : 2017

CAPACIDADES

Demuestra habilidades, coordinación y equilibrio en sus actividades lúdicas en su vida cotidiana.

INDICADOR

- Realiza diversos movimientos coordinados con las partes de su cuerpo.
- Realiza acciones motrices básicas como: correr, trepar y saltar y desde cierta altura, deslizarse girar, girar.tec.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Se realizara las actividades permanentes La docente los saludara muy amablemente desarrollamos el juego motor simulamos todos los niños somos motores de carro nos movemos un lado a otro tenemos en cuenta la ubicación corporal y el espacio gateamos sobre unas líneas y caminando sobre unas tiras teniendo un equilibrio de no caerse.	Tizas Líneas trazadas en el aula. Pita.



DESARROLLO	<p>Terminamos el juego junto con la docente en el aula</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué tal de equilibrio? ¿Cómo nos sentimos al caminar? ¿Al caminar por la enzima de la pita y no salimos de la línea?</p> <p>¿Qué nos ocurrió?</p> <p>¿Pasamos rápido nos podemos movilizar rápido?</p> <p>La motricidad gruesa es la capacidad y habilidad del cuerpo para desempeñar movimientos grandes.</p> <p>Habilidad del cuerpo para desempeñar movimientos grandes.</p> <p>Luego la docente le hace entrega a cada niño una ficha para que embollen sobre como los niños desarrollan la psicomotricidad gruesa y reconocen.</p>	
CIERRE	<p>La docente hace una recomendación para que es importante desarrollar los niños durante los primeros años el 100% este desarrollado la psicomotricidad gruesa para no tener problemas en la vida cotidiana.</p>	



SESIÓN N° 07

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E : 1143
1.2 LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
1.3 TEMA : “Juego con mis amigos a la Ronda”
1.4 EDAD : 5 años
AÑO : 2017

CAPACIDAD

Explora sus posibilidades de movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamiento, coordinación y equilibrio postural.

INDICADOR

Reconoce diferentes direccionales: hacia delante hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, y hacia un lado, hacia otro lado.

Ítems

Controla su cuerpo y realiza movimientos al ritmo de la música.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	Recursos
INICIO	La docente los saludar muy amablemente a los niños con una canción yo canto yo canto como lululu Yo bailo como lulu lulu Yo salto como lulu lulu Yo aplaudo como lulu	Cancioner0 Patio



Desarrollo	<p>La docente ubica a los niños en un espacio amplio, donde les proponemos jugar en el suelo a rodar: hacia delante, hacia atrás, hacia a un lado, hacia el otro lado, rápida y lentamente.</p> <p>Luego entregamos pelotas para que jueguen. Les preguntamos: ¿Qué más podemos hacer con ellas? Les invitamos a explorar como botar la pelota con fuerza, con suavidad, cerca o lejos de su cuerpo, con rapidez y lentamente; mantener cerca la pelota cerca de su cuerpo, sentarse en ella; lanzarla en distintas direcciones, hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, etc.</p> <p>Patearla hacia a un amigo para que este la devuelva; sostenerla en parejas con distintas partes del cuerpo.</p> <p>Nos sentamos y conversamos sobre lo bueno que es tener con quien jugar y los muchos juegos que podemos jugar juntos, que es importante observar los juegos de los niños para detectar, además de sus habilidades, las dificultades presentadas en cuanto sus conductas, equilibrio y situaciones conflictivas, con el fin de ayudarlas a solucionarlas.</p> <p>La docente pegara en la pizarra la canción</p> <p>La ranita saltarina.</p> <p>La ranita saltarina, de verde trajecito, Nos pide que demos 3 saltitos hacia delante: 1,2,3; Y a hora hacia atrás: 1,2,3; y a hora ninguno, Pues la ranita saltarina, de verde trajecito, se ha quedado dormidita. Hacemos las siguientes interrogantes: ¿de qué creen que tratara esta canción ¿cantamos y señalamos las palabras que vamos</p>	Pelotas Papelotes Pizarra Música
------------	--	---

	<p>entonando ¿han visto una rana? ¿Cómo es? ¿Cómo se desplaza? La emitan de manera espontánea y les indicamos que observen como saltan sus compañeros se mueven al compás de esta canción, haciendo los movimientos que en su letra se proponen.</p> <p>Finalmente se conversa sobre ¿sobre qué hicimos?, ¿Cómo nos movimos?, ¿de qué otra forma nos podemos mover? ¿Cómo se moverá la rana cuando está enojada? ¿Cómo se moverá cuando esta apurada? ¿Cómo se moverá cuando esta con flojera?</p> <p>Invitar a los niños experimentando distintos movimientos en su cuerpo.</p> <p>La docente les entrega una ficha para que los niños dibujen, según su creatividad los saltos que dará la ranita saltarina.</p> <p>También los saltos que llegara a donde sus amigos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Comparten sus trabajos con sus compañeros cuentan el número de saltos que dio la rana para la rana dio más saltos.</p> <p>Reforzamos la idea de que es muy divertido jugar con nuestros amigos, y los tratamos con cariño, lo disfrutaremos más.</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS

1.1	I.E	:	1143
1.2	LUGAR	:	Carrizal Bajo – Ayabaca.
1.3	TEMA	:	Moviéndome con la ulas, ulas.
1.4	EDAD	:	5 años
	AÑO	:	2017

CAPACIDAD

Explora sus posibilidades de movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamiento, coordinación y equilibrio postural.

INDICADOR

Reconoce diferentes direccionales: hacia delante hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo, y hacia un lado, hacia otro lado.

Ítems:

- Controla su cuerpo
- Se mueve y se desplaza en diferentes direcciones.
- Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas, manos.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	Recursos
Inicio	La docente da a conocer la poesía al ritmo de chuawaa <u>“Mis manos”</u> Con mis manos toco mi cabeza Con mis manos toco mis hombros Con mis manos toco mis piernas	



	Muevo mis pies a un lado a otro.	
Desarrollo de la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿De qué nos habla la poesía? ¿Qué más podemos tocar con nuestra mano? - Juguemos que los niños toquen y jueguen con las partes de su cuerpo, como cabeza, tronco, hombros, rodillas, etc. Lo realiza en el patio. - Luego le damos materiales para que jueguen con las pelotas y las ulas, ulas de diferentes lateralidades. - Los niños y niñas aprenderán que nuestro tacto es muy importante con ello podemos tocar y saber si es suave – áspero, con la información que la docente les dé una orientación luego los niños empezaran hacer movimientos con las ulas saltaran correrán por diferentes lugares. - Con las ulas pasaran por las ruedas en grupos en puntillas etc. Mediante una dinámica juegan en el patio a tocar movilizarse un lugar a otro con su cuerpo identificando sus lateralidades. 	Ulas ulas Pelotas La plataforma de la I.E.
Cierre de la actividad	Comentamos con los niños que les pareció la actividad de hoy y aplicar en su vida cotidiana.	



SESION DE APRENDISAJE N° 9

I DATOS INFORMANTIVOS.

- 1.1. **I.E** : 1143
1.2. **LUGAR** : Carrizal bajo - Ayabaca.
1.3. **TEMA** : “jugando con mis amigos”
1.4. **AÑO** : 2017

CAPACIDAD:

Realiza nociones motrices variedad con autonomía a través de movimientos corporales relacionado diferentes lateralidades

INDICADOR:

Desarrolla habilidad motora básicas y adquisición de otras nuevas coordinaciones manipulativas relación con el propio cuerpo.

Ítems

-Realiza movimientos en el espacio en el espacio de su entorno.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	Se realizará las actividades permanentes La docente los saludara muy amablemente comenzara con un cuento el “lobo”. Al finalizar el cuento les aremos las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció el cuento? ¿Qué personajes mencionamos? ¿De qué trataba el cuento? Sus respuestas anotamos en un papelote	



	Luego la docente dialoga con los niños sobre el cuento tratado.	
DESARROLLO	<p>La docente informa a los niños y niñas que jugaremos al “lobo”, los organiza en grupo haciéndoles recordar algunas reglas en el patio de la I.E.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está, está. (bis)</p> <p>- ¿lobo que está haciendo?</p> <p>- estoy poniéndome la camisa.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está, está.</p> <p>- ¿lobo que estás haciendo?</p> <p>-Estoy poniéndome el pantalón.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está, está.</p> <p>- ¿Qué estás haciendo?</p> <p>-estoy poniéndome las medias.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está, está.</p> <p>-¿Qué estás haciendo?</p> <p>-estoy poniéndome el sombrero.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está, está.</p> <p>- ¿Qué estás haciendo?</p> <p>-voy a jugar con ustedes.</p> <p>Una vez que está listo sale atrapar a los niños y se van corriendo todos y así el que atrapa lo ase del lobo etc.</p>	<p>Mascarillas de lobo</p> <p>Sombrero</p> <p>Patio de la I.E.</p>



	<p>Los niños realizan diferentes movimientos</p> <p>La docente les evaluara mediante la observación de las actividades realizadas.</p>	
CIERRE	<p>Docente dialoga con los niños sobre la sesión desarrollada.</p> <p>Los niños comentaran lo aprendido en su casa con sus padres.</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E : 1143
- 1.2. LUGAR : Carrizal Bajo – Ayabaca.
- 1.3. TEMA : Juguemos a la gallina ciega

CAPACIDAD

Explora las diferentes partes de su cuerpo a través del movimiento.

INDICADOR

Participa en juegos utilizando su cuerpo y conociendo sus lateralidades.

Ítems

Camina con pasos largos y cortos y desplaza por diferentes direcciones.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Realizamos diversos movimientos en el patio, corremos libremente, saltamos en un pie, un niño se amarra con una tela en los ojos (gallina ciega) El juego consiste que tiene que topar alguno de su compañero ya pierde y luego el otro niño se amarra la tela en su cabeza con sus ojos y no ve para poder topar algún de su compañero por el sonido o ruido cuando camina así continua el juego.	Patio I.E. tela Pelotas.
Desarrollo de la actividad	- La docente hará las siguientes preguntas: ¿qué hemos hecho en el patio? ¿estamos cansados?, ¿cómo estamos respirando?, ¿qué pasaría si nos tapamos la nariz y la boca?	



	<ul style="list-style-type: none"> - Se les explicará que en nuestro juego nos ayuda a orientarnos y desarrollan diferentes movimientos con el cuerpo tenemos. - Aprenden y repiten una rima: Mis pulmones son blanditos Y me ayudan a respirar, Haciendo ejercicios, Sanitos estará. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - En su ficha de trabajo con la silueta del cuerpo humano los niños y niñas pegan esponjas en los pulmones. 	



Anexo 06: Permiso de la Institución Educativa.

"Año del Buen Servicio al Ciudadano".

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1143 CARRIZAL BAJO -AYABACA 2017.

AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TESIS DE INVESTIGACIÓN

Directora de la Institución Educativa N° 1143 de Carrizal Bajo-
Ayabaca, quién suscribe otorga la presente constancia de desempeño Laboral.

AUTORIZA:

A la señorita Maricel Herrera Salvador, identificada con DNI N°
43691111 con domicilio Pasaje José Olaya S/N Ayabaca, para que realice su tesis
de investigación denominado **"Juegos didácticos como estrategia, para
desarrollar la psicomotricidad gruesa"** con los niños de 5 años del nivel inicial
de la I.E. 1143 Carrizal Bajo Ayabaca, cual se ejecutara 10 sesiones de
Aprendizaje.

Piura, abril 2017



[Handwritten signature of Yocely Rivera Chinchay]

Yocely Rivera Chinchay
Directora

[Handwritten signature of Maricel Herrera Salvador]

Maricel Herrera Salvador
DNI 43691111