



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ASÍS DEL
DISTRITO DE CHULUCANAS, 2020.**

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

AUTOR

**VALLADOLID CASTILLO SARA ELIZABETH
ORCID: 0000-0001-6613-4608**

ASESOR

**UCEDA BAYONA YANIRA LISSET
ORCID ID: 0000-0001-9667-420x**

PIURA – PERÚ

2020

1. Título de la tesis

**EL JUEGO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ASÍS DEL
DISTRITO DE CHULUCANAS, 2020.**

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Valladolid Castillo Sara Elizabeth

ORCID: 0000-0001-6613-4608

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Uceda Bayona Yanira Lisset

ORCID ID: 0000-0001-9667-420x

Universidad Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura-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

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Domínguez Martos, Rosa María

Presidente

Mgtr. Collantes Cupén, Cecilia

Miembro

Mgtr. Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

Miembro

Mgtr. Uceda Bayona Yanira Lisset

Asesor

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

A Jehová Dios por darme fuerzas y salud para poder lograr mis metas trazadas y plasmarlo a través de este trabajo.

A mis queridos padres quienes con su esfuerzo y cariño siempre estuvieron brindándome su apoyo incondicional.

Agradecimiento

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitirme formar parte de ellos, a los docentes de la carrera de Educación Inicial que me brindaron sus conocimientos y apoyo en mi formación profesional.

Agradezco a las autoridades, docentes, auxiliares, niños y niñas de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, provincia de Morropón, quienes con su participación facilitaron el presente trabajo de investigación.

5. Resumen y abstract

Resumen

El trabajo académico se hizo a partir de los problemas que se ha identificado, se observó la falta de prácticas de actividades motoras gruesa en los estudiantes de nivel inicial, su objetivo general fue determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. Es una investigación de tipo cuantitativa y de diseño pre-experimental. La población muestral estuvo conformada por 18 niños. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación. Se utilizó Excel 2016 y SPSS v. 26.0. De acuerdo a los resultados, se determinó que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos en el pre test con el logro del post test, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, el nivel de inicio disminuyó de 72 % a 11 %, el nivel proceso se mantuvo igual en 17 %, y el nivel logrado aumento del 11 % a 72 %. Asimismo, la prueba de Wilcoxon, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$); por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego. Se concluyó que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños, dado que, la mayoría de los estudiantes de 4 años, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas mediante el juego.

Palabras clave: Coordinación, desplazamientos, juego, motriz, postura.

Abstract

The academic work was made from the problems that have been identified, the lack of gross motor activity practices was observed in the initial level students, its general objective was to determine in what way the game contributes to the improvement of gross motor skills in 4-year-olds. It is a quantitative research and a pre-experimental design. The sample population was made up of 18 children. The checklist and the observation technique were used as instruments. Excel 2016 and SPSS v. 26.0. According to the results, it was determined that if there is a significant difference in terms of the application of the game obtained in the pre-test with the achievement of the post-test, the boys and girls have shown a higher and better level when carrying out these activities, the Initial level decreased from 72 % to 11%, the process level remained the same at 17 %, and the achieved level increased from 11 % to 72 %. Likewise, the Wilconxon test obtained that: $p\text{-value} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$); therefore, the hypothesis was accepted that there are significant differences in gross motor skills dimensions in 4-year-old children obtained before and after the game. It was concluded that play does improve gross motor skills in children, since most of the 4-year-old students, more than 70 % demonstrated dedication in the activities carried out through play.

Key words: Coordination, game, motor, movements, posture.

6. Contenido

	Pág.
1. Título de la tesis	ii
2. Equipo de trabajo	iii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iv
4. Dedicatoria y agradecimiento	v
5. Resumen y abstract	vii
6. Contenido	ix
7. Índice de tablas	xii
8. Índice de figuras	xiii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 Marco Teórico	12
2.2.1 El Juego.	12
2.2.1.1 Teoría del juego.	14
2.2.1.2 Importancia del juego en la infancia.	16
2.2.1.3 Características de los juegos.	19
2.2.1.4 Capacidades que se aprende mediante el juego	20
2.2.1.5 Clasificación de los juegos según capacidades.	21

2.2.1.6 El juego como instrumento para superar las angustias.	23
2.2.1.7 El juego y el desarrollo neurológico.	24
2.2.1.8 Contribuciones del juego para el desarrollo infantil.	26
2.2.2 Psicomotricidad Gruesa.	27
2.2.2.1 Definición de Psicomotricidad gruesa.	27
2.2.2.2 Teorías de psicomotricidad gruesa.	30
2.2.2.2.1 Teoría del desarrollo	30
2.2.2.2.2 Teoría del desarrollo neuropsíquico infantil.	30
2.2.2.2.3 Teoría psicocinética.	32
2.2.2.2.4 Teoría de desarrollo motriz infantil.	32
2.2.2.3 Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.	32
2.2.2.4 Importancia de la Psicomotricidad gruesa.	34
2.2.2.5 Habilidades motrices gruesas básicas consideradas en niños de 3 a 5 años.	35
2.2.3 Juego y psicomotricidad.	36
III. Hipótesis	38
3.1 Hipótesis general	38
3.2 Hipótesis específicas	38
IV. Metodología	39
4.1 Diseño de la investigación	39
4.2 Población y muestra	40
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	41

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5 Plan de análisis	45
4.6 Matriz de consistencia	47
4.7 Principios éticos	48
V. Resultados	49
5.1 Resultados	49
5.2 Análisis de resultados	65
VI. CONCLUSIONES	70
6.1 Conclusión general	70
6.2 Conclusiones específicas	70
Aspectos complementarios	72
Referencias bibliográficas	73
Anexos	82
Anexo 1. Validación del instrumento	83
Anexo 2. Resultados de la validación de instrumento de recolección de la información (pre test).	85
Anexo 3. Resultados de la validación de instrumento de recolección de la información (post test).	86
Anexo 4. Autorización para el desarrollo de la investigación	87
Anexo 5. Sesiones escaneadas y selladas por dirección	88

7. Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Distribución de niños de 4 años de la IEP Asís	40
Tabla 2. Matriz de Operacionalización de las variables	42
Tabla 3. Escala de evaluación para medir la Psicomotricidad gruesa.	44
Tabla 4. Escala de calificación del Nivel Inicial de la EBR	44
Tabla 5. Variable: nivel de psicomotricidad gruesa – Pre Test	49
Tabla 6. Dimensión: Nivel de Coordinación – Pre Test	50
Tabla 7. Dimensión: Nivel de Lateralidad – Pre Test	51
Tabla 8. Dimensión: Nivel de equilibrio – Pre Test	51
Tabla 9. Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Post Test	52
Tabla 10. Dimensión: Nivel de Coordinación – Post Test	53
Tabla 11. Dimensión: Nivel de lateralidad – Post Test	54
Tabla 12. Dimensión: Nivel de equilibrio – Post Test	55
Tabla 13. Nivel de Psicomotricidad gruesa Pre test y Post test	56
Tabla 14. Pruebas de normalidad variable Psicomotricidad gruesa Pre-test	59
Tabla 15. Pruebas de normalidad variable Psicomotricidad gruesa Post-test	59
Tabla 16. Estadísticos de prueba Pre y Post- Test Psicomotricidad Gruesa	63
Tabla 17. Rangos Post - Test Psicomotricidad Gruesa - Pre - Test Psicomotricidad Gruesa	64
Tabla 18. Prueba de hipótesis de Wilcoxon para hipótesis general	65

8. Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Pre Test	49
Figura 2. Dimensión: Nivel de coordinación – Pre Test	50
Figura 3. Dimensión: Nivel de lateralidad – Pre Test.	51
Figura 4. Dimensión: Nivel de equilibrio– Pre Test.	52
Figura 5. Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Post Test	53
Figura 6. Dimensión: Nivel de Coordinación – Pos Test	54
Figura 7. Dimensión: Nivel de lateralidad – Post Test.	55
Figura 8. Dimensión: Nivel de equilibrio – Post Test.	56
Figura 9. Nivel de Psicomotricidad gruesa Pre Test - Post Test	57

I. Introducción

Desde que somos niños, utilizamos nuestro cuerpo para relacionarnos con los demás, realizando movimientos; a la vez que estos generan sensaciones y conocimientos, los cuales se van haciendo más frecuentes y se convierten en una parte fundamental de nuestra vida. Así mismo todos los movimientos que efectuamos están vinculados directamente con nuestro mundo interior, en otras palabras, los movimientos son una expresión de lo que pensamos y sentimos. De esta forma, vale decir que la psicomotricidad es una disciplina que ve y muestra al ser humano como un ser constituido, que integra sus pensamientos, emociones y toda su mente.

A nivel internacional se ha encontrado estudios con resultados que muestran que a nivel mundial hay problemas de psicomotricidad, como en el caso de la investigación que llevó a cabo Espinoza (2018) en un colegio de México, donde los estudiantes no logran tener un dominio completo de sus movimientos en psicomotricidad gruesa, a mitad de ellos se les dificulta poder subir y bajar escaleras, algo parecido ocurre al momento de tener una misma dirección para avanzar, saltar con los dos pies juntos, cuando lo hacen se tropieza con sus compañeros, esto sucede por la carencia de destrezas de ubicación espacial, es decir, no han aprendido diferenciar entre izquierda y derecha, norte, sur, oriente y poniente. Además, se evidencio que la gran mayoría no logra ubicarse en el espacio, en el momento que realizan diferentes juegos grupales donde se requiere que se desplacen con naturalidad.

En el caso de nuestro país, Román (2006) citado por Solórzano manifiesta que en el Perú los estudios sobre psicomotricidad son muy escasos, en la mayoría de

las instituciones educativas no se pone en práctica estrategias que tienen que ver con la psicomotricidad, es por ello por lo que considera oportuno que se empiece a desarrollar diversas estrategias que permitan resaltar el valor social de la psicomotricidad como parte integral en la educación temprana de los educandos. Este autor hace énfasis en que los docentes deben prestar atención en el desarrollo de la psicomotricidad especialmente en niños menores de 5 años, y detectar a tiempo problemas, de esta manera evitaran que los menores presentes mayores dificultadores en etapas posteriores.

A nivel local, las instituciones no han sido ajenas a esta realidad, tal es el caso de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, donde se han venido observando la falta de actividades psicomotrices en los estudiantes de nivel inicial provocando un escaso desarrollo en las habilidades corporales de los niños. Pudiéndose percibir que los niños tienen dificultades al realizar ciertas actividades lúdicas que implican mantener en equilibrio del cuerpo en puntillas, pararse en un pie, de manera repetitiva se tropieza, lo cual provoca en los niños demasiada indecisión. Para ello, una posible solución fue implementar el juego como una herramienta que permitan desarrollar la psicomotricidad gruesa y la formación de nuestros niños.

Como señala, Altamirano (2012) uno de los aspectos principales del crecimiento es el juego, gracias a este se favorece el desarrollo de muchas habilidades ya sean físicas, sociales o mentales; ya que es un medio natural mediante el cual los niños puedan expresar todo lo que sienten: sentimientos, miedos, cariños y fantasías, haciéndolo de manera espontánea y placentera. De esa forma sienta las

bases para el trabajo en la escuela y para adquirir las capacidades necesarias en las próximas etapas de la vida. Podemos reiterar que, si se desarrolla la psicomotricidad en la educación como un instrumento, este será de gran aporte en la formación corporal e intelectual de los niños, ya que esta presenta una amplia influencia tanto en su mente y su cuerpo.

La situación problemática planteada, conlleva a formularse la siguiente interrogante ¿De qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas-2020?

Para dar respuesta a dicha pregunta este proyecto tuvo como objetivo general: Determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas-2020.

Para poder cumplir los objetivos de la investigación se aplicó 10 sesiones basadas en el juego a través de un pre test para observar el nivel de psicomotricidad gruesa, después se evaluó a través de un post test para saber de qué forma el juego mejoró la psicomotricidad gruesa en los niños. Finalmente se compararon los resultados de la prueba antes y después de haber aplicado el juego como estrategia.

La justificación de la presente investigación, desde el punto de vista teórico, se fundamenta a través de diversas teorías del juego y la psicomotricidad gruesa, teniendo como base los aportes diferentes autores como: Piaget, Vigotsky y otros; considerando además las nociones del desarrollo infantil y la psicomotricidad propiamente dicha. Metodológicamente, el estudio permitió contar con un

instrumento validado por juicio de experto para medir la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. Desde el punto de vista práctico, este estudio propicia cambios favorables y duraderos en la sociedad al ser aplicativo, donde los docentes puedan aplicar con efectividad los juegos, y utilizarlos para poder mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños; y como incentivo a los niños, para que la psicomotricidad gruesa ocupe un lugar importante en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de este, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales.

Respecto a la metodología se apoyó en una investigación aplicada de diseño pre-experimental, para ver la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente. La población muestral estuvo conformada por 18 niños, a quienes se les aplicó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación. Se utilizó Excel 2016 y SPSS v. 26.0.

Los resultados obtenidos en la investigación determinaron que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego, ya que en el post test, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, el nivel de inicio disminuyó de 72% a 11%, el nivel proceso se mantuvo igual en 17%, y el nivel logrado aumento del 11% a 72%. Asimismo, la prueba de Wilcoxon, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, ($0.000 \leq 0.05$); por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego.

Se obtuvo como conclusión general que la aplicación del juego mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular

Asís del distrito de Chulucanas-2020, ya que los niños se desenvuelven mejor en cuanto a su lateralidad, coordinación y equilibrio.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

Internacionales

Mamani (2017) en su tesis de pregrado, titulado: *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. Para optar el título de licenciatura en ciencias de la educación, tuvo como objetivo analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo, a través de una metodología de investigación de carácter cualitativo, porque proporciona datos de la propia palabra de las personas de una manera natural. Arrojando como resultados que los juegos lúdicos que contribuyeron al desarrollo de la motricidad fueron juegos dirigidos (canciones, bailes, recitales, títeres), juegos de motricidad fina (canciones con ejercicios de mano, dedos, imitaciones de pájaros), juegos de construcción (armado de cubos), juegos simbólicos (imitación a actividades profesionales). Llegando a la conclusión que el juego es un elemento vital e indispensable para que los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando como base a las actividades lúdicas psicomotrices concretas y respetando los elementos básicos de planificación en aula.

Aldana & Páez (2017) en su investigación de pregrado sobre *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad*. Para obtener el grado de licenciatura en pedagogía infantil, como objetivo general implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Bajo una metodología de carácter cualitativo y descriptivo con una población de 30 estudiantes. Resultado, en las cuatro actividades previstas, un alto porcentaje de niños logro un mayor desempeño e involucramiento en las actividades. Llegando a la conclusión de que el juego les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad. En conclusión, que el juego ayudo de manera significativa a mejorar la psicomotricidad, se encargó de abrir caminos para potencializar la psicomotricidad, además ayudo a la concentración, la creatividad, y el desarrollo de la personalidad

Díaz, Flores, & Moreno (2015) en su estudio para optar el título de la especialidad en pedagogía lúdica, titulado *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova*, tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. En esta investigación la población que se aplicó en el trabajo realizado fue sobre el total de población de 18 estudiantes, utilizando la misma cantidad para la muestra en la que constituyen seis niñas y 12 niños. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifico en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos

encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica obtuvieron resultado, un 90% de fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento. En conclusión, los juegos como herramientas pedagógicas permitieron que los estudiantes desarrollaran el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que implicaran manipulación y desplazamientos. Además, realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo.

Nacionales

Arzola (2018) en su tesis de pregrado titulada: *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*, para optar el grado académico de maestra en educación, su objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores y así fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017, esta investigación tiene un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y se usó una metodología experimental con un diseño pre experimental. Tuvo una población en total de 30 niños de 5 años. Los resultados demostraron que la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabayllo con el valor de $p=0,020 > \alpha =0,05$. Así también se demostró que los juegos motores muestran efectividad en la coordinación global, en el desarrollo del esquema corporal, en el control del cuerpo, en la lateralidad, en la organización

espacio temporal de los niños. En conclusión, la aplicación de los juegos motores fue positivamente satisfactorio logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabayllo.

Solórzano (2018) en su tesis de pregrado, titulada *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. Para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo general que la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la I.E N° 81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018. Considero una metodología de diseño pre-experimental, con una población de 22 niños/as y la muestra fue la misma de la población por ser pequeña. Como resultados, en el pre-test de psicomotricidad gruesa en cuanto a coordinación tiempo y ritmo, equilibrio se ubican en el nivel bueno con el 82% ,64% y 59%, además se logró en el pre test una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el post-test de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. Al aplicar la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, lo que quiere decir que el empleo juegos lúdicos desarrollo significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de tres años. En conclusión, la aplicación de juegos lúdicos como estrategias docentes no solo permite desarrollar la psicomotricidad gruesa sino otras áreas para mejorar el aprendizaje de los niños/as.

López (2016) en su tesis de pregrado titulada *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de*

una Institución Educativa Pública, tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia, bajo una metodología de diseño pre-experimental, el instrumento fue una guía de observación y la muestra fueron 30 niños, 20 hombres y 10 mujeres. Resultados, al aplicar los juegos en movimiento los niños mejoraron en psicomotricidad gruesa, obteniendo una media de 20.6 puntos a favor del post test con una eficacia porcentual también a favor del post test del 28.7% corroborada por la prueba de contrastación t_c (t_c : “ t ” calculada) = 9.339 mayor que la t_t (“ t ” tabulada) = 1.6991 con 29 grados de libertad. En conclusión, confirmo la hipótesis de que la aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.

Regionales

Herrera (2019) realizó una tesis de pregrado titulada *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*. Para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo 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. Con uso de una metodología tipo cuantitativo, con diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años, mientras que la muestra estuvo conformada con un solo grupo de 11 niños de 5 años matriculados en el año 2017. Resultado, 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, ya posterior a la aplicación de 10 sesiones del juego didáctico como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, obtuvo en el pos-test fueron que el 100% se encuentra en el nivel de logro. Como conclusión, la aplicación del juego didáctico si mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución.

Agramonte (2018) en su tesis titulada: *El 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, en el año 2015*. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de dicha institución. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, de diseño pre experimental. Los resultados obtenidos en el pre test el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, se aplicó el juego didáctico como estrategia, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el pos test fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso. En conclusión, el juego didáctico como estrategias tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. "San Francisco de Asís", especialmente en lo que se refiere a juego funcional o de ejercicio y el juego simbólico.

Espinoza (2018) en su tesis de pregrado titulada: *Actividades lúdicas para el*

desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E. N° 604 Talara – 2015. Para optar el título de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar si las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 3 años, para ello utilizó como metodología el diseño pre experimental con pre test y post- test a un solo grupo, la muestra corresponde a 30 estudiantes del aula Ilusión correspondiente a 03 años de la Institución Educativa. Resultados, un 63,3% no posee lateralidad, un 36,7% presenta problemas de equilibrio, el 50% desarrolla la coordinación dinámica global, el otro 50.0% no se desarrolla. Posteriormente se desarrolló el post test, siendo los resultados: para la lateralidad se ejecuta 85,5%, para el equilibrio, se realiza 82,1, no se realiza 17,90, para coordinación dinámica global si se demuestra 84,2% no se demuestra 15,8%. En conclusión, las actividades lúdicas si favorecen notablemente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la institución antes mencionada.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 El Juego.

Es muy importante que empecemos a definir el juego; la definición más representativa fue elaborada por Huizinga (1938) citado por Bernabeu & Goldstein (2009) menciona que el juego es una acción u ocupación libre, es por ello que este autor afirma que el ser humano no sólo se define por la capacidad de pensar (*homo sapiens*) sino que también lo hace por su capacidad para el juego (*homo ludens*), ya que es uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida del ser humano.

Altamirano (2012) el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Gutiérrez (2017) menciona que es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.

Del mismo modo Huizinga (1968) citado por Arráez (1997) señala que el juego se realiza dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla obligatoria pero libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de una conciencia de "ser de un modo diferente" de lo que se es en la vida común.

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños.

Es imprescindible que todos los docentes tomen al juego como una herramienta sumamente importante, para poder enseñar en las aulas, además los estudiantes disfrutan el juego, ya que es una forma en la que ellos se desarrollan completamente, ya que, mediante este, ellos pueden manifestar de forma natural, lo que aprenden, así mismo pueden representar su mundo interior, a la vez que se comunican con su mundo exterior, desplegando sus sentimientos, deseos, miedos, emociones y fantasías.

2.2.1.1 Teoría del juego.

Groos (1902) citado por Veneranda (2012) señala: “el juego es objeto de una investigación psicológica especial siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (p. 1).

De acuerdo con lo resumido de Oyola (1992) citado por Cancho (2014) el juego es uno de los medios principales vigorosos y poderosos de que pueda disponer la educación para la formación de la personalidad de los niños por que proporcionan gran actividad muscular, brinda una sana distracción espiritual.

Vamos a mencionar la teoría de dos autores:

Primeramente, la de Jean Piaget (1956) citado Veneranda (2012) quien sostiene que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y

la evolución del juego (Veneranda, 2012).

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (Veneranda, 2012).

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924) señalado por Veneranda (2012) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social) (Veneranda, 2012).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño (Veneranda, 2012).

2.2.1.2 Importancia del juego en la infancia.

Según Amasifuén & Utia (2014) dice: “Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y, a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constituidos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje” (p. 22).

Por consiguiente, es la base ya sea para lo intelectual o lo afectivo. Amasifuén & Utia (2014) también refiere que si no hubiera juego el niño lo único que haría sería repetir mecánicamente contenidos. Es por ello por lo que llegamos a la conclusión que el juego es importante porque ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. Según la Guía infantil (2016):

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

A través del juego el niño observa, experimenta, descubre, aprende, desarrolla su imaginación, le ayuda a comprender y percibir el entorno que le rodea, le permite conocerse mejor a sí mismo y a establecer vínculos afectivos. Las posibilidades y beneficios que brinda el juego son infinitas. Constituye por tanto un desarrollo de la madurez, una manera de practicar los instintos antes de que estén desarrollados, fomentando el propio desarrollo cognitivo y afectivo de los niños.

Por medio del juego los niños comprenden cómo funcionan las cosas,

aprenden lo que pueden o no hacer, descubren además que existen reglas y si quieren ser parte del juego deben respetarlas.

Rosina Duarte, psicóloga Infanto-Juvenil y coordinadora del Primer Programa Argentino de Formación en Primera Infancia y Crianza, señala para Clarín.com (2013) la importancia de estimularlos y dejarlos jugar. Puesto que a través del juego el niño elabora diferentes situaciones que ha vivido.

Por ejemplo, si ha sufrido un reto por parte de un adulto, puede jugar que ahora es él quien reta a un muñeco, transformando así la pasividad en actividad. Así logra elaborar situaciones que vivió en la realidad y pudieron causarle enojo, tristeza, angustia (Clarín.com, 2013).

Todo niño tiene necesidad de conocer el mundo en que vive, entonces mediante el juego logra utilizar sus sentidos para reconocer su mundo. Siente, mira, toca, huele, experimenta, fantasea, y crea. Los padres tendríamos que poder facilitarles las herramientas necesarias para lograr esta exploración y adaptación al entorno (Clarín.com, 2013).

Es importante tener presente el valor del juego en lo que respecta a la estimulación de la imaginación y capacidad de aprendizaje del niño, ya que otorga un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad y demostrar su curiosidad (Clarín.com, 2013).

El Juego sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad.

A medida que pasan los años, el juego se ha convertido en el medio fundamental del aprendizaje que sirve para que se promueva un trabajo colaborativo y de cooperación, de la misma manera ha servido para favorecer las capacidades creativas y sociales de las personas. Hay muchos conceptos sobre el juego y estos tienen que ver con el aprendizaje y con las relaciones sociales, es por ello por lo que es muy importante que en la educación se incorpore el juego como una herramienta. Ya que es por medio de este que los estudiantes van a adquirir conocimientos de manera divertida, aprendiendo a comunicarse con los demás. De esta forma el niño se prepara para la vida adulta. El juego se adecua de acuerdo con los procesos y necesidades del aprendizaje de los estudiantes, incrementa la motivación para conseguir los objetivos educativos planteados, se puede desarrollar en forma individual y grupal, hace que los estudiantes desarrollen su creatividad y espontaneidad, ayuda en el proceso de socialización y la fluidez de la comunicación verbal y no verbal. El juego es fundamental porque no solo es una actividad que se pone en práctica en la niñez y adolescencia, sino que se conserva a lo largo de toda su existencia, de forma integral y armoniosa ayuda en el progreso personal, estimula tanto la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y simbolización. Logra mediante la interacción y comunicación entre el sujeto y su contexto incluir habilidades y valores sociales como son el respeto y cooperación mediante normas adoptadas de común acuerdo y es un medio para conseguir los aprendizajes esperados.

Entonces podemos concluir que el juego es importante, ya que es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, facilita el desarrollo personal de forma integral y armoniosa,

incita la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, consigue insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

2.2.1.3 Características de los juegos.

El juego se caracteriza por los siguientes rasgos:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima
- El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Las características que se ha anotado, permiten entender , que el juego se realiza en el marco de una serie de reglas, las cuales deben ser respetadas por los

participantes para un correcto desenvolvimiento del juego, puesto que la infracción de alguna de ellas implicará la sanción del transgresor, en tales reglas se estipulan los parámetros que debe conseguir determinada persona o equipo para conseguir el objetivo que es ganar y por el contrario quien no lo consiga será el perdedor o perdedores (Ávila, 2019).

2.2.1.4 Capacidades que se aprende mediante el juego

En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;
- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;

Para Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p. 19). Esto quiere decir que aparte del disfrute que el juego produce, este

puede dar a los seres humanos un incentivo en el desarrollo de habilidades mentales, en lo que respecta a los juegos que se necesita del ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos, específicamente en los juegos que se requiere el uso del cuerpo, lo que va a ayudar al estudiante a tener un alto nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas requeridas.

2.2.1.5 Clasificación de los juegos según capacidades.

Vamos a clasificar los juegos en tres categorías: motor, simbólico, y de construcción:

Juego motor.

Tal como señala Altamirano (2012) el juego motor está muy relacionado tanto con la experimentación del cuerpo, así como también al movimiento de este lo que conlleva también a las sensaciones que puedan ocasionar o producir en los niños. Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvemos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo. Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

Juego simbólico.

Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje. Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes. Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezca en las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales (Altamirano, 2012).

Juego de construcción.

Como menciona Altamirano (2012) es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc. El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza con paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una

grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es juego para acercarse a lo que llamamos trabajo. En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.2.1.6 El juego como instrumento para superar las angustias.

Aucouturier, Vera, & Lapierre (1978) señala que: el juego es el instrumento privilegiado del niño para la superación de las angustias arcaicas de pérdida del cuerpo y por lo tanto también del otro, como también de la angustia de incompleta, de castración, referentes de la etapa edípica.

Aucouturier, *et al.* (1978) reconoce que existen niveles de reaseguramiento y son el emergente del cuerpo afectado por la dinámica de los afectos y los fantasmas y como simbolización de la historia profunda de la separación, la individuación y la pérdida del otro.

El eje central, el instrumento privilegiado del niño para la superación de la angustia es el juego, cuyos diferentes niveles de simbolización permiten el despliegue, dominio y elaboración de los fantasmas.

Se puede reconocer un primer nivel de reaseguramiento profundo de la angustia de pérdida a través de:

- Juegos de placer sensoriomotor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios).
- Juegos de destrucción y construcción. - juegos de presencia y ausencia (escondidas).
- Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado). - juegos de omnipotencia.

El segundo nivel de reaseguramiento de la angustia de incompleta o de castración se expresa en juegos generalmente diferentes en varones y niñas, ligados a la identificación sexual y los roles:

El tercer nivel está constituido por los juegos reglados que exigen mayor distanciamiento emocional, un descentramiento importante, el ponerse en el lugar del otro, la integración de la ley y la comprensión de normas cada vez más elaboradas simbólicamente y más eficaces en la socialización.

El niño está en un inter-juego dialéctico entre la exploración desde el otro, desde él mismo, desde de los objetos, en el espacio, percibiendo y existiendo a través de sus propios movimientos, de los movimientos de los otros, a través del movimiento de los objetos y de los movimientos que él les provoca a los objetos. En ese inter-juego dialéctico se manifiesta continuamente la transformación, la fantasía y la adaptación a la realidad.

2.2.1.7 El juego y el desarrollo neurológico.

La Unesco (2010) señala que en la primera infancia el desarrollo del cerebro antes del primer año es en realidad mucho más rápido y amplio de lo que hasta hace

poco se imaginaba. Por ejemplo, la cantidad de conexiones entre las células nerviosas del cerebro de un niño se multiplica por más de 20 veces en los primeros meses de vida y aunque la formación de las células puede haber concluido prácticamente antes del nacimiento, la maduración efectiva del cerebro continúa después. En el transcurso de la niñez, proliferan las sinapsis del cerebro, se conectan nuevamente y se cortan y todo este proceso está gobernado por la experiencia.

Obviamente, en los cruciales primeros años de vida, cuando la experiencia moldea el cerebro, se sientan también los cimientos del aprendizaje. La capacidad de aprender de una persona y su actitud hacia el aprendizaje se originan en sus primeros años. Un contexto estimulante y receptivo puede poner al niño en el camino del descubrimiento, de la apertura al mundo exterior y de la capacidad de integrar informaciones.

El cerebro no vuelve nunca a ser tan elástico como durante la niñez, en cuanto a receptividad y vulnerabilidad. Los adultos son capaces de asimilar nuevos conocimientos, pero no pueden competir jamás con el cerebro de un niño en su capacidad de integrar nuevas aptitudes y su descubrimiento del aprendizaje. Las experiencias de la primera infancia son los elementos constitutivos de ese desarrollo y el niño es el arquitecto de su propio cerebro, juntando las piezas del rompecabezas y reaccionando ante el mundo exterior.

Las experiencias sensoriales del niño son las que actúan en el cerebro, creando y disponiendo una mente que funciona. Desgraciadamente, la experiencia no se limita necesariamente a acontecimientos positivos. Se puede manifestar de muchas y variadas formas:

Alegría intensa e interacción en los brazos de la madre, o bien enfermedad, malnutrición o abandono. Así pues, el tipo de experiencias del niño determina decisivamente la actitud que adoptará hacia el aprendizaje.

2.2.1.8 Contribuciones del juego para el desarrollo infantil.

Explica Meneses & Monge (2001) que:

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien (p. 115).

Los juegos contribuirán en los niños y niñas como:

Descubrir sensaciones nuevas

Coordinar movimientos de su cuerpo: ojos con pies, pies con manos, caderas, piernas, etc.

- Explorar y ampliar sus capacidades de movimiento.
- Estimular la atención y la memoria
- Desarrollar la imaginación y la creatividad

- Estimular la comunicación y la cooperación con los iguales
- Apoya la interacción social
- Favores la relación intercultural.

2.2.2 Psicomotricidad Gruesa.

2.2.2.1 Definición de Psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar etc. Sus primeros indicios en el desarrollo del bebé lo podemos situar en: “levantar y sostener la cabeza” “girarse en la cama”, “sentarse”, “arrastrarse”, “gatear”, “andar”, “subir escaleras”, “alternar las piernas al andar o subir escaleras”, etc., (Espinoza, 2018, p. 32).

¿Qué objetivos persigue?

- Trabajar el esquema corporal.
- Definir la lateralidad
- Mejorar el equilibrio
- Trabajar la coordinación entre ambas piernas y óculo – podal.
- Conseguir la independencia brazo-tronco, es el factor más importante de la precisión en la coordinación óculo –manual.” La mano depende del tronco, del cuerpo, pero no debe estar soldada a el”

Berruazo (1995) mencionado en Herrera (2019) 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.

Gurza (1978) mencionado por Amasifuén (2014) menciona que la psicomotricidad gruesa abarca a todo lo que tiene que ver con el desarrollo cronológico del estudiante, particularmente con su crecimiento corporal, así como también habilidades psicomotrices en cuanto al juego al aire libre y todo lo que implique el uso de sus manos, brazos, piernas, y pies, al igual que ello es de mucha importancia que la motricidad fina, siempre y cuando se relacionen entre sí , va a lograr desarrollar un orden bien establecido desde su cabeza hasta sus pies.

Baque (2013) citado por Solórzano (2018) implica movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de aprender conocimientos sobre su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación. Involucra armonía y sincronización al ejecutar movimientos donde se necesita de la coordinación y el adecuado funcionamiento de músculos, huesos y nervios. La motricidad gruesa abarca con todo lo que respecta con el desarrollo cronológico del niño y niña,

fundamentalmente en el crecimiento del cuerpo y de las capacidades psicomotrices con lo relacionado al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.

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.

Ministerio de Educación del Perú- MINEDU (2008) de acuerdo con su Resolución Ministerial N° 0440-2008-ED, aprueban el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, el cual 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.

2.2.2.2 Teorías de psicomotricidad gruesa.

22221 *Teoría del desarrollo.* En 1969, Jean Piaget contribuye con el progreso de la psicomotricidad, al plantear que la motricidad está inmersa en las diversas etapas del desarrollo de las funciones cognitivas. De esta manera concluye que el pensamiento proviene de las acciones, interesándose principalmente en que el niño accede al conocimiento y en que los movimientos infantiles intervienen en el área cognitiva del infante. En la obra de Piaget (1974-1976), se afirma que la actividad motora y la actividad psíquica no son realidades extrañas, sino que se encuentran directamente vinculadas. Y es a partir de la actividad corporal que el niño construye y elabora sus diferentes esquemas de pensamiento (Semino, 2016). Piaget considera que el desarrollo del niño se da en diferentes etapas a los que denomina estadios de desarrollo y que según las edades corresponden a desarrollo sensoriomotor, desarrollo preoperacional y desarrollo de las operaciones concretas. Piaget también nos dice que la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, y que son los dos primeros años de vida muy importantes, porque se forma la inteligencia sensorio motriz, pues esta se va adquiriendo al estar en contacto con los objetos. Los niños en contacto con los objetos y el espacio van desarrollando su inteligencia práctica, ello sin dejar de lado que es necesario un acompañamiento de parte de los adultos, pues esto lo lleva a desarrollar también la parte afectiva. A medida que los niños van estableciendo relaciones con los objetos, van interiorizando estas acciones y de esta forma van estructurando la noción de espacio y tiempo denominada estructuración espaciotemporal (Semino, 2016).

22222 *Teoría del desarrollo neuropsíquico infantil.* También la teoría del desarrollo motriz infantil de Ajuriaguerra, en 1978, resalta una progresión del

sistema nervioso central a tres fases que atraviesa la motricidad infantil, es decir, la organización del esqueleto motriz (aquí se estructura la motricidad del niño), la organización del plano motriz (se evidencia la motricidad voluntaria), y los movimientos voluntarios (destacando una mayor coordinación entre el tono muscular y la motricidad) (Ajuriaguerra, 1978).

22223 *Teoría psicocinética.* La teoría psicocinética, de Jean Le Boulch en 1971, estudia la motricidad infantil y su relación con los entornos de la conducta. Siendo esta teoría, un método pedagógico que establece una teoría general del movimiento, que no solo describe dicho movimiento, sino que también es una forma de educación motriz. De esta manera, para Le Boulch la educación psicomotriz asegura el progreso funcional del niño acorde con sus posibilidades, beneficiando el desarrollo de la efectividad y equilibrio mediante los intercambios con el entorno humano o medio familiar. Le Boulch expresa que durante la infancia se evidencia una organización psicomotriz y una formación de la imagen corporal, en la adolescencia se caracteriza por el mejoramiento de factores de ejecución, principalmente en el factor muscular, por lo que la infancia y la adolescencia son etapas demasiado importantes en el desarrollo motriz (Semino, 2016).

22224 *Teoría de desarrollo motriz infantil.* En la teoría de desarrollo motriz infantil, propuesta por Gallahue en 1982, se establece la existencia de fases que atraviesa el individuo durante el desarrollo motriz, manifestándose en momentos concretos de la vida. Se considera la fase de movimientos reflejos, la cual abarca desde la etapa prenatal hasta el primer año de vida, evidenciando un estadio de capacitación y procesamiento de la información. Luego se destaca la fase de

movimientos rudimentarios, la cual abarca desde el nacimiento hasta los dos años, conformando el estadio de inhibición refleja y el estadio pre control motriz. Se destaca la fase de habilidades motrices básicas, determinando que para niños de 2 a 3 años es inicial, para niños de 4 a 5 años es elemental y para niños de 6 a 7 años es madura. La fase de habilidades motrices específicas, pertenecen a lo transicional para niños de 7 a 10 años; y lo específico para niños de 11 a 13 años. Finalmente, la fase de habilidades motrices especializadas, partiendo desde la edad de 14 años. Para Gallahue, el individuo progresa su desarrollo motriz de lo sencillo a lo complejo; de lo general a lo específico. La motricidad se caracteriza por factores físicos (componentes de actitud física) y factores mecánicos (centro de gravedad, línea de gravedad, leyes de inercia, de la aceleración y de acción–reacción) (Semino, 2016).

2.2.2.3 Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

De las diferentes dimensiones de la Psicomotricidad gruesa se ha seleccionado las siguientes:

Lateralidad: la lateralidad corporal es la preferencia debido al uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado. Los objetivos principales en las técnicas de psicomotricidad que trabajan la dominancia lateral son:

- El uso de manera continuada de una parte del cuerpo concreta.
- Diferenciación de las dos partes del cuerpo (izquierda-derecha)
- Establecimiento del dominio de una parte del cuerpo sobre otra.
- Reconocimiento de la parte del cuerpo con que realiza la mayoría de las actividades.
- Identificación de derecha - izquierda en el propio cuerpo, posteriormente en otros y por últimos, en el espejo.

La lateralidad ayuda adquirir el esquema corporal y percibir la simetría del cuerpo. Por otro lado, contribuye a establecer la estructuración espacial: al percibir el eje central de su cuerpo, el niño podrá organizar todos los elementos de su entorno en referencia con este eje (Espinoza, 2018).

Equilibrio: según Espinoza (2018) permite el desarrollo autónomo de las posturas y de los desplazamientos de niños y niñas, al mismo tiempo que la apropiación y dominio progresivo del propio cuerpo, desde los recursos madurativos, perceptuales, motrices, afectivos y cognitivos que cada uno posee, a su nivel, favorece la posibilidad de organizar sus movimientos, con la mayor armonía y manteniendo un íntimo sentimiento de seguridad postural, con la máxima disponibilidad corporal, con la que va desplegando su repertorio de recursos ya adapta la secuencia de sus gestos a sus intereses y a las condiciones eternas provistas por el medio, de acuerdo a sus condiciones internas de seguridad afectiva.

Coordinación: Es aquella que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema

nervioso y movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes de su cuerpo (músculos gruesos de brazos, troncos y piernas) para lograr rapidez, armonía del movimiento adaptada a diversas situaciones con el menor gasto de energía posible. Conseguir una buena coordinación dinámica requiere además de una organización neurológica correcta, dominio del tono muscular, control de la postura y el equilibrio y sensación de seguridad. Por ejemplo, a la hora de dar un salto, el niño ha de conseguir un grado de equilibrio que le permita mantenerse de pie, una capacidad de impulso suficiente para levantar los dos pies del suelo y una auto seguridad en sí mismo que le permita no necesitar ayuda externa para conseguirlo (Espinoza, 2018).

2.2.2.4 Importancia de la Psicomotricidad gruesa.

Vamos a mencionar la opinión de diferentes autores mencionados en Morante (2019); Ochoa (2015) sostiene que la psicomotricidad es una actividad muy importante para el niño en sus diferentes etapas, donde sus movimientos espontáneos le ayudan a desarrollar su cuerpo y su coordinación.

Según Cabrera & Dupeyrón (2019) “el desarrollo psicomotor de los niños es importante en el avance de la habilidad de aprendizaje, para mantener la atención, coordinación viso motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial.” (p. 11). Siendo favorables para mejorar la escritura y lectura.

Apaza (2017) “La psicomotricidad es primordial porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas. Ya que por los ejercicios físicos se desarrollan las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo” (p. 25).

Desarrollar la psicomotricidad nos proporciona lo siguiente:

Beneficia el desarrollo físico, mental y afectivo- emocional, favorece la noción de su esquema corporal: esto quiere decir que el niño tendrá una idea o imagen sobre su cuerpo, las partes que lo conforman y los movimientos que puede realizar con él. Afirma su lateralidad, control de postura, coordinación y equilibrio. Ayuda a que el niño se vuelva independiente al momento de realizar sus propias actividades. Permite que el niño sea sociable, al relacionarse con sus compañeros Se desarrolla la motricidad “gruesa y fina” Logra desarrollar su lenguaje al comunicarse e interactuar con otros niños.

Según Cohen (1997) el reflejo de una psicomotricidad es muy importante para la coordinación del niño, donde sus movimientos deben tener una direccionalidad básica y expresarlo a través de sus habilidades motrices.

2.2.2.5 Habilidades motrices gruesas básicas consideradas en niños de 3 a 5 años.

Marcha: Acción de caminar de un lugar a otro de manera muy formal.

Carrera: acción de desplazarse de forma rápida con gasto energético.

Saltos: acción de levantarse de la superficie y mantenerse suspendido en el aire unos segundos con impulso de piernas y brazos.

Lanzamiento: impulsar objetos con fuerza para enviar a una dirección

Equilibrio: es estabilizar un conjunto de movimientos.

Subir y bajar escaleras: acción de ascender a la cima y descender de ella.

Rebotes: acción de golpear hacia abajo sin perder el balón.

Atrapar: acción de coger un objeto suspendido en el aire con las manos (Fernández, 2015, p. 40).

2.2.3 Juego y psicomotricidad.

Las actividades psicomotrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación del niño, como se ha dicho ya anteriormente, defiende que la psicomotricidad en Educación Infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños.

La educación motriz en Educación Infantil considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje

Casolo & Albetazzi (2013) afirman para todo ser humano de cualquier edad creen el movimiento es un elemento vital, ya que es a través de él, que un niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdico motora, se apodere del mundo que lo envuelve. Según Llorca (2003) es el juego, el mecanismo que asegura la actividad motriz que los estudiantes necesitan, en los comienzos del comportamiento de esta manera consiguen una mejor adaptación en sus vidas. En definitiva, será el uso en las actividades de movimiento, lo que va a ofrecer al niño un aprendizaje sin cansarse, el cual es considerado por el

autor como enemigo de este.

Teniendo en cuenta todo esto, se considera que la Psicomotricidad es imprescindible para que se produzca el juego y así lo demuestra Lavega (2007) cuando señala que el juego es el escenario ideal para una educación (física) motriz, la cual define como una pedagogía activa, interesada en hacer un uso pedagógico de las situaciones motrices.

La mayoría de los juegos que tienen la característica de la motricidad o actividades motrices, se llamara juego motor, debido a que la motricidad será el domine en todo tipo de juegos motores: ya sea en juegos deportivos, juegos con reglas, juegos simbólicos y perceptivo-motores.

Es así como llegamos a la siguiente conclusión de que el empleo de la psicomotricidad y todo lo que tiene que ver con las diferentes actividades motrices, van a ayudar a que en los niños se produzcan un sin número de emociones muy agradables, que están muy ligados a los contenidos de aprendizajes que se les ha impartido, siendo uno de los factores más determinantes la motivación que les demos a nuestros estudiantes.

III. Hipótesis

3.1 Hipótesis general

Hipótesis general: El juego mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas- 2020.

Hipótesis nula: El juego no mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas- 2020.

3.2 Hipótesis específicas

He 1: La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas-2020, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación del juego.

He 2: La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas-2020, se ubica en nivel de logrado después de la aplicación del juego.

He 3: Los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas-2020, evidencian mejoras significativas.

IV. Metodología

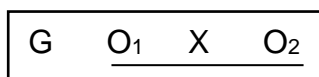
4.1 Diseño de la investigación

La presente investigación está bajo un enfoque cuantitativo, porque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Así mismo la presente investigación es de tipo aplicada, porque como manifiesta Behar (2010) en él se pretende transformar a partir del conocimiento científico algún aspecto de la sociedad.

Es de nivel explicativo, en el cual según Rodríguez (2005) se plantean objetivos que buscan explicar las causas y efectos de la utilización del juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años.

Y corresponde a un diseño de investigación pre experimental. Se llama así, porque su grado de control es mínimo. Como explica Briones (1996) el investigador tiene el control de la variable independiente o variable estímulo, la cual puede hacer variar en la forma que sea más apropiada a sus objetivos. En este caso de la variable juego para ver su efecto en la variable psicomotricidad gruesa. Su diagrama es el siguiente:



En donde:

G: Niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís.

O1: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa (pre test)

X: Es la aplicación de la variable independiente el juego a los sujetos del grupo de trabajo.

O2: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa (post test)

Este diseño puede ser usado como ensayo para otros experimentos con mayor control y validez, o también como parte de los estudios exploratorios.

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población.

Según Behar (2010) la población es un conjunto de elementos agrupados de manera universal, basados en las necesidades del estudio que se busca analizar. Son los elementos susceptibles por seleccionar para su estudio. Se ha considerado como población los 18 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Asís del distrito de Chulucanas-2020.

Tabla 1.
Distribución de niños de 4 años de la IEP Asís

Aula	Sujetos de Estudio		Total	
	Sexo	Cantidad	f	%
4 años	Masculino	5	5	28%
	Femenino	13	13	72%
Total			18	100%

Fuente: nóminas de matrícula de niños de 4 años de la Institución educativa particular Asís

4.2.2 Muestra.

Conformada por un total de 5 niños y 13 niñas, esta fue seleccionada utilizándose el criterio muestral no probabilístico intencional, ya que la investigadora

selecciono a todos los estudiantes de 4 años de la población total, considerando esto por ser una población pequeña, que no tiene otra aula de 4 años.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente: El juego

Definición conceptual: El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero (Altamirano, 2012).

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Definición conceptual: La psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc., (Espinoza, 2018).

Tabla 2.
Matriz de Operacionalización de las variables

Título: El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.							
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensión	Indicadores	Ítems	Escala
Variable Independiente: El juego	El juego es una actividad inherente al ser humano, es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; (Altamirano, 2012).	Es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, estos pueden desarrollarse, mediante el juego: motor, simbólico y de construcción.	Juego motor	El juego motor está muy relacionado tanto con la experimentación del cuerpo, así como también al movimiento de este lo que conlleva también a las sensaciones que puedan ocasionar o producir en los niños (Altamirano, 2012).	Realiza acciones y juegos con facilidad de manera autónoma, tales como saltar, correr, subir y bajar escaleras.	Juega dando saltos utilizando una cuerda. Sube y baja escalones alternando las piernas y brazos.	Nominal SI: 1 puntos NO: 0 puntos
			Juego simbólico	Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad (Altamirano, 2012).	Se desplaza con naturalidad de un lugar a otro, imitando a diferentes animales, combinando habilidades motrices básicas.	Camina como un elefante dando varios pasos y con las manos delante. Se desplaza saltando por el espacio imitando a los animales que saltan.	
			Juego de construcción	Es un tipo de juego en el que se utilizan materiales tales como los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc, (Altamirano, 2012).	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, que requieren mayor precisión. Realiza acciones de exploración y juego, en las que utiliza ambas manos de manera coordinada.	Sostiene una pelota en una cuchara sin que se le caiga, una distancia de un metro. Construye una torre con 3 a 5 libros y logra desplazarse al sostenerlo en su cabeza.	
			Coordinación	Es aquella que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema nervioso y movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes de su cuerpo (Espinoza, 2018).	Coordina sus movimientos.	Recorre dos metros en línea recta.	
					Coordina órdenes dadas para realizar un ejercicio.	Recibe una pelota con las dos manos.	
					Salta con los pies juntos y con los pies separados.	Salta en el sitio con los pies juntos hacia adelante y atrás. Salta en el sitio con los pies separados.	
Lateralidad	Es la preferencia debido al uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra (Espinoza, 2018).	Reconoce el lado derecho o izquierdo de su cuerpo, siguiendo indicaciones.	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, cuando se le pide que coja o patee una pelota con su mano o pie izquierdo.				
		Trabaja el dominio lateral del cuerpo y el lado no dominante empleando un objeto.	Patea el balón con el lado dominante. Patea el balón con el lado no dominante.				
		Usa su lateralidad al lanzar objetos y recibirlos con la otra mano.	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.				
Equilibrio	Permitir el desarrollo autónomo de las posturas y de los desplazamientos de niños y niñas, al mismo tiempo que la apropiación y dominio progresivo del propio cuerpo (Espinoza, 2018).	Se desplaza manera equilibrada.	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea. Corre y salta por un camino trazado, sin salirse de él.				
		Posee equilibrio al realizar ejercicios dirigidos.	Camina en punta de pies seis o más pasos.				
		Salta un obstáculo.	Salta manteniendo el equilibrio al esquivar objetos.				
				Salta en un solo pie.	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.	Niveles: Inicio: 0-4 ptos. Proceso: 5-8 ptos. Logrado: 9-13 ptos.	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas.

Las técnicas de recolección de datos que se utilizaron en la presente investigación fueron de fuentes primarias tales como:

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto (Morales, 2005). En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los niños, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo con esta técnica el instrumento que se utilizo es la Lista de Cotejo (Ludewig, Rodríguez, & Zambrano, 1998).

4.4.2 Instrumento.

Según Pérez (2018) la lista de cotejo corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos. Se considera un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación.

En la evaluación de la psicomotricidad gruesa, se tomó en cuenta en siguiente baremo:

Tabla 3.
Escala de evaluación para medir la Psicomotricidad gruesa.

Dimensión	Ítems	Puntaje	Inicio	Proceso	Logrado
Coordinación	4	4	1	2	3-4
Lateralidad	4	4	1	2	3-4
Equilibrio	5	4	1-2	1-3	4-5
Motricidad gruesa	18	18	0-4	5-8	9-13

La validez de instrumento fue revisada por un experto de Educación Inicial, la licenciada Cinthia Karina Palacios Méndez, dio como resultado que el instrumento de psicomotricidad gruesa es aplicable el cual consideró que sería apto aplicar a niños/as de cuatro años por las características de los ítems que corresponden a la edad donde se considera aplicar, la cual consta de 13 ítems, 4 ítems correspondientes a la dimensión de coordinación, 4 ítems correspondientes a la dimensión de lateralidad y 5 ítems correspondientes a la dimensión de equilibrio. En esta lista de cotejo se registraron los resultados de la evaluación que les aplicamos a los estudiantes que corresponden a las tres dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

Tabla 4.
Escala de calificación del Nivel Inicial de la EBR

Escala	Significado	¿Cuándo?
A	Logro previsto	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Nota. Fuente: Minedu (2006). *Guía de evaluación de educación inicial-Edición 2006.*

4.5 Plan de análisis

Es importante y estrictamente necesario que las sesiones programadas se dieron en la comodidad de la casa de los estudiantes, debido a la pandemia del coronavirus que estamos atravesando, para ello fue indispensable crear un grupo de WhatsApp con los padres de familia, para poder, instruirlos y darles los alcances necesarios para que los estudiante puedan llevar acabo las actividades propuestas, mediante esta aplicación, se envió todo lo necesario para que se pueda hacer de la mejor manera posible, tales como: videos, imágenes, link, etc. Al final del día, se les pidió a los padres si es que lo desean, que envíen fotografías, donde los estudiantes, hayan realizado la tarea del día.

El procedimiento de análisis conlleva a la siguiente metodología:

- **Limpieza de datos:** se realizó con la finalidad de depurar los ítems que carezcan de información y de este modo no considerarlos en la información.
- **Codificación:** para realizar la codificación de los datos se procedió a colocarle número a cada instrumento que nos facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.
- **Tabulación:** es el tratamiento estadístico, se operativizó a través de la matriz de tabulación que facilito el trabajo de las respuestas al presentarlas en el resumen de la matriz que originó las tablas estadísticas.
- **Elaboración de gráficos:** para representar gráficamente los cuadros estadísticos se seleccionaron acorde con la naturaleza de las variables indicadas que permitieron visualizar con mayor claridad y objetividad los resultados.

- **Análisis de datos:** el análisis se pudo concebir como un principio básico de una unidad de información que implica comparar, distinguir y resaltar la información obtenida, así como la estadística inferencial para realizar la prueba de hipótesis (Wilcoxon).
- **Interpretación de datos:** Consistió en la aplicación del significado de cada uno de los datos obtenidos. Una vez obtenidos los datos, se procedió a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que se pueda contrastar hipótesis con variables y verificar el logro de los objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularon las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada.

4.6 Matriz de consistencia

Título: El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables/ dimensión	Metodología
<p>General ¿De qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>-¿Cuál es el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, antes de la aplicación del juego?</p> <p>-¿Cuál es el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, después de la aplicación del juego?</p> <p>-¿Existen diferencias entre los resultados del pre test y post test de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020?</p>	<p>General Determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, antes de la aplicación del juego.</p> <p>- Evaluar el nivel de la psicomotricidad gruesa a través de un Post-test en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, después de la aplicación del juego.</p> <p>-Comparar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de juegos.</p>	<p>General El juego mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>- La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación del juego.</p> <p>- La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, se ubica en nivel de logrado después de la aplicación del juego.</p> <p>- Los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, evidencian mejoras significativas.</p>	<p>Variable independiente El juego Dimensiones Juego motor Juego simbólico Juego de construcción</p> <p>Variable dependiente Psicomotricidad gruesa Dimensiones Coordinación Lateralidad Equilibrio</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Muestra: 18 niños de 4 años</p> <p>Muestreo: Muestreo no probabilístico intencional.</p>

4.7 Principios éticos

Se tomaron en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Protección a las personas:** se necesitó el permiso de la institución y los padres, debido a que durante nuestra investigación se trabajó con niños de 4 años, respetando la confidencialidad y privacidad, los resultados obtenidos en la investigación fueron publicados sin perjudicar a ningún niño en particular.
- **Libre participación y derecho para estar informado:** cada padre de familia decidió libre y voluntariamente que participara o no participara a su niño como sujeto de estudio, posteriormente de habersele informado de que se trataba la investigación, su participación en ella, así como de los riesgos y beneficios.
- **Los principios de beneficencia o no maleficencia:** obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicó en el sentido de evitar daños psicológicos a niños y niñas.
- **Justicia:** los participantes tienen derecho a un trato justo. Los participantes fueron tratados de la mejor manera en todo momento.
- **Integridad científica:** los resultados obtenidos en la investigación se publicaron si perjudicar a algún niño en particular., es decir, se mantuvo siempre la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. Resultados

5.1 Resultados

Oe 1: Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, antes de la aplicación del juego.

Tabla 5.

Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Pre Test

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	13	72%
Proceso	3	17%
Logrado	2	11%
Total	18	100%

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020. Aplicado por: Valladolid (2020).

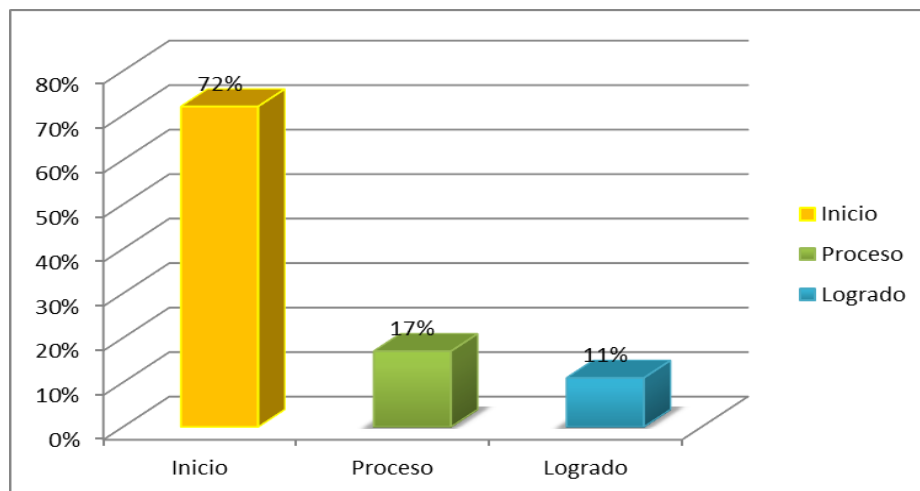


Figura 1. Variable: nivel de psicomotricidad gruesa – Pre Test

Fuente: Tabla 5.

Interpretación: de acuerdo con los resultados generales en la tabla 5 y la figura 1, se observa que el 72% de los niños tienen un nivel inicial en cuanto a su psicomotricidad gruesa, el 17% está en proceso; así mismo solo se evidencia el 11% de los estudiantes en nivel logrado. Lo que revela que existen falencias en la pedagogía impartida bajo estas circunstancias de pandemia, pues la forma lúdica

implementada no ha favorecido la psicomotricidad de los niños, en parte se debe a que los padres no contaban con la información necesaria y oportuna de cómo desarrollar las destrezas motrices de los niños.

Tabla 6. Dimensión: Nivel de Coordinación – Pre Test

Niveles	f	%
Inicio	11	61%
Proceso	5	28%
Logrado	2	11%
Total	18	100%

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

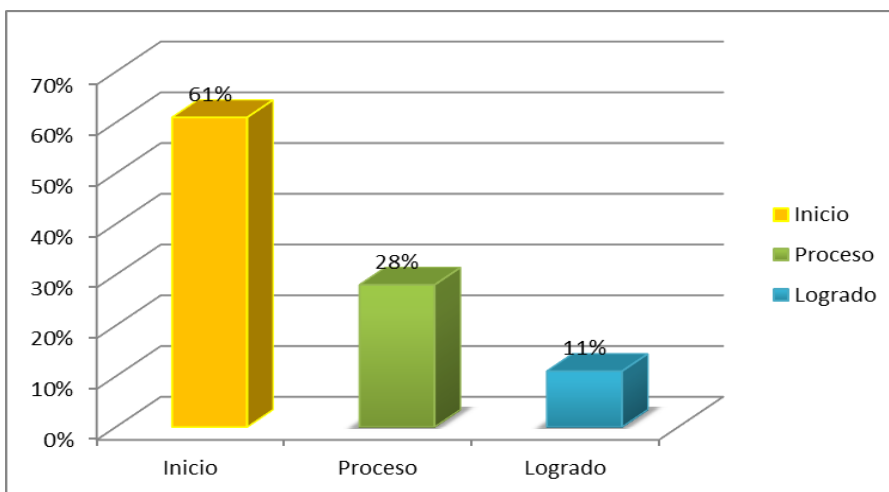


Figura 2. Dimensión: Nivel de coordinación – Pre Test

Fuente: Tabla 6

Interpretación: De la tabla 6 y figura 2, en lo que respecta a la dimensión coordinación el 61% de niños se encuentra en nivel de inicio, por otro lado, el 28% de los estudiantes está en proceso de logro, y el otro 11% está en logrado. Puesto que en casa los familiares de los niños no contaban con una demostración e información sobre juegos que le permitieran coordinar movimientos.

Tabla 7. *Dimensión: Nivel de Lateralidad – Pre Test*

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	10	56%
Proceso	6	33%
Logrado	2	11%
<u>Total</u>	<u>18</u>	<u>100%</u>

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

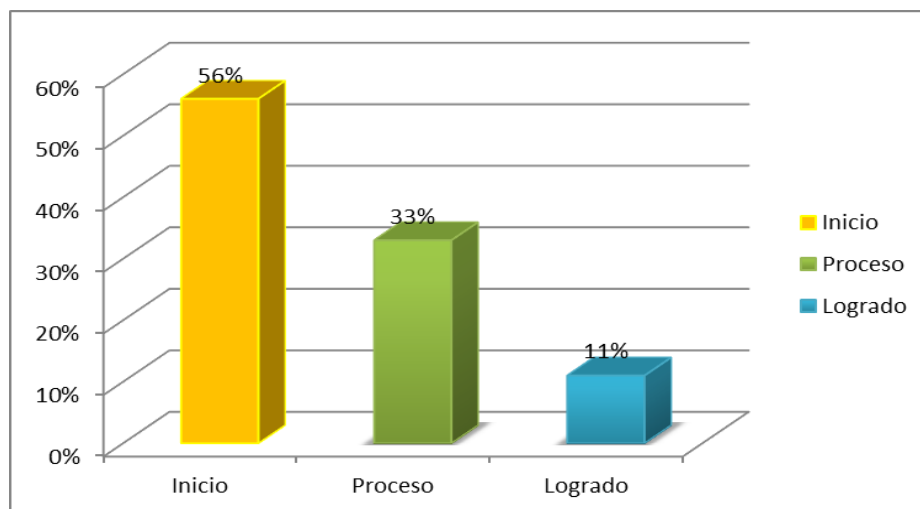


Figura 3. *Dimensión: Nivel de lateralidad – Pre Test.*

Fuente: Tabla 7

Interpretación: Como se pudo visualizar en la tabla 7 y figura 3, en lo que respecta a la dimensión de lateralidad el 56% de niños está en nivel de inicio, el 33% se encuentra en proceso y una minoría que equivale el 11% se encuentra en logrado. En la evaluación realizada los niños desarrollaban con dificultad las nociones de derecha e izquierda considerando como referencia su propio cuerpo.

Tabla 8.

Dimensión: Nivel de equilibrio – Pre Test

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	13	72%
Proceso	4	22%
Logrado	1	6%
<u>Total</u>	<u>18</u>	<u>100%</u>

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

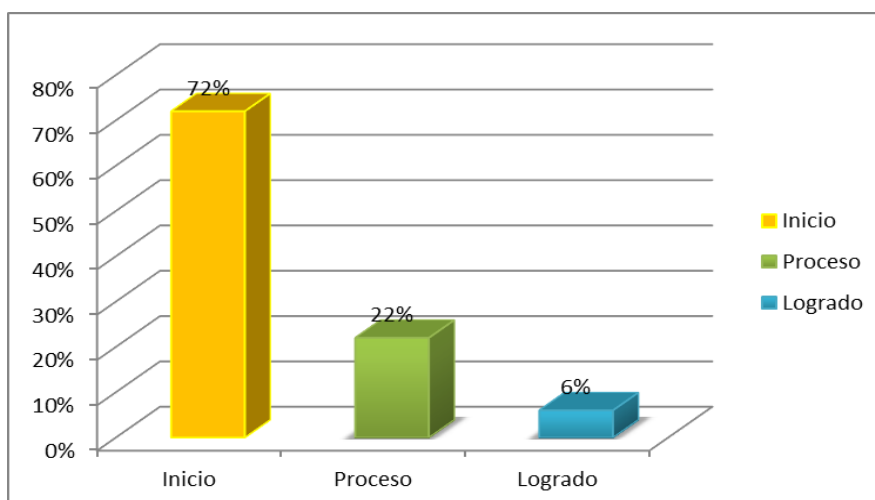


Figura 4. Dimensión: Nivel de equilibrio– Pre Test.

Fuente: Tabla 8

Interpretación: Como se pudo ver en la tabla 8 y figura 4, en lo que respecta a la dimensión de equilibrio, el 72% de los niños estaban en un nivel de inicio, mientras que el 22% se encuentra en proceso de logro y ningún niño que equivale al 6% está en logrado. Los infantes no tenían capacidad de orientar su cuerpo correctamente en el espacio. Aspecto fundamental que debe ser adquirido en esta etapa del desarrollo.

Oe 2: Evaluar el nivel de la psicomotricidad gruesa a través de un Post-test en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, después de la aplicación del juego.

Tabla 9.

Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Post Test

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	2	11%
Proceso	3	17%
Logrado	13	72%
<u>Total</u>	<u>18</u>	<u>100%</u>

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

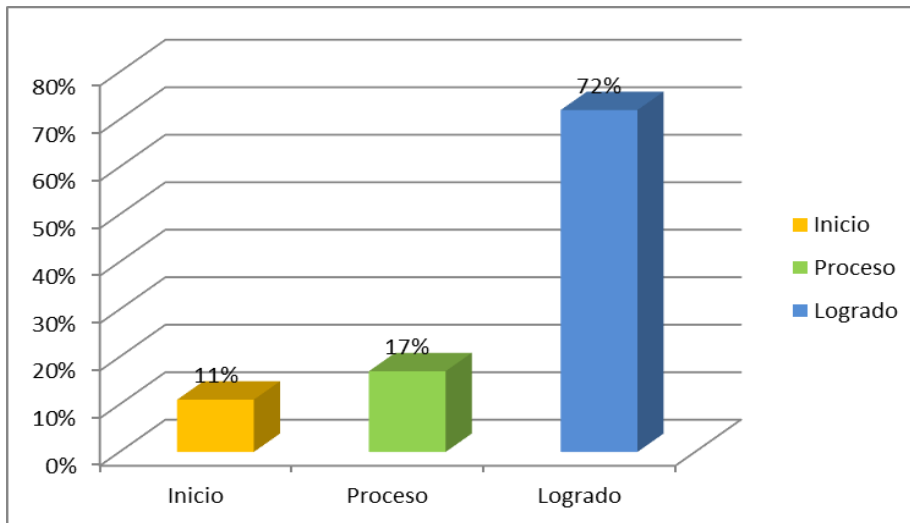


Figura 5. Variable: Nivel de psicomotricidad gruesa – Post Test
Fuente: Tabla 9

Interpretación: Como se pudo ver en la tabla 9 y figura 5, se evidencio posterior a la ayuda impartida a los responsables, se evidencia que el 72% de los estudiantes observados, en la aplicación del Post Test, alcanzaron un nivel de adquisición logrado; el 17% pudo ascender al nivel en proceso; así mismo, solo se evidencia un 11% de estudiantes que se encuentren en un nivel de inicio. Esto quiere decir que las herramientas impartidas de manera virtual y con asesoramiento condujeron a que los niños logaran las distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices, que en buena medida conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio.

Tabla 10.

Dimensión: Nivel de Coordinación – Post Test

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	2	11%
Proceso	2	11%
Logrado	14	78%
<u>Total</u>	<u>18</u>	<u>100%</u>

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

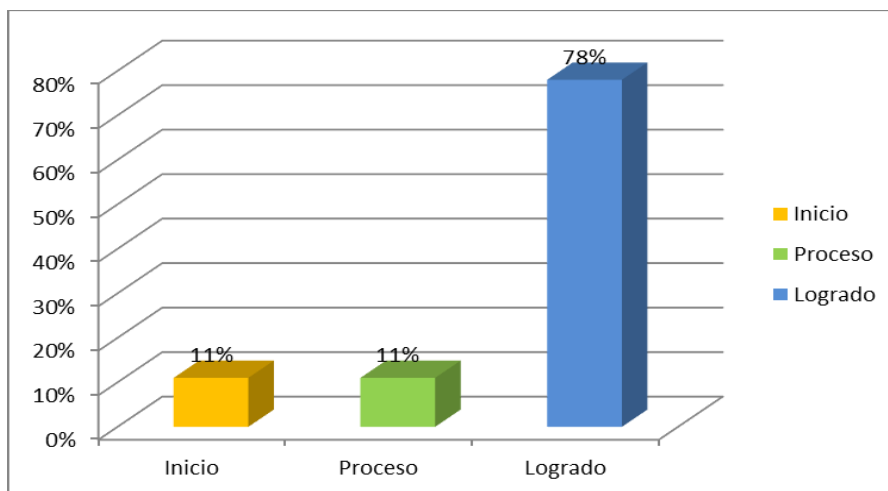


Figura 6. Dimensión: Nivel de Coordinación – Pos Test

Fuente: Tabla 10

Interpretación: De la tabla 10 y figura 6, se evidencia que, en cuanto a la dimensión coordinación, el 11% de los estudiantes está en inicio, el otro 11% se encuentra en proceso, mientras que un número significativo que equivale al 78% está en logrado, los niños lograron a través del juego como actividad física y mental conectarse y estimular mediante el movimiento su capacidad para resolver problemas. Por lo que resulto positiva la información impartida, la cual debe seguirse realizando, para que este tiempo donde los estudiantes no tienen acceso físico con la institución, ellos en sus hogares a través de las actividades lúdicas consigan ejercitar el sistema nervioso, lo cual facilitara el desarrollo.

Tabla 11.

Dimensión: Nivel de lateralidad – Post Test

Niveles	f	%
Inicio	2	11%
Proceso	3	17%
Logrado	13	72%
Total	18	100%

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

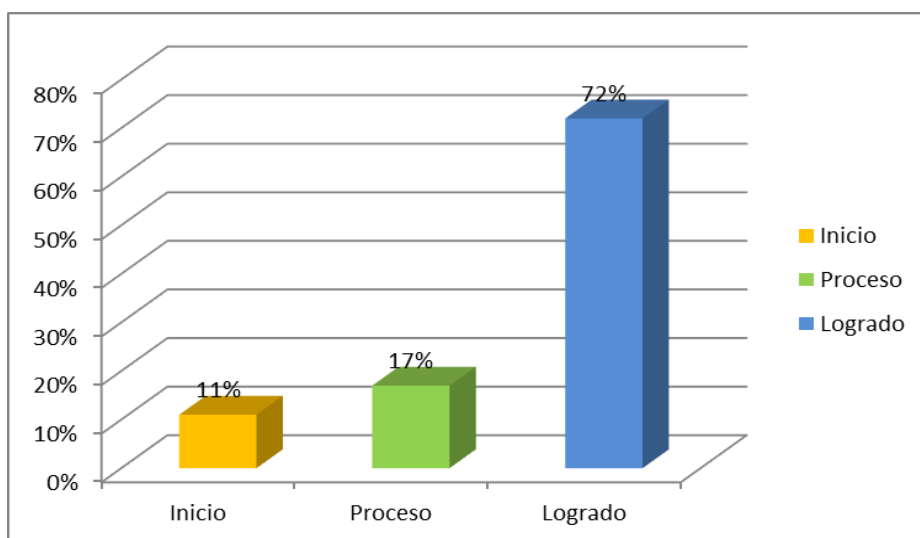


Figura 7. Dimensión: Nivel de lateralidad – Post Test.

Fuente: Tabla 11

Interpretación: Como se puede ver en la tabla 11 y figura 7, en los resultados obtenidos en el Post tes para medir la dimensión lateralidad: el 11% de los niños está en inicio, el 17% se encuentra en proceso de logro, y él 72% está en logrado. Se concluye que la mayoría de los niños logro la destreza de lateralidad, lo cual infiere que las actividades impartidas lograron que los infantes a través del juego desarrollaran el predominio de su cuerpo, y a través de él estimular los hemisferios cerebrales.

Tabla 12.

Dimensión: Nivel de equilibrio – Post Test

<u>Niveles</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	2	11%
Proceso	2	11%
Logrado	14	78%
Total	18	100%

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

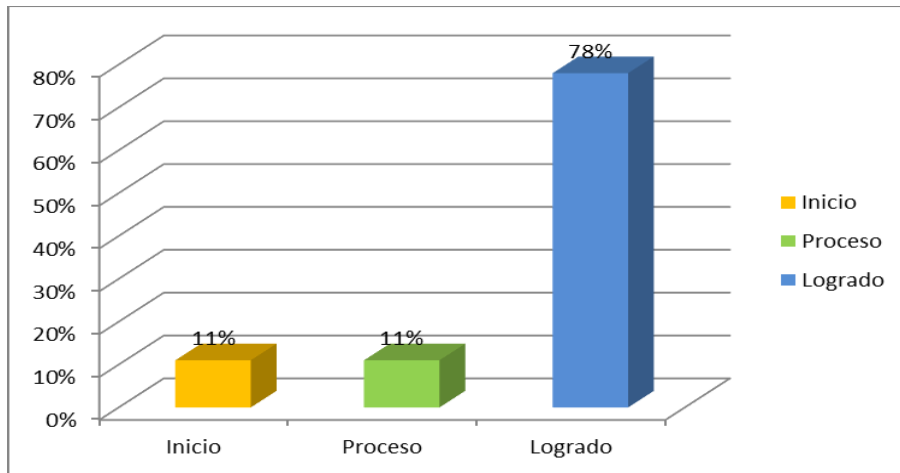


Figura 8. Dimensión: Nivel de equilibrio – Post Test.

Fuente: Tabla 12

Interpretación: Como se pudo visualizar en la tabla 12 y figura 8, en cuanto a la dimensión equilibrio, 11% de los estudiantes está en inicio, el 11% está en proceso de logro, mientras que el 78% de los estudiantes si ha logrado realizar dichas actividades de la dimensión equilibrio, es decir las actividades realizadas con apoyo, consiguieron que los niños orienten sus cuerpos correctamente en el espacio, reconozcan su esquema corporal y su entorno.

Oe 3: Comparar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, obtenidos antes y después de aplicar una propuesta de juegos.

Tabla 13. Nivel de Psicomotricidad gruesa Pre test y Post test

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	13	72%	2	11%
Proceso	3	17%	3	17%
Logrado	2	11%	13	72%
Total	18	100%	18	100%

Nota. Fuente: Aplicación Lista de Cotejo en niños de 4 años de la institución educativa particular asís del distrito de Chulucanas, 2020.

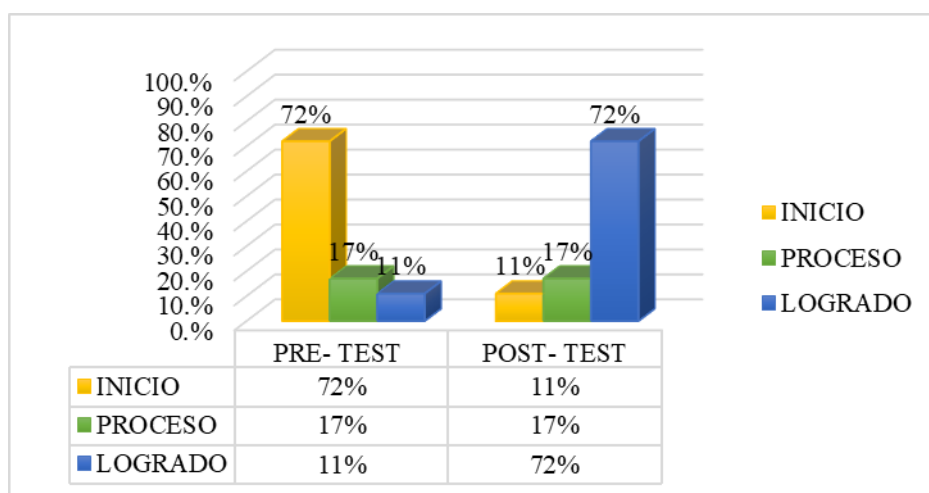


Figura 9. Nivel de Psicomotricidad gruesa Pre Test - Post Test

Fuente: Tabla 13

Interpretación: En la tabla 13 y figura 9, se observa que los estudiantes observados de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, se evidencia que existen diferencias entre los resultados del pre test y del post test, en lo que tiene que ver al pre test, se encontraba 72% de estudiantes en el nivel de inicio, mientras que, en el post test, solo encontramos un 11 % de los estudiantes en dicho nivel, asimismo, en el nivel de proceso, el porcentaje es otro, se puede ver que tanto en el pre test como en el postes se mantienen la misma cantidad, ambos tienen un 17%. En lo que encierra al nivel logrado hay un aumento muy importante de 11% que se encontraban en el pre test, subió a 72% en el post test. Debido a que se observa una gran mejora en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, se llega a la conclusión que este cambio significativo de los estudiantes, evidenciados en el post test, se debe fundamentalmente a los efectos de la aplicación del juego. Lo cual infiere a la necesidad de seguir orientando en este tiempo de distanciamiento social, a la familia para que los niños a través del juego se conecten

con el movimiento, estimulen su desarrollo intelectual y su capacidad para resolver problemas. Ya que estas destrezas motrices: saltar, correr, rodar, trepar, etc., propician sentimiento de confianza, seguridad, y un espacio agradable para que, a pesar del confinamiento social, ellos distraigan su mente, se desarrollen integral y sanamente.

Objetivo General: Determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

Interpretación: Como se pudo visualizar en las tablas y gráficos arriba enumerados, referente al objetivo general, se puede interpretar que el juego definitivamente contribuye de manera muy significativa la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, ya que después de aplicar las sesiones basadas en el juego, se pudo visualizar que los estudiantes pudieron mejorar la calidad de su psicomotricidad gruesa, después de realizadas, ahora tenemos conocimiento que lo hacen con una mejor coordinación, equilibrio y tienen una mejor lateralidad, para desarrollar su psicomotricidad gruesa y esto lo avalan muy bien los resultados de cada una de las dimensiones evaluadas en este trabajo.

Contrastación de hipótesis

Con el programa SPSS versión 26.0, se realizó la prueba de normalidad para la variable: psicomotricidad gruesa, estableciéndose las siguientes hipótesis.

Formulación de hipótesis:

H0: La distribución de la variable *Psicomotricidad gruesa* no se comporta diferente a una distribución normal.

H1: La distribución de la variable *Psicomotricidad gruesa* se comporta diferente a una distribución normal.

Consideraciones para la toma de decisiones:

Nivel de confianza: 95 %

Nivel de significancia (error): $\alpha = 0.05 = 5\%$

Si p-valor $\geq \alpha$ **7** Se acepta H0, es decir se rechaza H1. Si p-valor $< \alpha$ **7** Se ~~rechaza~~ rechaza H0, es decir se acepta H1.

Cálculo del p-valor

Procesando los datos en el programa SPSS versión 26.0 se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 14.

Pruebas de normalidad variable Psicomotricidad gruesa Pre-test

Pruebas de normalidad						
Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
Psicomotricidad gruesa Pretest	,179	18	,134	,849	18	,008

Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 15.

Pruebas de normalidad variable Psicomotricidad gruesa Post-test

Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
Psicomotricidad gruesa Post test	,218	18	,024	,781	18	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es $18 < 50$ datos, se eligió la prueba de Shapiro – Wilk

Como p-valor = $0.008 = .0 \%$ (para los datos del pre test)

Como p-valor = $0.001 = 0 \%$ (para los datos del post test)

Comparación del p-valor con el nivel de significancia α :

Como: p-valor $< \alpha$ **7** Se acepta H_1 , es decir se rechaza H_0

Como se obtuvo: $0.008 < 0.05$ (para el pre test)

Como se obtuvo: $0.001 < 0.05$ (para el post test)

Toma de decisiones:

Se acepta H_1 : La distribución de la variable *Psicomotricidad gruesa* a nivel del Pre test no provienen de una distribución normal.

Se acepta H_1 : La distribución de la variable *Psicomotricidad gruesa* a nivel del Post test no provienen de una distribución normal.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo específico 1:

Formuladas las hipótesis:

H_1 : - La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación del juego.

H_0 : - La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, no se ubica en nivel de inicio antes

de la aplicación del juego.

De acuerdo con el análisis de resultados para el objetivo específico 1 (tabla 5 y figura 1), se tuvo que antes de la aplicación del juego, el 72 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, obtuvo un nivel Inicio; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo específico 2:

Formulación de hipótesis:

H1: La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, se ubica en nivel de logrado después de la aplicación del juego.

H0: La psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, no se ubica en nivel de logrado después de la aplicación del juego.

De acuerdo con el análisis de resultados para el objetivo específico 2 (tabla 9 y figura 5), se tuvo que después de la aplicación del juego, el 72 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, obtuvo un nivel de logrado; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo específico 3:


Formulación de hipótesis:


H1: Los resultados obtenidos antes y después de aplicar los juegos para mejorar la

psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, evidencian mejoras significativas.

H0: Los resultados obtenidos antes y después de aplicar los juegos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, no evidencian mejoras significativas.

Consideraciones para la toma de decisiones

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$  Se rechaza H0, es decir se acepta H1

Si $p\text{-valor} > \alpha$  Se rechaza H0, es decir se acepta H0

H1 Nivel de confianza: 95 %

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05 = 5 \%$

Cálculo del p-valor

Habiendo realizado una prueba de normalidad se aplicó una prueba de hipótesis de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos el programa SPSS, versión 26.0, fueron los siguientes:

Tabla 16.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post- Test Psicomotricidad Gruesa - Pre - Test Psicomotricidad Gruesa
Z	-3,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Estadísticos de prueba Pre y Post- Test Psicomotricidad Gruesa

Tabla 17.

Rangos Post - Test Psicomotricidad Gruesa - Pre - Test Psicomotricidad Gruesa

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post - Test Psicomotricidad Gruesa - Pre - Test Psicomotricidad Gruesa	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
Psicomotricidad Gruesa	Empates	3 ^c		
	Total	18		

a. Post - Test Psicomotricidad Gruesa < Pre - Test Psicomotricidad Gruesa

b. Post - Test Psicomotricidad Gruesa > Pre - Test Psicomotricidad Gruesa

c. Post - Test Psicomotricidad Gruesa = Pre - Test Psicomotricidad Gruesa


p-valor = 0.000

Comparación del p-valor con el nivel de significancia α :

Se obtuvo que: p-valor < α

0.000 < 0.05

Toma de decisiones:

- Como: p-valor < α  Se rechaza H0, y se acepta H1, es decir, se acepta que los resultados obtenidos antes y después de aplicar los juegos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, evidencian mejoras significativas. Por consiguiente, la estrategia docente basada en el juego posibilitó un desarrollo,

estadísticamente significativo, de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años.

Hipótesis General

Formulación de hipótesis:

H1: El juego mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

H0: El juego no mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

De acuerdo al análisis de resultados para el objetivo General, se obtuvo que después de la aplicación del juego, la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, definitivamente mejora de manera muy significativa, ya que después de aplicar las sesiones basadas en el juego, los estudiantes pudieron mejorar su psicomotricidad gruesa, después de realizadas, se obtuvo un nivel de logrado; por tanto, se rechazó la H0 y se aceptó la H1.

Se aplicó una prueba de hipótesis de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos el programa SPSS, versión 26.0, fueron los siguientes:

Tabla 18.

Prueba de hipótesis de Wilcoxon para hipótesis general

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado
Pre - Test Psicomotricidad Gruesa	9,8333	16,500	,567	,322
Post - Test Psicomotricidad Gruesa	3,3889	13,546	,567	,322

5.2 Análisis de resultados

De acuerdo con el objetivo general: Conforme a las tablas 5, 9 y 13 y figuras 1, 5 y 9, se llega a la conclusión de afirmar que las actividades lúdicas si mejoran la psicomotricidad gruesa del niño.

Por lo tanto, los resultados de la investigación han permitido comprobar la hipótesis que indica que el juego, contribuye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P “Asís”, debido a que se ha producido un cambio en los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.

Finalmente se puede decir que el juego como estrategia si contribuye en la mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, dado que en la mayoría de los estudiantes de 4 años de la Institución educativa particular San Francisco de Asís, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas y una mejora significativa.

En lo que respecta al objetivo específico 1: dado que es sumamente importante que los infantes jueguen todo el tiempo, ya que esto responde a todas las

necesidades que estos tienen como moverse, saltar, caminar, correr, en otra palabras actuar libremente con su propio cuerpo, debido a eso el juego siempre ha estado y está presente en toda la historia de la humanidad, teniendo como base todo esto, de acuerdo a la figura 1, tabla 5 se realizó la experiencia en el aula de 4 años de la I.E.P “Asís”, y al aplicar la prueba del pres tés para evaluar algunas de las capacidades de la Psicomotricidad gruesa de los niños se pudo notar que, tenían mucha necesidad, especialmente en lo que respecta a la dimensión de equilibrio ya que el 72 % de los niños está en nivel de inicio, el 22 % se encuentra en proceso y una minoría que equivale el 6 % se encuentra en logrado y lo mismo sucede en lo que respecta a la coordinación, ya que solo el 11 % de los estudiantes está en el nivel de logro, la gran mayoría se encuentra en el nivel en inicio. Y todos estos resultados obtenidos tienen mucha similitud con los resultados de Agramonte (2018) quien observa en su tesis, que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en su dominio corporal dinámico (54 %), la diferencia se distribuyó entre los niveles de proceso con (31 %) y una minoría en el proceso de logro, todo esto nos hace reflexionar en la falta de estimulación y la poca importancia que se le da al desarrollo de la motricidad del niño y que la docente tal vez se centra más a la parte teórica de otras áreas dejando de lado desarrollar la motricidad en los niños y niñas.

En lo que respecta al objetivo específico 2: ahora bien, de acuerdo con la figura 5, tabla 7, en los resultados obtenidos en el Post test para medir la dimensión coordinación: el 11 % de los estudiantes está en inicio, el otro 11 % se encuentra en proceso de logro, mientras que un número significativo que equivale al 78 % está en logrado. En cuanto a la dimensión lateralidad: el 11 % de los niños está en inicio, el 17 % se encuentra en proceso, y el 72 % está en logrado. Y por último en cuanto a la

dimensión equilibrio el 11 % de los estudiantes está en inicio, otro 11 % está en proceso, mientras que el 78 % de los estudiantes si ha logrado realizar dichas actividades de la dimensión equilibrio, todo esto nos indica lo que dijo Alvear (2013) que generalmente todos los juegos que implican cualquier actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus destrezas motoras gruesas, es decir qué; al realizar dichas actividades con los niños ayudamos a poder estar activos y así puedan desarrollar su psicomotricidad y para ellos será como un juego hacerlo. Partiendo de todo esto que se obtuvo se llega a deducir que, si hubo una gran mejora en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, y todo este cambio significativo de los estudiantes, evidenciados en el post test, se debe fundamentalmente a los efectos de la aplicación del juego en ellos ya que al ver los resultados en la dimensión Coordinación se observa que en el Pre test un número significativo el 61 % de los niños se encuentra en nivel de inicio, por otro lado, después de haber aplicado el Post test dicha cantidad se redujo al 11 %, en cuanto al 28 % de los estudiantes se encontraba en proceso en el Pre test, sin embargo después de haber aplicado el post test el 11 % de los estudiantes está en proceso de logro, mientras que 11 % está en logrado, no obstante después de haber aplicado el post test la cantidad aumento a un 78 % de estudiantes que si ha logrado realizar dichas actividades. En cuanto a la dimensión de lateralidad en cuanto a mejorar la psicomotricidad gruesa se observa que el 56 % de los niños se encuentran en nivel de inicio, mientras que después de aplicar el Post test se redujo dicha cantidad al 11 % de los niños, el 33 % se encontraba en proceso de logro, después de aplicar el Post test se redujo al 17 %, mientras que en el Pre test una minoría que equivale el 11 % se encuentra en logrado, sin embargo, después de aplicar el Post test un número significativo que equivale a 72 % ha logrado

desarrollar dichas actividades.

Y por último en lo que respecta a la dimensión Equilibrio el 72 % de los estudiantes evaluados en el Pre test está en inicio, mientras que después de aplicar el Post test el 11 % de los estudiantes se encuentra en nivel de inicio, mientras que el 22 % se encontraba en proceso en el Pre test, sin embargo, después de aplicar el Post test se redujo al 11 % y por último solo el 6 % estaba en el nivel logrado en el Pre test, no obstante, después de haber aplicado el Post test el 78 % de los niños logro realizar dichas actividades.

En lo que respecta al objetivo específico 3: De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se determinó que si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos (tabla 13 y figura 9), en el pre test con el logro del post test, en la evaluación del pre test los niños tenían dificultad en realizar las actividades en las dimensiones de coordinación, lateralidad y equilibrio encontrándose en el nivel en inicio, sin embargo después de aplicar el post test los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades en las dimensiones de coordinación, lateralidad y equilibrio. Así lo podemos confirmar con lo desarrollado por Espinoza (2018) quien en su tesis titulada: “Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E. N° 604 Talara – 2015”, obtuvo resultados parecidos ya que se pudo observar que antes de aplicar las actividades psicomotrices, los niños no lograban desarrollar su psicomotricidad gruesa según su Pre test en la lateralidad, se observó un nivel bajo con 63,3 %, en equilibrio los niños mostraron un 60 % nivel bajo, en coordinación dinámica global en el pre test los

niños mostraron un nivel bajo con un 50 %, mientras que después de aplicar las actividades psicomotrices, la psicomotricidad gruesa de los niños sí mejoro notablemente con el post test en lateralidad se observó un nivel elevado con 85,5 %, en equilibrio, demostraron un 82,1 % de desarrollo y en lo que respecta a su coordinación dinámica global se demostró que los niños elevaron su nivel con un 84,2 % de desarrollo. Como hemos podido ver las dos investigaciones llegan a la misma conclusión de afirmar que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa del niño.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusión general

La aplicación del juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, ya que se demostró que los niños aprenden a través del juego a desenvolverse mejor, porque aprenden a dominar su lateralidad, coordinación y equilibrio. Lo cual es fundamental que los niños en nivel inicial adquieran motricidad en el cuerpo como parte de su desarrollo lo cual permitirá cambios en las conductas motoras, cognitivas y socio afectivas. En este sentido la institución educativa debe seguir propiciando a través del juego formación complementaria para lograr en ellos la integración y armonía con el medio que los rodea.

6.2 Conclusiones específicas

Los datos obtenidos en el pre test demostraron que los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, tenían notorias dificultades en cuanto al equilibrio, lateralidad y coordinación, ya que en general todos presentaban un nivel inicial. Esto fue un claro indicador que la mayoría de los niños presentaba ciertas dificultades en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad gruesa. Por lo que es necesario estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas, intelectuales y sociales.

Los resultados del post test fueron positivos, la mayoría de los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas alcanzaron

un nivel logrado en lo que respecta a lateralidad, equilibrio, y coordinación. Lo que revela que la aplicación del juego ha sido una actividad exitosa, porque ha permitido que los niños mejoren en el aspecto de la psicomotricidad gruesa, logrando los indicadores propuestos en la evaluación. Por lo tanto, la práctica de la psicomotricidad en la educación infantil permite a los niños completar su desarrollo psicomotor en cuanto a aspectos como el esquema e imagen corporal, la coordinación dinámica, la lateralización, el equilibrio, la ejecución y disociación motriz, el control tónico postural, la coordinación visomotora, la orientación y estructuración espacial y el control respiratorio.

De acuerdo con la contratación de hipótesis, quedo justificado que el juego, contribuyó significativamente a mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020. Por tanto, el juego permite la estimulación temprana, y es una estrategia económica que puede ser aplicada tanto en la institución como en casa, y que debe seguir siendo impartida es especial en niños con dificultades motoras, falencias que debe ser consideradas por los profesores para ayudar en la correcta formación y desarrollo de los niños, para que estos puedan fortalecer la coordinación global que les permitirá en esta etapa escolar tomar conciencia de sí mismo, del mundo que le rodea, y le permitirá adquirir habilidades y prepararse intelectualmente como afectivamente.

Aspectos complementarios

Es recomendable que las docentes apliquen el juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa, ya que se demostró que su aplicación si ayudo a mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial. Por lo que se deben desarrollar actividades que ayuden a mejorar la coordinación en los movimientos de los niños y niñas y puedan utilizar las partes de su cuerpo con mayor facilidad y de esa manera puedan desenvolverse mejor en cuanto a su lateralidad, equilibrio y coordinación.

La docente de educación inicial debe evaluar y observar a los niños en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad gruesa; aplicando para ello juegos sobre todo que sean al aire libre; así mismo tener en cuenta que las dificultades que presentan los niños se deben ir corrigiendo ya que es aquí en los primeros años que al niño se le moldea su psicomotricidad gruesa, y frente a ello tomar decisiones oportunas para mejorar las debilidades que presenten los niños.

A los directivos de la institución educativa Asís, realizar talleres con el personal docente y padres de familia para orientar en cuanto a realizar actividades mediante el juego que ayuden a mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños, y juntos puedan contribuir a que los niños mejoren sus movimientos y así puedan lograr un mejor equilibrio y coordinación.

Referencias bibliográficas

- Agramonte, Y. (2018). *El 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, en el año 2015.* (Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_YE_SSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Ajuriaguerra, J. (1978). *Manual de Psiquiatría Infantil* (4a. ed.). Barcelona: Masson. Obtenido de https://www.academia.edu/26075331/Manual_de_Psiquiatria_Infantil_Ajuriaguerra
- Aldana, R., & Páez, Y. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Nuñez sede Progreso y Libertad.* (Tesis de grado). Universidad de Cartagena en convenio Universidad de Tolima, Cartagena de Indias, Colombia. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf;jsessionid=DD2DCAD1271EEE6E8CDBB08A1BF84A5E?sequence=1>
- Altamirano, A. (2012). *Teorías del juego.* Obtenido de <https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406>
- Alvear, A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa*

de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2011-2012. (Tesis de grado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador. Obtenido de [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEX ANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEX%20ANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf)

Amasifuen, F., & Utia, I. (2014). *Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la Mejora de la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 657 "Niños del Saber" Distrito de Punchana-2014.* (Tesis de grado). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Perú. Obtenido de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4035/Francis_Tesis_T%C3%ADtulo_2014_pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Apaza, O. (2017). *Nivel de Psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial 320 y 358 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016.* (Tesis de grado). Universidad ULADECH Católica, Puno, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1446>

Arráez, J. (1997). *¿Puedo jugar yo? el juego modificado, propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales.* Granada, España: Proyecto Sur. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=229940>

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial.* (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1

Aucouturier, B., Vera, F., & Lapierre, A. (1978). *La educación psicomotriz como terapia*. España: Médica y Técnica. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=57364>

Ávila, J. (2019). *Estrategias para desarrollar el juego libre en niños de Educación Inicial*. (Tesis de especialización). Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes, Perú. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1355/AVILA%20VALLE%2C%20JUAN%20CARLOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Behar, D. (2010). *Metodología de la Investigación*. Cabo Verde: Shalom. Obtenido de <http://187.191.86.244/rceis/wp-content/uploads/2015/07/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-DANIEL-S.-BEHAR-RIVERO.pdf>

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea. Obtenido de http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf

Briones, G. (1996). *Metodología de la Investigación Cuantitativa en las Ciencias Sociales*. Colombia: ICFES. Obtenido de <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>

- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo psicomotor de los niños. *Revista Mendive*, 17(2), 222-239. Obtenido de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cancho, L. (2014). *Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P "KYODAI" del Pio Pata de Tambo*. (Tesis de grado). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huacayo, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2728>
- Casolo, F., & Albertazzi, S. (2013). ¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil? (U. S. Tomás, Ed.) *Revista Motricidad y Persona*(13), 31-38. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4735580.pdf>
- Clarín.com. (27 de Abril de 2013). *El valor del juego en la primera infancia*. Obtenido de Clarín.com: https://www.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/hijos/valor-juego-primera-infancia_0_ByUIaKPXe.html
- Cohen, D. (1997). *Como aprenden los niños*. México: SEP/Fondo de Cultura Económica. Obtenido de https://www.academia.edu/33106458/C%C3%93MO_APRENDEN_LOS_NI%C3%91OS_DOROTHY_COHEN
- Díaz, A., Flores, O., & Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdova*. (Tesis de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Córdoba, Colombia. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Espinoza, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E. N° 604 Talara – 2015*. (Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/7847>
- Fernández, E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la Parroquia de Conocoto durante el año lectivo 2014-2015*. (Tesis de grado). Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Guiainfantil. (23 de Noviembre de 2016). *Importancia del juego en la infancia Aportaciones y beneficios de los juegos a los niños*. Obtenido de Guiainfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>
- Gutiérrez, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. (Tesis de maestría). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a ed.). México: McGraw-Hill. Obtenido de https://www.academia.edu/38885436/Hern%C3%A1ndez_Fern%C3%A1ndez_y_Baptista_2014_Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n

- Herrera, M. (2019). *Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo Ayabaca, Piura, 2017*. (Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16534/EL_JUEGO_DIDACTICO_COMO ESTRATEGIA PSICOMOTRICIDAD GRUESA_HERRERA_%20SALVADOR_MARICEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. *Revista Conexões*, 5(1), 27-41. Obtenido de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/download/8637977/5665/>
- Llorca, M. (2003). La psicomotricidad como propuesta de intervención educativa. En M. Llorca, V. Ramos, J. Sánchez, & A. Vega, *La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento* (págs. 6-13). Malaga: Aljibe. Obtenido de <https://psicomotricitatgirona.files.wordpress.com/2013/05/psicomotricidad-como-propuesta-de-intervencio3b3n-educativa-miguel-llorca.pdf>
- López, C. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/469/Lopez_sc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ludewig, C., Rodríguez, A., & Zambrano, A. (1998). *Taller de metodología de la investigación*. Bogotá, Colombia: Fundaeducó. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/00422971225f1f4ba385e>
- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. (Tesis de grado). Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minedu. (2006). *Guía de evaluación de educación inicial-Edición 2006*. Lima: MINEDU. Obtenido de https://www.oei.es/historico/inicialbbva/db/contenido/documentos/guia_evaluacion_educacion_inicial.pdf
- Minedu. (2008). Resolución Ministerial N° 0440-2008-ED. *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, Perú: MINEDU. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/165905-0440-2008-ed>
- Minedu. (2016). Taller de psicomotricidad para niños y niñas del ciclo II de educación inicial. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/pdf/inicial/talleres/presentacion-psicomotricidad.pdf>.
- Morales, E. (2005). *Técnicas e Instrumentos de Evaluación*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/0020584153bbc75f614be>

- Morante, D. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa Fatima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017*. (Tesis de Grado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13175>
- Peréz. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación, una guía para el profesor*. Chile: Universidad Tecnológica Metropolitana UTEM. Obtenido de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid, España: Narcea. Obtenido de <https://books.google.com.gt/books?id=26AUorI5pHMC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la Investigación*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Obtenido de https://www.academia.edu/37714580/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Ernesto_A_Rodr%C3%ADguez_Moguel_LIBROSVIRTUAL
- Semino, G. (2016). *Nivel de Psicomotricidad Gruesa de los Niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla, Piura*. (Tesis de grado). Universidad de Piura, Piura, Lima. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Solórzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo*,

2018. (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Unesco. (2010). *Primera Infancia: una morada desde la neuroeducación*. Cerebrum.

Lima, Perú: Cerebrum – Centro Iberoamericano de Neurociencias, Educación y Desarrollo Humano. Obtenido de <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/primera-infancia-esp.pdf>

Veneranda, B. (2012). *Teorías del juego. Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky,*

Groos. Obtenido de Monthly Archives:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos>

Anexos

Anexo 1. Validación del instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: El juego motor para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís.									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: SARA ELIZABETH VALLADOLID CASTILLO									
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 COORDINACIÓN								
1	Recorre dos metros en línea recta.	/			/	/			/
2	Recibe una pelota con las dos manos.	/			/	/			/
3	Salta en el sitio con los pies juntos hacia adelante y atrás.	/			/	/			/
4	Salta en el sitio con los pies separados.	/			/	/			/
20E	DIMENSIÓN 2 LATERALIDAD								
6	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo siguiendo la indicación dada.	/			/	/			/
7	Patea el balón con el lado dominante.	/			/	/			/
8	Patea el balón con el lado no dominante.	/			/	/			/
9	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.	/			/	/			/
30E	DIMENSIÓN 3 EQUILIBRIO								
10	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	/			/	/			/
11	Camina en punta de pies seis o más pasos.	/			/	/			/
12	Salta manteniendo el equilibrio al esquivar objetos.	/			/	/			/
13	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.	/			/	/			/



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Linitza Karina Palacios Mendez		
DNI N°	42781389	Teléfono / Celular	981627979
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Licencia en Educación Inicial		
Mención	Docente de Educación Inicial / Crecimiento y desarrollo		

Firma: 
Lugar y fecha: Chulucanas. de Abril del 2020

Anexo 2. Resultados de la validación de instrumento de recolección de la información (pre test).

ALUMNOS	Dimensión: Coordinación				Dimensión: Lateralidad				Dimensión: Equilibrio					PUNTAJE	NIVEL
	Recorre dos metros en línea recta	Recibe una pelota con las dos manos.	Salta en el sitio con los pies juntos hacia adelante y atrás	Salta en el sitio con los pies separados	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, cuando se le pide que coja o patee una pelota con su mano o pie izquierdo.	Patea el balón con el lado dominante	Patea el balón con el lado no dominante	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	Corre y salta por un camino trazado, sin salirse de él.	Camina en punta de pies seis o más pasos.	Salta manteniendo el equilibrio al esquivar objetos.	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.		
	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		
1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	6	Proceso
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
4	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	Inicio
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
6	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2	Inicio
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
8	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3	Inicio
9	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	Inicio
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	10	Logrado
11	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	4	Inicio
12	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	6	Proceso
13	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	Inicio
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
15	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Inicio
16	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4	Inicio
17	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	6	Proceso
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio

PUNTOS: SI: 1 punto; NO: 0 puntos **ESCALA:** Inicio: 0-4; Proceso: 5-8; Logrado: 9-13

Anexo 3. Resultados de la validación de instrumento de recolección de la información (post test).

ALUMNOS	Dimensión: Coordinación				Dimensión: Lateralidad				Dimensión: Equilibrio					PUNTAJE	NIVEL
	Recorre dos metros en línea recta	Recibe una pelota con las dos manos.	Salta en el sitio con los pies juntos hacia adelante y atrás	Salta en el sitio con los pies separados	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, cuando se le pide que coja o patee una pelota con su mano o miembro izquiera	Patea el balón con el lado dominante	Patea el balón con el lado no dominante	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.	Corre y salta por un camino trazado, sin salirse de él.	Camina en punta de pies seis o más pasos.	Salta manteniendo el equilibrio al esquivar objetos.	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.		
	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		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11	Logrado
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	Logrado
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
7	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	7	Proceso
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	Logrado
9	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	Inicio
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Logrado
13	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	7	Proceso
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Inicio
15	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	9	Logrado
16	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	Logrado
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Logrado
18	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	7	Proceso

PUNTOS: SI: 1 punto; NO: 0 puntos **ESCALA:** Inicio: 0-4; Proceso: 5-8; Logrado: 9-13

Anexo 4. Autorización para el desarrollo de la investigación

Institución Educativa Particular **ASÍS**

INFORMES: Calle Circunvalación N° 301 Teléf.: 378690

FORJAMOS TRIUNFADO

“Año de la Universalización de la Salud”

AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ASÍS.

Autoriza:

A la Srta. **SARA ELIZABETH VALLADOLID CASTILLO**, con código N° 0803151072, alumna de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para que ejecute sus sesiones de clase en esta Institución Educativa Particular Asís, acorde a su investigación de tesis con título El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.

Para mayor constancia se firma el presente documento.

Chulucanas, 09 de marzo del 2020.



Jose Romero Sanchez
JOSE ROMERO SÁNCHEZ
DIRECTOR

Anexo 5. Sesiones escaneadas y selladas por dirección

ACTIVIDAD N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. **Sección:** Única
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. **Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. **Nombre de la sesión:** “CONOZCO EL LADO IZQUIERDO Y DERECHO DE MI CUERPO”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce el lado derecho o izquierdo de su cuerpo siguiendo indicaciones	Identifica el lado derecho o izquierdo de su cuerpo, cuando se le pide que coja o patee una pelota con su mano o pie izquierdo.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar nuestro lado derecho de nuestro cuerpo. Para esto se pide la ayuda a los padres de familia.	Video
DESARROLLO	Se envía el siguiente link al grupo para que los niños visualicen el video: https://www.youtube.com/watch?v=zvvEhFs8Ua8 Luego Se les pide a los padres que les den las siguientes indicaciones a sus niños: coge la pelota con la mano derecha Coge la pelota con la mano izquierda Patea la pelota con el pie izquierdo Patea la pelota con el pie derecho.	Celular Liston rojo Liston negro Pelotas.
CIERRE	La docente estará atenta durante al dia por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	



Jose A. Romero S.
 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. Sección:** Única
- 1.3. Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. Nombre de la sesión:** "JUGAMOS A DESPLAZARNOS EVADIENDO OBSTÁCULOS"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Salta un obstáculo	Salta manteniendo el equilibrio : esquivar objetos.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a desplazarnos evadiendo algunos obstáculos. Para esto se pide la ayuda a los padres de familia.	
DESARROLLO	Se envía el siguiente link al grupo para que los niños visualicen el video: https://www.youtube.com/watch?v=oWwvrudsBqc	Video Celular Objetos.
CIERRE	Luego Se les pide a los padres que les condicionen un camino con algunas cosas que tengan en casa para que sus niños puedan realizar algo parecido al video. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	





José A. Romero S.
 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Particular: Asís

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 4 años

1.4. Docente: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

1.5. Nombre de la sesión: “ME DIVIERTO LANZANDO Y ATRAPANDO LA PELOTA”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Cardina órdenes dadas para realizar un ejercicio	Recibe una pelota con las dos manos

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a lanzar y atrapar una pelota con nuestras manos.	
DESARROLLO	Se envía el siguiente link al grupo para que los niños visualicen el video: https://www.youtube.com/watch?v=J-G2LJtv9vQ Luego Se les pide a los padres que les acompañen a sus niños en todo momento durante la actividad. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.	Video Celular pelotas
CIERRE	Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	


Sara Elizabeth Valladolid Castillo
José A. Romero S.
DIRECTOR

ACTIVIDAD N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. **Sección:** Única
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. **Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. **Nombre de la sesión:** "CAMINAMOS POR CÍRCULOS GRANDES Y PEQUEÑOS"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Se desplaza de manera equilibrada	Camina sobre un círculo, sin salirse de la línea.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a dibujar sobre el piso unos círculos grandes y pequeños y debemos desplazarnos sobre ellos sin salirnos del camino.	Video
DESARROLLO	Se envía el siguiente link al grupo para que los niños visualicen una imagen: http://www.pequefelicidad.com/2016/07/el-juego-de-caminar-por-la-linea.html Luego Se les pide a los padres que dibujen en el piso los círculos, pueden utilizar una tiza, cinta masquet-ting o cualquier material que pueda pintar.	Celular Tizas Cintas
CIERRE	La docente estará atenta durante al dia por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del dia pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	Pintura



Sara Elizabeth

José A. Romero S.

 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. Sección:** Única
- 1.3. Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. Nombre de la sesión:** “JUEGO A LA RAYUELA CON PAPÀ Y MAMÁ”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	se expresa corporalmente	Salta en un solo pie	Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a intentar saltar con un solo pie, manteniendo el equilibrio.	
DESARROLLO	Se envía el siguiente enlace al grupo para que los niños visualicen un video y vean lo fácil que es y que otros niños lo pueden hacer, para que eso les motive a intentarlo: https://www.youtube.com/watch?v=nHWUSxlaasg Luego Se les pide a los padres que dibujen en el piso una rayuela y que jueguen con sus niños, ese hermoso juego que ellos tal vez jugaron y se esa manera jugando, los niños podrán realizar el reto de saltar en un solo pie.	Video Celular Tizas
CIERRE	La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	Cinta masquen tig Una piedrita





Jose A. Romero S.
 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. **Sección:** Única
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. **Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. **Nombre de la sesión:** “MARCHAMOS COMO SOLDADITOS, PERO EN PUNTA DE PIE”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Posee equilibrios al realizar ejercicios dirigidos	Camina en punta de pie, seis o más pasos.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a realizar un desfile como soldaditos, pero esta vez nos desplazaremos en punta de pie	Video Celular Tizas
DESARROLLO	Se envía el siguiente enlace al grupo para que los niños visualicen un video y vean lo fácil que es y que otros niños lo pueden hacer, para que eso les motive a intentarlo: https://www.youtube.com/watch?v=750spK8iCkI	
CIERRE	Luego Se les pide a los padres que dibujen en el piso líneas por donde el soldadito tendrá que pasar, y les decimos que los acompañen en todo momento. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	



Jose A. Romero S.

Jose A. Romero S.

 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. **Sección:** Única
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. **Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. **Nombre de la sesión:** "JUGAMOS A IMITAR A ALGUNOS ANIMALITOS"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Salta con los pies juntos y separados.	Salta en el mismo sitio con los pies juntos hacia adelante y hacia atrás. Salta en el mismo sitio con los pies separados.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a jugar a imitar a algunos animalitos como: un sapo, una samba pala	
DESARROLLO	Se envía el siguiente link al grupo para que los niños visualicen un video y vean lo fácil que pepe salta, para que eso les motive a intentarlo: https://www.youtube.com/watch?v=VMl0GbiVEyA	Video Celular Tizas
CIERRE	Luego Se les pide a los padres que dibujen en el piso líneas por donde el soldadito tendrá que pasar, y les decimos que los acompañen en todo momento. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el trascurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	


Jose A. Romero S.
Jose A. Romero S.
DIRECTOR

ACTIVIDAD N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. **Sección:** Única
- 1.3. **Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. **Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. **Nombre de la sesión:** "HOY SERE UN MALABARISTA"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Usa su lateralidad al lanzar objetos y recibirlos con la otra mano.	Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a jugar a imitar a los malabaristas de circos</p> <p>Se envía el siguiente enlace al grupo para que los niños visualicen un video y vean lo que hacen muchos niños malabaristas en los circos para tratar de imitarlos: https://www.youtube.com/watch?v=nPkvc_P9fkY Ojo que lo haremos solo con una pelota y no con tres como se ve en el video.</p> <p>Luego Se les pide a los padres que sean ellos los que intenten primero a realizar los movimientos y así motivar a sus niños a que también lo hagan después.</p> <p>La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.</p> <p>Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.</p>	<p>Video</p> <p>Celular</p> <p>pelotas</p>



Jose A. Romero S.

Jose A. Romero S.

 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Particular:** Asís
- 1.2. Sección:** Única
- 1.3. Grado/Edad:** 4 años
- 1.4. Docente:** Sara Elizabeth Valladolid Castillo
- 1.5. Nombre de la sesión:** "SOMOS FUTBOLISTAS"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Trabaja el dominio lateral del cuerpo y el lado no dominante, empleando un objeto	Patea el balón con su lado dominante y no dominante

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde nos vamos a convertir en futbolistas.	Video Celular Pelotas arcos
DESARROLLO	Se les dice que, entre todos los miembros de la familia, se organicen en dos equipos para que puedan jugar al futbol, pero el reto será que deben patear el balón con las dos piernas, tanto derecha e izquierda, para probar cuanta fuerza tenemos. Después también se pueden jugar los penales, en los cuales vamos a patearlos primero con la pierna de nuestro lado dominante y después con nuestro lado no dominante. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.	
CIERRE	Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	



Sara Elizabeth

Jose A. Romero S.

 DIRECTOR

ACTIVIDAD N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Particular: Asís

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 4 años

1.4. Docente: Sara Elizabeth Valladolid Castillo

1.5. Nombre de la sesión: "NOS DESPLAZAMOS POR CAMINOS IMAGINARIOS, SIN SALIRNOS DE ESTE, REALIZANDO ALGUNOS RETOS"

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEMS
Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Coordina sus movimientos	Recorre dos metros en línea recta, coordinando sus movimientos.

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wasap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde nos vamos a desplazar por distintos caminos, algunos largos y otros pequeños, pero el reto será que lo haremos siguiendo algunas consignas que haremos con nuestros brazos.	Video
DESARROLLO	Se les pide a los padres que dibujen en el piso algunas líneas, unas largas y otras cortas, para que los niños se desplazan por allí, una vez hecho esto se le pide primero a un miembro de la familia que se desplacen por esos caminos, primero por lo cortos, siguiendo consignas como las siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Levanta los brazos - Agacha la cabeza - Pon los brazos detrás del cuerpo - Pon los brazos delante del cuerpo. 	Celular Tizas
CIERRE	Se pueden agregar las consignas que deseen y que vayan proponiendo. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres. Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías, de las actividades que realizaron los niños.	




José A. Romero S.
 DIRECTOR