



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN NIÑOS DE 3 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA 075
CARRUSEL DE NIÑOS TUMBES, 2020.**

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

AUTORA

**GARCIA GARCIA, YOMAYRA PETRONILA
ORCID: 0000-0003-4380-2532**

ASESOR

**ÁLVAREZ GUTIÉRREZ, ABDÓN
ORCID: 0000-0003-1216-403X**

TUMBES – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Garcia Garcia, Yomayra Petronila

ORCID: 0000-0003-4380-2532

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

ASESOR

Álvarez Gutiérrez, Abdón

ORCID: 0000-0003-1216-4013

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina calahuala, Sofía Susana
MIEMBRO

Muños Pacheco, Luis Alberto
MIEMBRO

Álvarez Gutiérrez, Abdón

ASESOR

4. Dedicatoria

A Dios por haberme permitido mantenerme con vida y salud, durante todos estos años. Y darme las fuerzas necesarias para seguir y terminar mi carrera. Agradecer a esta casa de estudios Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que me formo como profesional. Y a los docentes por sus conocimientos impartidos durante el tiempo de estudio.

Agradecimiento

A mi esposo Carlos, por su amor incondicional. Porque siempre estuvo a mi lado apoyándome en los buenos y malos momentos. Para lograr mí meta.

A mi hija Carolayn Lucero, que es mi mayor motivación.

A mis padres Hernán y Liliana por su amor.

A mis hermanos Hernán, Ángel, Kleiber, Melina y Carmen gracias por su apoyo y confianza.

A mis sobrinos, Leger, Jaden, Axel, Maikel, Mia y Agdiel.

5. Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 17 niños. Se aplicó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. Para el análisis de datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2010 y el estadístico SPSS versión 22. Los resultados obtenidos muestran que el 59% de niños se encuentran en el nivel inicio y el 29% en el nivel de proceso. Después de aplicar juegos didácticos como estrategia, se observó que el 53% de niños a hora se encuentran en el nivel logro esperado y el 35% en el nivel proceso. Es por ello que se llegó a la conclusión, que la aplicación de los juegos didácticos si mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, así como el esquema corporal, lateralidad y el equilibrio en los niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Palabras clave: Esquema corporal, equilibrio, juegos didácticos, lateralidad, psicomotricidad

Abstract

The objective of the research was to determine how the application of didactic games improves the development of gross motor skills in 3-year-old children of the Educational Institution 075 Children's Carousel Tumbes, 2020. The study was quantitative, explanatory level and design pre-experimental, the sample consisted of 17 children. The observation technique was applied and a checklist as an instrument. For data analysis, the Microsoft Excel 2010 program and the SPSS version 22 statistic were used. The results obtained show that 59% of children are at the beginning level and 29% at the process level. After applying didactic games as a strategy, it was observed that 53% of children now are at the expected achievement level and 35% at the process level. That is why it was concluded that the application of didactic games does improve the development of gross motor skills, as well as the body scheme, laterality and balance in 3-year-old children of the Educational Institution 075 Children's Carousel Tumbes, 2020.

Keywords: Body schema, balance, educational games, laterality, psychomotricity.

6. Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2.Equipo de trabajo.....	ii
3.Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4.Dedicatoria.....	iv
5.Resumen.....	vi
6.Contenido.....	viii
7.Índice de gráficos	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	9
2.2.1.Juegos didácticos.....	9
2.2.2. El juego	10
2.2.3. Importancia del juego.....	12
2.2.4. Fundamentos teóricos del juego.....	13
2.2.5. Tipos de juegos	14
2.2.5.1. Juegos reglados	14
2.2.5.2. Juego sensoriomotor o funcional	15
2.2.5.3. Juego de ficción o simbólicos	16
2.2.6.Juegos para desarrollar la psicomotricidad gruesa.....	17

2.2.7. Psicomotricidad.....	19
2.2.8. Fundamentos teóricos de la psicomotricidad	20
2.2.9. Desarrollo psicomotor.....	21
2.2.10. Importancia de la psicomotricidad.....	23
2.2.11. Psicomotricidad gruesa	23
2.2.12. Dominio corporal dinámico	24
2.2.12.1. Coordinación general	25
2.2.12.2. Equilibrio	26
2.2.12.3. Ritmo.....	27
2.2.12.4. Coordinación viso motriz.....	28
2.2.13. Dominio corporal estático	28
2.2.13.1. Tonicidad	29
2.2.13.2. Respiración.....	30
2.2.13.3. Autocontrol	30
2.2.13.4. Relajación.....	31
2.2.14. Educación no presencial.....	31
III. Hipótesis.....	32
IV. Metodología.....	33
4.1. Diseño de la investigación	33
4.2. Población y muestra	34
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	36

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.5. Plan de análisis.....	39
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos	36
V. Resultados	37
5.1. Resultados	37
5.2. Análisis de resultados.....	43
VI. Conclusiones	47
Referencias bibliográficas.....	49

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Gráfico de barras de la distribución del nivel de la psicomotricidad gruesa del pre test.....	38
Figura 2. Gráfico de barras de la distribución del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el pos test.	39
Figura 3. Gráfico de barras de los resultados comparativos por pre test y post test.	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población muestral de los estudiantes de 3 años de educación inicial	35
Tabla 2 Jueces evaluadores	38
Tabla 3 Resultados de Alfa de Cronbach.....	39
Tabla 4 Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test..	37
Tabla 5 Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test..	39
Tabla 6 Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test y post test	40
Tabla 7 Pruebas de normalidad.....	41
Tabla 8 Prueba de rango de Wilcoxon.....	42

I. Introducción

En estos tiempos de cambios y modernidad, por motivo de la pandemia Covid-19, el sistema Educativo es el más afectados, los niños se encuentran aislados en sus casas sin poder realizar actividades a las cuales estaban acostumbrados, el no poder ir al colegio les produce un atraso en su aprendizaje. Asimismo, las docentes no se encontraban preparadas para una educación online. Es por ello que el problema surge debido a la necesidad de ayudar a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020. En los primeros años de vida, los niños deben armonizar sus movimientos y mantener el dominio de su cuerpo. A través del juego didáctico los infantes desarrollan habilidades y destrezas motoras, mejorando su rendimiento académico. Es por ello que las docentes deben planificar actividades virtuales relacionadas a los juegos didácticos, que permitan a los niños desarrollar su psicomotricidad gruesa.

Según UNESCO (2020), indica que “aproximadamente 861.7 millones de niños y jóvenes en 119 países se han visto afectados al tener que hacer frente a la pandemia global. En el ámbito educativo desafortunadamente, las instituciones educativas no se encuentran preparadas para este cambio, siendo los niños los más afectados en su aprendizaje”

MINEDU (2016), indica que “en el proceso de su desarrollo psicomotriz los niños y niñas viven su cuerpo a través de la libre exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos, en interacción permanente con su entorno y ambiente” (pág. 20)

Según Comellas & Perpinya (2003):

La psicomotricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño lograra ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad. A través de la psicomotricidad el niño adquiere diferentes habilidades, que le ayudaran a mantener el equilibrio, fuerza, velocidad y agilidad de su cuerpo.

Ya que la madurez en el sistema nervioso varía de acuerdo a la persona.

Al respecto Piaget (1956), refiere que “mediante el movimiento los niños desarrollan su personalidad y comportamientos. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, el medio, con otras personas y consigo mismo”.

Mejia & Macancela (2018), realizaron una investigación sobre “El Desarrollo psicomotor grueso en niños de 2 a 3 años y las teorías científicas que lo sustentan. Los resultados obtenidos fueron que los niños de 2 a 3 años que recibieron estimulación para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, desarrollan un elevado nivel de dominio corporal y flexibilidad para realizar movimientos corporales con seguridad y destreza. Para el logro del dominio motor, es necesario trabajar el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático mediante la ejecución de actividades lúdicas”.

Siguiendo con la línea de investigación Agramonte (2018), realizo una investigación sobre “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. Los resultados obtenidos fueron que en el pre test el (92%) en promedio se encuentra en nivel de logro y solo un (8%) está en proceso, esto evidencia

que el juego didáctico como estrategia si mejora motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de educación inicial”.

Al respecto Herrera (2017), realizo una Investigación sobre “Los 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. En LA cual se propone determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia desarrolla la psicomotricidad en los niños de 5 años. Obtenido como resultado que el (100%) se encuentra en el nivel de logro”.

Ante la problemática antes ya descrita, se ha formulado el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020?

Para poder dar respuesta al problema se planteó el objetivo general: Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020

Asimismo, se formularon los siguientes objetivos específicos:

Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Evaluar mediante un post test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Comparar resultados del pre y post test del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020

Debido a la importancia del tema de investigación, este se justificó teniendo en cuenta los siguientes ámbitos: Teórico porque, implica una búsqueda de información sobre las variables de estudio y sus dimensiones. En consecuencia, las ideas fueron

sistematizadas en relación a los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de tres años, permitió tener un sustento que servirá como base para futuras investigaciones. Por su valor práctico, la investigación permitió que la Institución Educativa N° 075 Carrusel de Niños, pueda potenciar diferentes aspectos prácticos en relación a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para ello se elaboraron diferentes actividades, basadas en la aplicación de juegos didácticos, con el fin de mejorar la fase psicomotora gruesa, permitiendo a los niños y niñas desarrollar su capacidad de expresarse y relacionarse con el medio que lo rodea, así como sus habilidades y destrezas. Por su utilidad metodológica, porque se consideró una serie de métodos, técnicas y procedimientos, en el marco de la investigación y el método científico permitió plantear alternativas para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Para ello se procedió a la aplicación de juegos didácticos, con la selección pertinente de los procesos, instrumentos y estrategias que ayudaran a la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños.

La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 17 niños. Se aplicó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. Para el análisis de datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2010 y el estadístico SPSS versión 22. Los resultados obtenidos muestran que el 59% de niños se encuentran en el nivel inicio y el 29% en el nivel de proceso. Después de aplicar juegos didácticos como estrategia, se observó que el 53% de niños a hora se encuentran en el nivel logro esperado y el 35% en el nivel proceso. Es por ello que se llegó a la conclusión, que la aplicación de los juegos didácticos si mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Medina & Páez (2017), tesis titulada *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Ramón De Niñez Sede Progreso y libertad*. Tuvo como objetivo general, implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Ramón De Niñez Sede Progreso y libertad. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. Con una muestra de 30 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo. En conclusión, el juego se encarga de abrir caminos para potencializar la psicomotricidad, además ayuda a la concentración, la creatividad, y el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas.

Flores (2020), tesis titulada *Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años guía para docentes*. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia de la psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 y 5 años de la Escuela Fiscal Mixta” Luis Alberto Chiriboga Manrique”. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño experimental. Con una muestra de 20 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la entrevista, encuesta y observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo y cuestionario. En conclusión, el implementar actividades dinámicas y entretenidas que permitan desarrollar capacidades psicomotoras gruesas y lateralidad que afiance en el estudiante su autoestima y sentido de pertenencia, desarrollando habilidades de integración y trabajo en equipo.

Balseca (2016), tesis titulada “*El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucia Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto*”. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucia Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto. La metodología que se empleo fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo correlacional. Con una muestra de 25 estudiantes. La técnica que se utilizo fue la observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo. En conclusión, de acuerdo con el análisis obtenido consideran que el juego influye en el desarrollo de los niños y niñas para lo cual necesitan contar con una guía que les permita desarrollar la motricidad gruesa.

2.1.2. Nacionales

Huamán (2018), tesis titulada “*Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa Piura, 2018*”. Tuvo como objetivo general, determinar de qué manera la aplicación de juego didáctico mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa Piura, 2018. La metodología que se empleo fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. Con una muestra de 17 estudiantes. La técnica que se utilizo fue la observación directa, se aplicó como instrumento una guía de observación. En conclusión, el juego didáctico tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años, así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pre test y post test e hipótesis.

Herrera (2017), tesis 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". Tuvo como objetivo general, determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia desarrolla la psicomotricidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal-bajo Ayabaca, Piura, 2017. La metodología que se empleo fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. Con una muestra de 22 estudiantes. La técnica que se utilizo fue la observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo. En conclusión, la aplicación de los juegos didácticos como estrategia si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

González (2015), tesis titulada "*influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Publica n° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018*". Tuvo como objetivo general, conocer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Publica n° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018. La metodología que se empleo fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. Con una muestra de 19 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo. Los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 83.3% de los niños(as). En conclusión, el uso de los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad.

Morante (2019), tesis titulada "*El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el distrito de nuevo Chimbote, 2017.*" Tuvo como objetivo general Determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje

desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P. “Fátima de Falconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2018. Con una metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y con un diseño pre experimental, la técnica aplicada fue la observación y su instrumento, una lista de cotejo su población se conformó con una muestra de 18 alumnos. Los resultados registran que los niños obtuvieron el calificativo de 72 % para la evaluación (A) el 28 % para la evaluación en (B) y en tanto para la evaluación (C), llevaron alcanzar el 0 % de niños. En conclusión, se puede comprobar que hubo una mejora y se comprobó en el post test logrando una puntuación de logro bueno en los alumnos de 3 años de la Institución Educativa Particular “Fátima de Falconerie.

2.1.3. Locales

Feijoo (2018), tesis titulada “*Las estrategias didácticas en el enfoque cognitivo mejora el funcionamiento psicomotor de los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 065 “La Cabañita” Tumbes – 2018*”. Tuvo como objetivo general Demostrar como la aplicación de las estrategias didácticas en el enfoque cognitivo mejora el funcionamiento psicomotor en las dimensiones Corporal, Cognitivo, Comunicativa, Motriz y Motora gruesa, de los niños de 3 años. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativa, nivel correlacional y diseño pre experimental. Con una muestra de 25 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la observación, se aplicó como instrumento una lista de cotejo. Los resultados registran que el pre test y post test aplicados, el 4% de logro previsto a 83%; se consiguió una disminución en el indicador de inicio, del 92% al 13%. En conclusión, estrategias didácticas en el enfoque cognitivo mejoran significativamente el funcionamiento psicomotor de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 065 “la cabañita” de Tumbes, en el año 2018.

Juárez (2017), tesis titulada “*El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017*”. Tuvo como objetivo general, determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017, La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental. Con una muestra de 21 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la entrevista, se aplicó como instrumento una encuesta. En conclusión, en el post test se observa un nivel alto del nivel fonético, y la tabla y un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resalta mi diseño y aplicación de los juegos mejorando el desarrollo de psicomotriz.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

Gomes & Friedrich citado por Higuera & Molina (2020), refieren que:

Ambos investigadores enfatizan que un juego comienza a recibir la denominación de didáctico cuando se utiliza para alcanzar objetivos pedagógicos específicos. Además, los juegos didácticos constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles, mejorando el desempeño de los alumnos en relación con la nueva información y las situaciones de enseñanza que lo involucran (pág. 268)

Por otro lado, Echeverri & Gómez citado por Higuera y Molina (2020), “proponen interiorizar el juego didáctico para potenciar el desarrollo del sujeto a través de esa y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso enseñanza” (p. 270)

Díaz (1998) define los juegos didácticos como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procedimiento del contenido nuevo de manera más profunda y consistente” (p.19). Es muy importante que el docente busque diferentes estrategias, antes de la aplicación y selección de juegos didácticos, de acuerdo al contexto educativo facilitando al estudiante una mejor enseñanza aprendizaje.

Leni (2015), refiere que “el juego didáctico es la planificación del proceso enseñanza aprendizaje, para la cual el docente elige las técnicas y actividades que pueda utilizar con el fin de alcanzar los objetivos”.

2.2.2. El juego

En el programa curricular de Educación Inicial nacional hace referencia sobre:

El principio del juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. (MINEDU, 2016, p. 21)

La formación del niño, se basa en la aplicación de su pedagogía, ya que está centrada en se centra en la elaboración de los juegos, teniendo como prioridad las diferencia enviúdales del educando, interés necesidad e inclinación. El plantea que el juego, para el hombre en su primera dad se convirtió en una necesidad. Considera que por medio del juego el niño y niña, logra manifestar muchas verdades que se encuentran esencialmente en él niño. (Bañeres et al., 2008)

El investigador hace referencia que: “El juego es una actividad espontanea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje o representar los medios con los que realizarlo” (Bautista, 2002, p.2)

El juego forma parte importante “Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas” (Bañeres et al., 2008, p.5)

Los investigadores han estudiado la importancia del juego en las funciones psicomotrices del niño:

Los juegos de movimientos que los niños y las niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimientos con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, la coordinación motriz y la estructura perspectiva. (Bañeres et al., 2008, p.14)

Según Bañeres et al. (2008), a través del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, ya que se tornan más precisos y eficaces como (coordinación dinámica global y equilibrio)
- Desarrollan su capacidad perspectiva (percepción viso-espacial, auditiva, y rítmica temporal)
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras

- Se descubren a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior” (p.14)

Para Gonzales (1980), menciona que “el juego es el recurso educativo por excelencia para aprender en la infancia, ya que juega un rol fundamental en el desarrollo de las habilidades psicomotoras-gruesas y finas, cognitivas y socioemocionales, mediante el juego los niños se divierten e involucran en el proceso de aprendizaje”

También se encontró según la Unesco (1980), “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos tradicionales” (p. 17)

2.2.3. Importancia del juego

(Vazquez, n.d.), refiere que mediante el “juego el niño obtiene un mejor desarrollo intelectual, social, emocional y cognitivo, ya que pone en función su psicomotricidad ya sea fino o gruesa. Los estudiantes de la etapa pre escolar van adquiriendo dominio y control de su cuerpo en forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino”, las estrategias metodológicas son una planificación y métodos de aprendizaje que se toma en consideración al conocimiento para el desarrollo completo y acorde de estas capacidades”.

2.2.4. Fundamentos teóricos del juego

- **Teoría constructivista:**

Según Vygotsky (1982), la "zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky (1982), afirma que "el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia".

El niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

Según Quintas (2020), describe que el juego debe entenderse, según la investigación de Vygotski como:

Una necesidad de adaptación al entorno, y como una actividad caracterizada y placentera en sí misma. Esta necesidad es epistemológica y de carácter simbólico, por lo que el verdadero juego es el juego simbólico, siendo el juego sensorio motor una simple preparación para el juego simbólico. (pág. 73)

- **Teoría estructuralista del juego:**

Para Piaget, (1991), “La elaboración del espacio se debe esencialmente a la coordinación de los movimientos, y aquí captamos la estrecha relación existente entre este desarrollo y el de la inteligencia sensorio motriz”.

Esta teoría considera la psicomotricidad como base a la construcción cognitiva y de la inteligencia en el niño en fundamento es que se manifiesta como la actividad mental en la cual las relaciones entre lo que esa haciendo los conocimientos acumulados facilitan que se expresen el nuevo conocimiento, en ella la cadena formada permite al niño establecer relaciones entre los nuevos conceptos, para ello debe observar y tocar e objeto, es decir debe sentirlo para comprender la importancia de cada uno así como la utilidad que esta tiene.

2.2.5. Tipos de juegos

Piaget (1984) citado por Quintas (2020), según el desarrollo evolutivo del niño, establece tres tipos de juegos:

2.2.5.1. Juegos reglados

Fernández (2017), describe cómo se desarrolla los juegos reglados según la edad del niño en el tercer estadio:

Los juegos de reglas, aparece de manera muy progresiva entre los 4 y 7 años. Su inicio puede depender, del medio en el que se desenvuelve el niño y de los modelos que tenga a su disposición. Durante el periodo de 7 a 12 años es cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas. Directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios muy bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juegos tienen a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse, a partir de los 12 años. (p. 38)

El investigador hace mención que “A través de los juegos de reglas los niños, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan a depositar la confianza en el grupo” (Fernández, 2017, p. 37)

Para Garcia (2005), este juego está basado en normas concretas y simples a la vez las cuales deben ser respetar:

El juego de regla tiene los siguientes beneficios y estos son: aprende a perder y ganar, respetar normas, acciones, opiniones y turnos de los compañeros que se encuentren en el juego. La atención, razonamiento, reflexión, memoria, desarrollo del lenguaje. Que favorecen el desarrollo del aprendizaje.

2.2.5.2. Juego sensorio motor o funcional

Para Garcia (2005), dentro de los cero y cinco años de edad en los niños, en esta edad el estado sensorio motor es propio:

Consta en duplicar acciones que el niño realiza por diversión de lograr un inmediato resultado. Teniendo como fruto un desarrollo funcional como: crecimiento desplazamiento y coordinación de movimientos sensoriales, aumento del equilibrio dinámico y estático, entendimiento de la comprensión del mundo que rodea al niño y niña una auto superación, interactuar con el adulto de preferencia, tener una coordinación con el óculo- manual, los saltos, carreras, persecuciones, luchas etc. Son considerados como una modalidad del ejercicio para un juego motor.

Según la investigación de Fernández (2017), refiere que:

Los juegos de ejercicio son característicos del periodo sensoriomotor entre los (0-2 año). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de

movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos, todas estas acciones inciden generalmente sobre los contenidos sensoriales y motores. (pág. 36)

2.2.5.3. Juego de ficción o simbólicos

García (2005), menciona que “desde los dos años y siete años. Este estadio pre operacional. Consta en simular situaciones imaginarias o reales, ya que el niño crea o imita personaje que en su momento sin que se encuentren presentes en el momento del juego del niño. Teniendo en cuenta que a través del juego simbólico el niño adquiere beneficios los cuales son: asimilación y comprensión del entorno, el crecimiento de la creatividad y la imagen, desarrollo de un mejor lenguaje y aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta”.

Según la investigación de Quintas (2020) refiere que:

Los juegos simbólicos, inician desde los 2 a 4 años de edad del niño. Es donde inicia a representar fenómenos presentes y no presentes, utilizando también símbolos. Los objetos presentes con los que interactúan los niños se pueden convertir simbólicamente en alguna realidad, en ello consiste el juego, en interactuar simbólicamente con la realidad. En el juego simbólico el niño adopta cualquier papel que haya observado previamente. (p. 73)

Para Piaget (1884) citado por Quintas (2020), menciona que “el juego simbólico establece dos periodos evolutivos: estadio de irrealidad de 2 a 4 años, se produce la asimilación simple de un objeto a otro y se deforma a la realidad. En el estadio de realismo de 4 a 7 años, en cuando el niño se imita a la realidad y se inicia el

simbolismo colectivo”.

2.2.6. Juegos para desarrollar la psicomotricidad gruesa

- **Juego con su propio cuerpo**

Mediante estos juegos los niños logran dominar (vencer) su cuerpo, en el lugar donde se encuentren gracias a estos movimientos como gatear, caminar, arrastrarse, etc.)

Juego con objetos

Por medio de este juego los niños y niñas manipulan y exploran sensorialmente diferentes objetos como golpear, lanzan, tirar, agarrar, etc., dependiendo el lugar donde se encuentre.

- **Jugar a representar**

A través de este juego los niños desarrollan sus habilidades psicomotrices gruesas, es hacer que por medio del cuerpo los niños representen algo. Ya que estimula la imaginación y el movimiento, si le decimos al niño que se mueva como si fuera gallina, salte como un canguro, que vuele como un avión. También puede ser que le permitamos que el escoja lo que le guste para representar, y usted adivine lo que quiere o está representando.

- **Jugar a saltar la rayuela**

Brincar o saltar puede hacer algunas veces muy complicado, para algunos niños que tienen algunas dificultades motoras gruesas. Este juego es una actividad que ayuda a los niños y niñas a mantener el equilibrio y coordinación de los músculos. Se debe ayudar a los niños a que practique la rayuela para poder. Ya que puede saltar con uno o dos pies.

- **Jugar a bailar al ritmo de la música**

Consiste en que los niños deben bailar al ritmo de la música, ayuda a los niños a ser conscientes del ritmo que están. Ya que de esta forma ayuda a mejorar sus habilidades psicomotoras gruesas, por medio de canciones que hablen sobre el movimiento, para que los niños muevan el cuerpo de manera coordinada.

- **Juego con Obstáculos**

Por medio de este juego se puede lograr que los niños y niñas se sientan motivados para conseguir un objetivo. Para llevar a cabo este juego se tiene que utilizar obstáculos como: almohadas, muebles, sillas, sábanas o pisos para poder crear un área donde el niño pueda gatear, para poder pasar por debajo y arriba de algunos objetos y poder mantener el equilibrio.

Practicar el Equilibrio cerca del piso

Para lograr que el niño mantenga el equilibrio, debemos hacer que el niño practique encima del piso, pero siempre y cuando se utilicen pisos Flex para que sea menos molesto para los niños. Se puede trazar una o varias líneas con cinta adhesiva o una cuerda, para que los niños caminen por encima de ella y así poder mantener el equilibrio.

- **Jugar a columpiarse**

Columpiarse ayuda al niño a desarrollar el equilibrio. Porque pone en coordinación todo su cuerpo para desplazarse de un lado al otro, utilizando el movimiento de sus piernas hacia atrás y adelante (Trigueros, & Rivera, s.f).

El desarrollo cognitivo del niño, pueden presentarse en muchas relaciones, a que creer que el niño puede caminar en todas las direcciones posturas puede representar que sabe orientarse, por ello no se debe confundir que esto representa el desarrollo

cognitivo cuando solo es una distinción y variedad de la acción aprendida con anterioridad. (Álvarez, 2012)

2.2.7. Psicomotricidad

Bottini (2013), menciona que “la educación psicomotriz se centra fundamentalmente en las relaciones que cada persona establece en la sala con los objetos. Es a partir de estas relaciones es donde se va a prender un modo de hacer, de decidirnos a conocer, es un aprendizaje fundamental manipulativo y sensorial que desarrolla conocimientos básicos”. (pág. 139)

Sánchez & Llorca (2008), “manifiestan que la actividad psicomotriz se encuentra enmarcada en cinco categorías que hacen referencia a las actividades que los niños y niñas realizan durante la sesión, nos referimos a la planificación, al juego sensoriomotor, a las actividades pre- simbólicas y a la representación”. (pág. 21)

Para Garcia & Berruezo (2013), refiere que “la psicomotricidad puede entenderse como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y la comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo”

Los autores mencionan que en la psicomotricidad en el ámbito educativo se propone como objetivos fundamentales:

Educación la capacidad sensitiva (sensomotricidad), se refiere a la información sensorial que recibe el cuerpo, tanto la que nos informa de los procesos de nuestro organismo como la respiración, el latido, la digestión.

Educación la capacidad perspectiva (perceptomotricidad), esta capacidad Consiste en la estructuración y organización de la información sensorial tanto del ambiente como del propio cuerpo. Debido a que se integran en esquemas perceptivos dando sentido a la realidad.

Educar la capacidad simbólica y representativa (ideomotricidad), en esta capacidad los estudiantes mediante los símbolos puede jugar con los datos de la realidad. Asimismo, en la representación el lenguaje interviene de forma determinante en la síntesis y análisis de las diferentes representaciones.

Minedu (2016), en el programa curricular de inicial refiere que “la psicomotricidad es concebida como una dimensión del desarrollo humano que alude a una estrecha interconexión que existe ente el cuerpo, los pensamientos y las emociones de los infantes de manera permanente, al actual las diferentes situaciones de su vida” (pág. 217)

2.2.8. Fundamentos teóricos de la psicomotricidad

- **La teoría Piaget:**

Piaget (1971) citado por Martínez (2014), “Es a partir de la actividad corporal donde el niño construye y elabora sus diferentes esquemas de pensamientos, procesos de construcción, que Piaget ha descrito en diversos estadios del desarrollo; sensorio motor, de operaciones concretas y de operaciones formales”. (pág. 20)

Para Piaget, (1991). Menciona que la elaboración del espacio se debe esencialmente a la coordinación de los movimientos, y aquí captamos la estrecha relación existente entre este desarrollo y el de la inteligencia sensorio motriz”.

Esta teoría considera la psicomotricidad como base a la construcción cognitiva y de la inteligencia en el niño en fundamento es que se manifiesta como la actividad mental en la cual las relaciones entre lo que esa haciendo los conocimientos acumulados facilitan que se expresen el nuevo conocimiento, en ella la cadena formada permite al niño establecer relaciones entre los nuevos conceptos, para ello debe observar y tocar

e objeto, es decir debe sentirlo para comprender la importancia de cada uno así como la utilidad que esta tiene.

- **Teoría de Le Boulch:**

Para Le Boulch (1971) citado por García & Berruezo (2013)

Le Boulch elaboro un método que está basado en el movimiento humano al que denomino psicocinética. Este método distingue dos etapas en la evolución de la motricidad: la primera etapa la infancia, es aquí donde se lleva a cabo organización psicomotriz y se estructura la imagen del cuerpo. La segunda etapa en la pre adolescencia es donde se observa y produce una mejora en los factores motrices.

Da Fonseca (1979) citado por García & Berruezo (2013)

“El autor destaca la importancia de la motricidad como un elemento imprescindible para el acceso a los procesos superiores del pensamiento. El desarrollo del individuo se inicia con la inteligencia neuromotora, donde predominan las conductas innatas y la organización tónico emocional” (pág. 24)

2.2.9. Desarrollo psicomotor

Para Ajuriaguerra (1978), “El desarrollo motor que se refleja a través de las capacidades de movimientos depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono” (pág. 30)

Asimismo, el autor menciona que el desarrollo motor se observa en tres fases:

La primera fase se observa durante los 5 meses de vida del niño, esta se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja. Es por ello que a partir del tercer mes del niño sus estimulaciones externas incitan al ejercicio, provocando de esta manera posibles acciones de diferentes movimientos voluntarios.

La segunda fase se desarrolla hasta los 4 años de vida del niño, esta etapa se caracteriza por la organización nuevas posibilidades de movimientos aquí podemos observar que la movilidad del cuerpo es más grande, ya que se integran con adquisición y elaboración del espacio y del tiempo.

La tercera fase se desarrolla de los 4 a 7 años de vida del infante. Esta fase comprende en la automatización de las posibilidades motrices, ya que es la base fundamental y necesaria para la adquisición de futuras adquisiciones de movimientos. Ya que el niño entre los 4 y 5 años tiene mayor dominio de su esquema corporal.

Para García & Berruezo (2013). El individuo puede desarrollarse en dos funciones, externas e internas, el movimiento y las capacidades motrices es fundamental para el desarrollo psicomotor. Todos los movimientos humanos son considerados un acto motor. Es por ello que se consideran tres posibles tipos de movimiento.

El acto motor del reflejo: “Este acto se trata de una descarga muscular de carácter automático e incontrolado. En este acto los reflejos son innatos y constituyen la primera manifestación motriz del recién nacido”.

El acto motor voluntario: “En este se trata de un movimiento intencional, para lo cual se ha elaborado con anticipación una representación mental que pueda desencadenar el impulso del movimiento en la persona”.

El acto motor automático: “Este acto comprende de un movimiento inicial intencional que, a fuerza de repetirlo siempre, este ya no necesita de la representación mental para su realización. Es por ello que cuando un acto motor se hace automático, se liberarán gran parte de energía y atención”.

“Es por ello que el desarrollo motor procede a través de una progresiva maduración de niveles desde los más altos hasta los más bajos” (García & Berruezo, 2013, pág. 19)

2.2.10. Importancia de la psicomotricidad

Para Pacheco (2015), “La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran estado de ánimo de los niños”.

Según Pacheco la psicomotricidad proporciona los siguientes beneficios:

Propicia la salud: cuando estimulamos la respiración y la estimulación favorecemos una mejor nutrición en las células y eliminamos desechos. Asimismo, fortalece los músculos y los huesos.

Fomenta la salud mental: permite que los niños y niñas desarrollen el control de habilidades motrices, ya que los niños se sentirán capaces de liberar tensiones o emociones fuertes y proporcionan satisfacción, y confianza en sí mismo.

Favorece la independencia: permite que los niños y niñas realicen sus propias actividades, permitiéndoles ser autónomos y capaces de tomar sus propias decisiones.

Contribuye a la socialización: favorece en los niños y niñas el desarrollo de habilidades que permitan la socialización con su entorno, y aceptación en el grupo.

2.2.11. Psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa se puede definir como la coordinación global de todos los movimientos del cuerpo, que resultan de los procesos de maduración del niño, a través de las de la coordinación de las extremidades se puede conseguir movimientos armónicos en un tiempo y espacio determinado. Que permitirán al infante desplazarse de un lugar a otro, ya que favorece el desarrollo Postural, correr, saltar, rodar, gatear, caminar etc.

La psicomotricidad gruesa es la primera en desarrollarse en los niños y niñas, debido a que consiste en el control de los movimientos del cuerpo, tales como las extremidades y los músculos que ayudan y facilitan el desplazamiento del infante.

Para Garza (1978), refiere que la motricidad gruesa, es el control de los movimientos del cuerpo que se producen por medio de los músculos generales, ya que permite al niño desarrollarse desde la dependencia autónoma de los niños.

Para Ardanaz (2009), refiere que “la psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo”.

“La psicomotricidad gruesa permite al infante el perfeccionamiento de los elementos que lo conforman como: la postura, el tono muscular, el equilibrio y lateralidad. Es por ello que se distinguen dos tipos de movimientos (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático”. Otero (2012)

2.2.12. Dominio corporal dinámico

Según Ardanaz (2009), manifiesta que el “dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar las distintas partes del cuerpo, quiere decir realizar movimientos partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, debiendo superar las diferentes dificultades de los objetos”.

Este dominio brinda y proporciona diferentes capacidades en los infantes tales como:

- Mantiene un dominio y control del cuerpo
- No tener temor o inhibición
- Una madurez neurológica
- Una estimulación y ambiente adecuado
- Mantiene una integración de todo el esquema corporal

– Mantiene la atención en los movimientos y representación mental de sí mismo.

Según Otero (2012), refiere que “El dominio corporal dinámico está relacionado con el aprendizaje de la coordinación general, el ritmo y la coordinación viso motriz. Por medio de estas diferentes habilidades los niños desarrollan su seguridad y confianza en ellos mismos. Ya que le permitirá conocer sus capacidades, el control y dominio de su propio cuerpo”.

“El dominio corporal dinámico, es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo tales como: extremidades superiores y extremidades inferiores. Las cuales se moverán por propia voluntad o mediante una consigna” Pacheco (2015)

2.2.12.1. Coordinación general

Para Frostig & Maslow citado por Gallego del Castillo (n. d.), “La expresión de esquema corporal se refiere a la adaptación del sistema músculo-esquelético en la postura para moverse sin caer y para mover objetos con eficacia. A diferencia de la imagen corporal que es la suma de todas las sensaciones y sentimientos que conciernen al cuerpo”. (pág. 153)

Según Jiménez & Alonso (2007), “El esquema corporal ocupa un papel fundamental, ya que, sin él, el niño será incapaz de los esquemas motores de los que parten las acciones habituales. El chico/a que parece alguna perturbación y no ejerce control sobre alguna parte de su cuerpo, suele presentar defectos de coordinación, lentitud y torpeza” (pág. 52).

“Lo que llamamos esquema corporal, no es más que un conjunto de retroacciones procedentes de las interacciones del sujeto con su entorno físico que son interpretadas y memorizadas en forma de conjuntos estructurados de información y programas por parte del sistema nervioso” (Cañizares & Carbonero, 2016).

Para Gil (2003), refiere que “El esquema corporal es el resultado de la actividad de sensación y movimiento que vive el ser humano, construyendo una perspectiva mental que es la síntesis de todos los mensajes y estímulos y acciones que permiten al niño diferenciarse del mundo exterior y dominarse así mismo”. (pág. 64)

Para Le Boulch (1986) citado por Carbonero (2016), “Define al esquema corporal como intuición global o conocimiento innato de nuestro propio cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento en función a la interrelación de sus partes y con relación al espacio y objetos que lo rodean” (pág. 11)

2.2.12.2. Equilibrio

Según Justo (2014), menciona que “La función del equilibrio consistirá en mantener relativamente el centro de gravedad del cuerpo a pesar de las influencias del medio. Es por ello que, desde el punto de vista de la física, el equilibrio de un cuerpo depende de la superficie de la base de sustentación, de la altura del centro de gravedad y del punto de la base de sustentación por la cual pasa la fuerza gravitatoria”.

Según el autor el equilibrio está ligado íntimamente al control de la postura, debido a las diferentes actividades que realiza el organismo humano requieren la actitud para poder conservar una posición sin poder moverse (equilibrio estático) se debe asegurar el control y el mantenimiento de la estabilidad cuando se realiza el desplazamiento del cuerpo (equilibrio dinámico)”.

“El equilibrio consiste en la capacidad de poder vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo, en una postura adecuada que permita al niño desplazarse. Ya que implica una interiorización de su propio cuerpo”. Según Ardanaz (2009).

Para Del Valle & De la Vega (2011) citado por Carbonero (2016), refiere que

“El dominio del equilibrio inicia a los doce meses de vida del niño, cuando él bebe se pone de pie por sus propios medios. A partir de los dos años y medio el infante comienza a quedarse en equilibrio sobre un solo pie durante algunos segundos. Poco a poco va adquiriendo más estabilidad sobre sus movimientos”.

“La transformación del conocimiento en acciones mentales requiere, antes que nada, la organización de unidades funcionales preexistentes, en las cuales el equilibrio es siempre el punto de partida y llegada”. (Fonseca 1998, pág. 57)

2.2.12.3. Ritmo

Para Conde & Viciano (2001), “el ritmo viene dado por la organización temporal de las secuencias del movimiento. La ordenada sucesión de tiempos le confiere una de sus propiedades más sobresalientes, la distribución con un ritmo determinado, ritmo es orden y proporción en el espacio”

El ritmo es la capacidad de sentir la fluidez y de controlar los diferentes movimientos, sonoros y visuales. Ya que se producen por la ordenación de elementos, el ritmo lo vive y siente nuestro cuerpo. Todo en el ser humano es ritmo.” Pacheco (2014)

Según Jiménez & Alonso (2006), menciona que “el ritmo puede entenderse de dos modos: en el sentido **filosófico** quiere decir, como una actividad del propio cuerpo como (respirar, caminar y danzar) y **psicológico** en relación con el tiempo”.

El ritmo se considera un factor fundamental en el desarrollo de alguna actividad ejecutada, ya que un determinado ritmo requiere de esfuerzo y produce menor cansancio. A través del ritmo los niños desarrollan su atención y posibilita la relajación y flexibilidad del esquema corporal.

“El ritmo está constituido por una serie de pulsaciones o bien de sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos corto. Es por ello que el niño debe ser capaz de

repetir algunos movimientos siguiendo un modelo, como por ejemplo: (el sonido de un panderete, la persecución de un tambor etc.) Mesonero (1994, pág. 136)

2.2.12.4. Coordinación viso motriz

Para Jiménez & Alonso (2006), manifiesta que “La coordinación viso motriz, es la capacidad que tiene todo individuo para aumentar eficazmente las respuestas visuales y motrices en la actividad física”.

Asimismo, el autor menciona que la coordinación visomotiz, permite que el los niños mantengan el control de sus movimientos y desplazamientos en cualquier lugar o espacio de un modo suave, sencillo y sin tropiezos. Permitiendo al infante no tener ninguna dificultad.

“La coordinación visomotiz es la ejecución de diferentes movimientos relacionados al control de la visión y relajación que se establece, en relación con la vista y la acción de las manos” Pacheco (2015)

Mesonero (1994), manifiesta que “La maduración de nuestra coordinación visomotiz con lleva una etapa de experiencias en las que son necesarios cuatro elementos tales como: el propio cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo” (pág. 138)

2.2.13. Dominio corporal estático

Para Jiménez & Alonso (2006), “Entendemos por dominio corporal estático, a todas las actividades motrices que llegan a interiorizar el esquema corporal. Integrando de esta manera el autocontrol, tonicidad, respiración y relajación ya que son elementos muy importantes que el niño debe desarrollar a través de este dominio” (pág. 143)

Para Pacheco (2015), “el equilibrio corporal estático, es la unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una

acción previamente representada mentalmente, como la coordinación general de todo el cuerpo”

2.2.13.1. Tonicidad

Para Stambak (1978), “El tono muscular se puede definir como la tensión ligera a la que se halla sometido todo musculo en estado de reposo y que acompaña a cualquier actividad postural o cinética”.

Para Stambak (1978) citado por Justo (2014), “Resalta el papel fundamental que desempeña el tono muscular en las actividades motrices propioceptivas (postura, actividad espontanea) en relación con el mismo cuerpo y exteroceptivas (marcha, prensión) en relación con el mundo exterior”. (pág. 49)

Según Mesonero (1994), “Para realizar cualquier movimiento de acción corporal es necesario, que los músculos alcancen un determinado grado de tensión, permitiendo que otros músculos se inhiban o relajen” (pág. 139)

Por su parte Wallon (1959) citado por Justo (2014), “considera que la función tónica es el primer modo de comunicación del niño con los otros, permitiéndole expresar sus motivos, sus deseos y sus rechazos, antes de que las palabras adquieran su significación semántica”.

Para Justo (2014), “Considera que el tono está muy unido a los procesos de atención mediante complejos mecanismos neurológicos, lo que implica que cualquier alteración tónica (un tono demasiado alto o bajo puede afectar la capacidad de que el niño pueda entender”. (pág. 49)

Según Pastor (2007), “La tonicidad, entendida como instrumento de relajación, ya que se concreta porque se caracteriza en dos tipos de tono postural y tono de acción”.

Tono postural. - permite que los niños mantengan un lenguaje flexible del cuerpo, sus reacciones adictivas y manifestando especialmente a través de sus experiencias de carácter afectivo y emocional.

Tono de acción. – permite no solo desarrollar la acción Transitiva que modifica el medio, sino que también se puede utilizar como medio de comunicación.

García & Berruero (2013), refiere que “el tono muscular proporciona sensaciones propioceptivas que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y su control dependen de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad”. (pág. 45)

2.2.13.2. Respiración

Castañer (2013), “La función respiratoria está íntimamente relacionada con el aporte circulatorio que se requiere con la actividad muscular. Es por ello que el un buen control de la respiración es fundamental desde el punto de vista educativo”.

Según Schinca (2011), “Los problemas respiratorios varían en cada caso en intensidad y características, pero en general se manifiestan provocando ansiedad, cansancio e incapacidad para una buena concentración”. (pág. 42)

“la respiración, es un contenido muy determinante en los primeros años de vida de los niños, ya que a través de la respiración conlleva el ritmo respiratorio, vías y tipos”.

Pacheco (2015)

2.2.13.3. Autocontrol

“Es la capacidad de encarrilar la energía para poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario que el niño tenga un buen dominio del tono muscular para obtener un control de su cuerpo y una postura determinada” Mesonero (1994)

Según Pacheco (2015), “El autocontrol es la capacidad, que permite canalizar la energía tónica y ayuda a realizar cualquier movimiento del cuerpo. Es por ello que es necesario tener un buen dominio del tono muscular”

2.2.13.4. Relajación

Para Pastor (2007), manifiesta que “La relajación se establece entre el sujeto y el medio que lo rodea, cualquiera de estos dos elementos de este esquema con los que se puede concretar, ya que se manifiesta siempre mediante el vínculo interactivo que requiere de una solución muy adecuada para poder recuperar nuevamente el estado del equilibrio”.

La relajación permite a los niños y niñas liberar sus emociones, para mantener la calma y recuperar el equilibrio y control de su cuerpo.

Para Castañer (2013), “La relajación es la capacidad que permite incidir sobre los estados de tensión muscular, para revertir en el comportamiento tónico emocional de la persona” (pág. 93)

La relajación es muy importante porque permite, ayuda y evita lo siguiente:

- Ayuda a conocer las funciones del esquema corporal.
- Evita el cansancio mental y reduce la fatiga.
- Facilita la concentración y atención.
- Mejora la motivación en los niños. Según Pacheco (2015)

2.2.14. Educación no presencial

Los especialistas en educación, viendo de lejos la crisis económica, anunciaron una estrategia de modalidad no presencial, aprendo en casa, una iniciativa creada por el ministerio de educación para responder a las necesidades ante el aislamiento social, contando con el apoyo de empresas televisivas y radiales, para llevar a cabo este hecho.

“Resolución Viceministerial N° 0882020-MINEDU. Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19, Resolución Ministerial N° 160-2020” MINEDU (2020)

Resolución Ministerial N° 00184-2020-MINEDU. Suspensión del servicio educativo presencial en las instituciones educativas públicas y privadas durante el estado de emergencia sanitaria por el COVID-19, Resolución Ministerial N° 00184-2020-MINEDU. Disponer que el inicio de la prestación presencial del servicio educativo a nivel nacional en las instituciones educativas públicas y de gestión privada de Educación Básica, se encuentra suspendido mientras esté vigente el estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID19, y hasta que se disponga dicho inicio con base a las disposiciones y recomendaciones de las instancias correspondientes según el estado de avance de la emergencia sanitaria.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis

- **Hipótesis nula:**

Ho. Los juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

- **Hipótesis alterna:**

Ha. Los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio que se utilizó para la investigación utilizó fue cuantitativo

Según Hurtado & Toro (2005), menciona que “desde el punto metodológico se suele denominar cuantitativo a la investigación que, predominantemente, tiene a usar instrumentos de medición y comparación que proporcionan datos cuyo estudio requiere el uso de modelos matemáticos y de la estadística” (pág. 55)

“Es por ello que se denomina cuantitativo a las investigaciones que utilizan herramientas de obtención y manejo de información”.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativo

Según Behar (2008), manifiesta que en este nivel de investigación se busca encontrar razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Su objetivo último es explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones seda este. La investigación debe estar orientada a la comprobación de hipótesis causales; esto es, identificación y análisis de las causales (variable independiente) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variable independiente). (Pág.18)

Los estudios de este tipo implican esfuerzo del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación.

4.1.3. Diseño de investigación

Para la ejecución del presente estudio se utilizó el diseño pre experimental

Según Hernández, Fernández & Bautista (1997), refieren que “en este diseño se le aplica a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después

se le administra un tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo, es decir hay un seguimiento del grupo”. (pág. 141)

El diseño se diagrama de la siguiente manera:

G: 0_1 ----- \times ----- 0_2

G: = Simboliza a los niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de niños Tumbes, 2020.

0_1 = Pre test.

\times : Manipulación de la variable

0_2 = Post test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Hernández, Fernández & Bautista (2014), mencionan que: “la población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan determinadas especificaciones”. (pág. 207)

Para Icart, Fuentelsaz & Pulpón (2006), hace referencia que la población es el conjunto de individuos que tienen ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar. Cuando se conoce el número de individuos que lo componen, se habla de población finita y cuando no se conoce su número, se habla de población infinita.

4.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 17 niños de 3 años del departamento de Tumbes. Según Hernández, Fernández & Bautista (2014) refieren que: “la muestra, es esencia, subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que

pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”.
(pág. 208)

Para Icart, Fuentelsaz & Pulpón (2006), en su trabajo de investigación refiere que la muestra es el grupo de individuos que realmente se estudiaran, es un subconjunto de la población. Para que se puedan generalizar los resultados obtenidos, la muestra resulta de la representación de una población.

- **Técnica de muestreo**

Se utilizará el muestreo (no probabilístico), debido a que los niños fueron seleccionados por el investigador en el departamento de Tumbes.

Según Hurtado & Toro (2005), menciona que “el muestreo no probabilístico es aquel en el cual todos los miembros de la población tienen la misma oportunidad de ser seleccionados como integrantes de la muestra, lo cual considera como una debilidad dentro del método hipotético. Deductivo y por lo tanto, como fuente de validez interna de una investigación” (pág.127)

La población muestral estuvo constituida por los 17 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes 2020.

Tabla 1

Población muestral de los estudiantes de 3 años de educación inicial

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	Única	9	8	17
TOTAL		9	8	17

Fuente: Nómina de matrícula, 2020

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición conceptual

- **Variable independiente: Juegos didácticos**

Bañeres et al. (2008) afirma que a través del juego los niños pueden vencer sus miedos y dominar moverse en el mundo que los rodea, ya que es un proceso complejo, adecuar su conducta en el mismo espacio, progresar y ser independientes para aprender de sus propios límites, para el pensamiento la acción en una sola línea.

- **Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa**

Otero (2012), afirma que “La psicomotricidad gruesa permite al infante el perfeccionamiento de los elementos que lo conforman como: la postura, el tono muscular, el equilibrio y lateralidad. Es por ello que se distinguen dos tipos de movimientos (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático”.

Matriz de consistencia

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos didácticos	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none">• Control y coordinación de sus movimientos• Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación
	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo del juego a través de la manipulación• Participa e interactúa en los diferentes juegos
Psicomotricidad gruesa	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none">• Coordinación general• Reconoce y utiliza las partes gruesas de su cuerpo
	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce sus lateralidades

		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos de lateralidad.
	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos corporales manteniendo el equilibrio. • Demuestra equilibrio al sostenerse con su cuerpo.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación, se utilizaron técnicas de recolección de datos que ayudo y facilito conocer los resultados. Teniendo en cuenta el diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se considera para la recolección de datos, como técnica la observación mediante el instrumento de una lista de cotejo.

Asimismo, los instrumentos fueron validados, utilizando el juicio de expertos quienes revisaron de manera muy detenida y minuciosa el instrumento (lista de cotejo) para poder determinar si pueden ser aplicados.

- **Técnica de investigación: La observación**

Para Según Hernández, Fernández & Bautista (2014), “la observación Consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (pág. 260)

Suárez, (2001), refiere que “la observación es una de las estrategias para recoger y medir información de fuentes primarias” (pág. 162)

- **Instrumento de recolección: Lista de cotejo**

Romo (2015), “una lista de cotejo es un instrumento de verificación útil para la evaluación a través de la observación. En ella se enlistan las características, aspectos y cualidades”

Ludewig, Rodríguez & Zambrano (2008), La lista de cotejo se entiende básicamente, como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores”.

- **Validez y confiabilidad del instrumento**

Para obtener la validez del instrumento (lista de cotejo) que mide la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años, se solicitó a tres docentes con el grado de Licenciada en Educación Inicial, con el propósito que analicen cada una de las dimensiones e ítems, para la confiabilidad del instrumento. Es por ello que se asignó a cada pregunta un valor que equivale lo siguiente: Pertinencia (1), Relevancia (2) y claridad (3).

Después de la evaluación del juicio de expertos, se concluyó que el instrumento (lista de cotejo) si era aplicable. Asimismo, se recolectaron los datos de cada uno de los valores. Finalmente se muestra a continuación la tabla de validación de los expertos.

Tabla 2

Jueces evaluadores

N°	Nombre de expertos	Grado de estudios	Aplicación del instrumento
1	Lucia Espinoza Cedillo	Licenciada	Aplicable
2	Wilfredo Flores Sutta	Licenciado	Aplicable
3	Erika Leonor Alama Zarate	Licenciada	Aplicable

Fuente: Carta de validación del instrumento, 2020

Confiabilidad del instrumento

Para obtener el grado de confiabilidad del instrumento (lista de cotejo), se utilizó el coeficiente del alfa de Cronbach, el cual consiste en medir cada respuesta marcada por los jueces evaluadores (expertos).

Tabla 3

Resultados de Alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,996914	17

Fuente: Recuperado de Excel 2019

4.5. Plan de análisis

Para el procesamiento de recolección de datos fue necesario realizar lo siguiente:

- El instrumento (lista de cotejo), fue validado tres docentes del nivel inicial con el grado de Licenciada. Concluyendo que el grado de confiabilidad es muy alto.
- Se procedió a la aplicación del instrumento (lista de cotejo) s 17 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.
- Recopilación de los datos obtenidos. Se analizaron y tabularon utilizando gráficos estadísticos, con el fin de explicar una posible relación que expresa la variable de estudio.
- Procesamiento de la información de los datos tabulados, a través del programa Microsoft Excel 2019 y estadístico SPSS. Este procedimiento ayudo a redactar el análisis e interpretación de los resultados.

4.6. Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020?	<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020 <hr/> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años ❖ Evaluar mediante un post test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. ❖ Comparar los resultados del pre y post test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. 	Los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020	<p>V1: Juegos didácticos</p> <p>V2: Psicomotricidad gruesa</p>	<p>Tipo: Cuantitativo.</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>Población muestral: 17 niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020</p> <p>Técnica: observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

4.7. Principios éticos

Para llevar a cabo el proyecto de investigación, se consideran los siguientes principios de código de ético para la investigación, versión 004. Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, fecha 13 de enero del 2021.

- **Protección a la persona:** Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.
- **Libre Participación y derecho a estar informado:** Las personas involucradas a la investigación, tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.
- **Beneficencia y no – maleficencia:** Para toda investigación se debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación.
- **Justicia:** En este principio el investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

V. Resultados

5.1. Resultados

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de dar respuesta al objetivo general Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020 y se organizó los resultados a nivel de los objetivos específicos.

Respecto al objetivo específico 1.

Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Tabla 4

Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test

Nivel de psicomotricidad gruesa	N°	%
Previsto	2	12%
Proceso	5	29%
Inicio	10	59%
TOTAL	17	100%

Fuente: lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años 2020

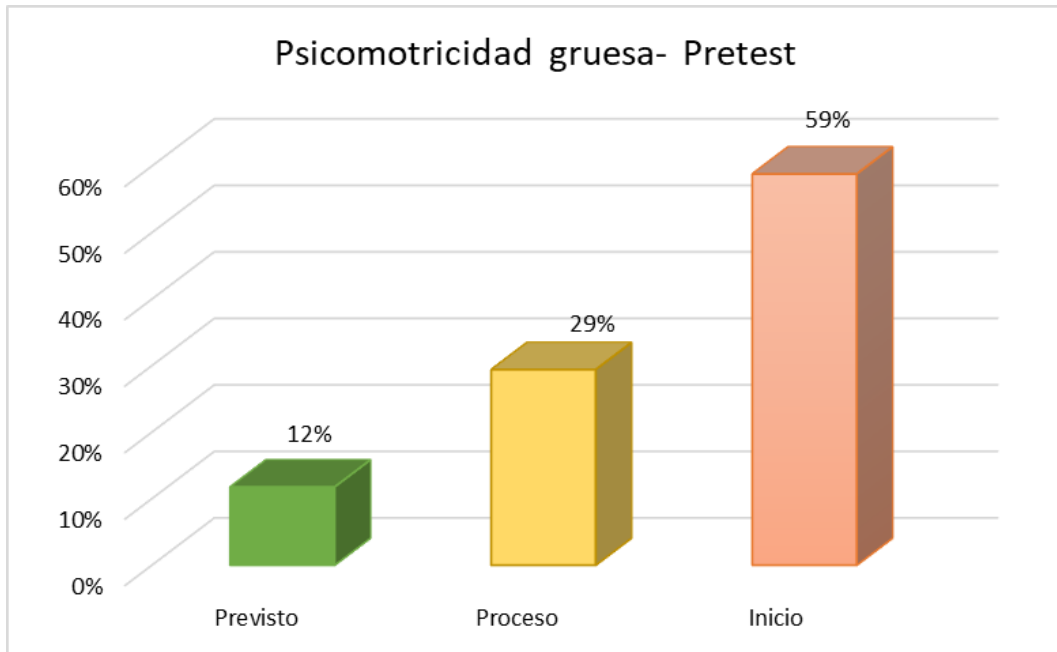


Figura 1. Gráfico de barras de la distribución del nivel de la psicomotricidad gruesa del pre test

Fuente: Tabla 6

En la tabla 4 y figura 1, se obtuvo como resultado que el 59% se encuentran en inicio, el 29% en proceso y el 12% se encuentran el logro previsto. Por lo que se concluye, que los niños tienen un bajo nivel en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, necesitando acompañamiento y tiempo para lograr una mejora.

Respecto al objetivo específico 2

Evaluar mediante un post test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Tabla 5

Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test

Nivel de psicomotricidad gruesa	N°	%
Previsto	9	53%
Proceso	6	35%
Inicio	2	12%
TOTAL	17	100%

Fuente: lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años 2020

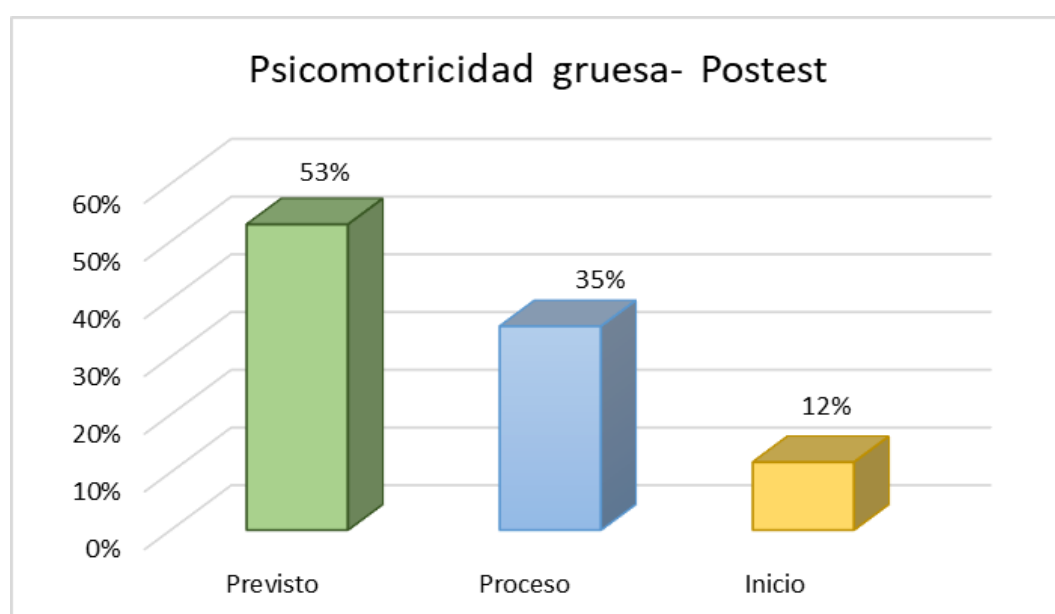


Figura 2. Gráfico de barras de la distribución del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el pos test.

Fuente: Tabla 7

En la tabla 5 y figura 2, se obtuvo como resultado que el 12% se encuentra en inicio, el 35% en proceso y el 53% en logro previsto. Se pudo concluir, que los niños lograron

mejorar su lateralidad, el equilibrio y su esquema corporal. Desarrollando su psicomotricidad gruesa encontrándose en un nivel de logro previsto.

Respecto al objetivo específico 3:

Comparar resultados del pre y post test del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Tabla 6

Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 3 años mediante un pre test y post test

Nivel de psicomotricidad gruesa	Resultados			
	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Previsto	2	12%	9	53%
Proceso	5	29%	6	35%
Inicio	10	59%	2	12%
TOTAL	17	100%	17	100%

Fuente: lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años 2020

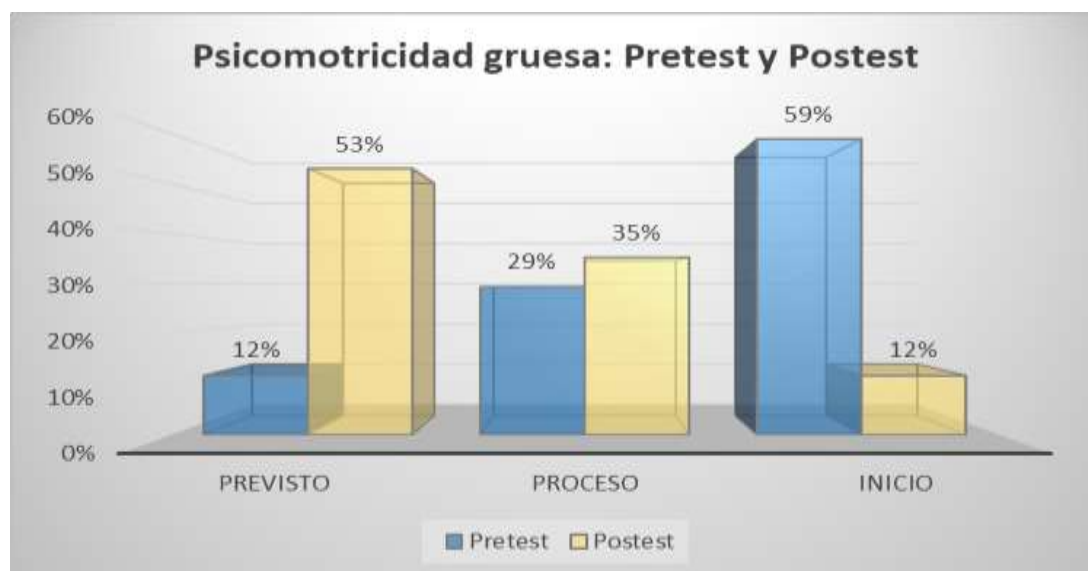


Figura 3. Gráfico de barras de los resultados comparativos por pre test y post test

Fuente: Tabla 8

En la tabla 6 y figura 3, se observa que en el pre test el 59% de niños se encuentran en el nivel de inicio y el 29% en proceso al comparar con los resultados del post test

nos damos cuenta que hay una mejora significativa obteniendo como resultado que el 53% se encuentran en el nivel de logro esperado y el 35% se encuentra en nivel de proceso. Por lo que se concluye que después de aplicar los juegos didácticos los niños de 3 años lograron mejorar su nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

- **Contraste de hipótesis**

A. Hipótesis

Ha. Los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

H0. Los juegos didácticos no influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

B. Nivel de significancia:

Planteamos la hipótesis

Ho: los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal

Tabla 7

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Prestest	,339	17	,000	,645	17	,000
Postest	,168	17	,200*	,924	17	,173

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la Ho y acepto la Ha

Si $p < 0,05$ rechazamos la Ha y acepto la Ho

Decisión y conclusión

Como $p < 0,05$ entonces rechazamos la H_0 y acepto la H_a es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadísticas no paramétricas, denominada prueba de Wilcoxon

C. Estadístico de prueba

Tabla 8

Prueba de rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	0 ^c		
	Total	17		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de contraste^a

	Postest - Pretest
Z	-3,631 ^b
Sig. asintótica. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

La prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, cuyo resultado de significancia fue de 0,000 lo cual es menor que $p < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

5.2. Análisis de resultados

Análisis respecto al objetivo general: Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

El resultado al contrastar con la hipótesis se muestra una significancia de 0,000 lo cual es menor que $p < 0,05$, por lo que se determinó que los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Para Gonzales (1980) menciona que “el juego es el recurso educativo por excelencia para aprender en la infancia, ya que juega un rol fundamental en el desarrollo de las habilidades psicomotoras-gruesas y finas, cognitivas y socioemocionales, mediante el juego los niños se divierten e involucran en el proceso de aprendizaje”.

Los resultados obtenidos son corroborados por Huamán (2018), en su investigación titulada “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años, quien obtuvo en su estadístico un valor de significancia $p = 0.000 < 0.05$ rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna”.

La psicomotricidad y la motricidad gruesa, son disciplinas muy fundamentales que se emplean en ambas investigaciones, por lo que determina que los juegos didácticos influyen de forma positiva en la mejora de la psicomotricidad gruesa. Obteniendo como resultado el mejoramiento de su lateralidad, equilibrio y su esquema corporal de los niños.

5.2.2. Análisis respecto al objetivo específico 01: Identificar mediante un pre test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Los resultados obtenidos al identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa demostraron en la tabla 6 y figura 1 el 59% se encuentran en inicio, el 29% en proceso y el 12% se encuentran el logro previsto.

Fernández (2010), refiere que “la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y el desplazamiento”.

Los resultados del estudio se asemejan Agramonte (2015), tesis titulada “el juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años, antes de la intervención el 54% estaban en nivel de inicio. Asimismo, se observa un nivel de retraso en ambas investigaciones, demostrando que los niños no tienen un buen desarrollo de su psicomotricidad gruesa. Ya sea por diferentes motivos como la falta de estrategias por parte de las docentes.

Los resultados obtenidos comprenden, a una mala práctica de ejecución de estrategias de la docente, siendo responsable también los padres los cuales no motivan, orientan y estimulan adecuadamente a sus niños. Esta falta de apoyo se ve reflejado en la mala coordinación de los movimientos, un pésimo equilibrio y lateralidad de los niños. Ya que es de mucha importancia que desarrollen su psicomotricidad gruesa en sus primeros años de vida.

Análisis respecto al objetivo específico 02: Evaluar mediante un post test el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

El resultado obtenido al evaluar el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante un pos test, en la tabla 8 y figura 3 el 12% se encuentra en inicio, el 35% en proceso y el 53% en logro previsto.

Piaget (1971) citado por Martínez (2014), “Es a partir de la actividad corporal donde el niño construye y elabora sus diferentes esquemas de pensamientos, procesos de construcción, que Piaget ha descrito en diversos estadios del desarrollo; sensorio motor, de operaciones concretas y de operaciones formales”. (pág. 20)

Los resultados del estudio se asemejan a la investigación realizada por González (2018), en su investigación titulada “influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas, en la cual nos muestra en su post test una calificación con la escala el 83% en logro destacado (A)”.

Es muy importante señalar que en las dos investigaciones se mostraron un mayor porcentaje en el post test, al evaluar el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños, donde se demostró que los juegos didácticos resultan favorables para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños. Ya que les ayudan a estimular la mayor parte de su cuerpo cuando realizan los juegos, así como en el equilibrio, el esquema corporal y lateralidad.

Análisis respecto al objetivo específico 03: Comparar resultados del pre y post test del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Al comparar los resultados se observa que en el pre test 59% de niños se encuentran en el nivel de inicio y el 29% en proceso. Después de aplicar los juegos didácticos como estrategia observa una mejora en el post test obteniendo como resultado que el 53% se encuentran en el nivel de logro esperado y el 35% se encuentra en nivel de proceso.

El juego forma parte importante “Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas” (Bañeres et al., 2008, p.5)

Los resultados del estudio son similares a Huamán (2018), en su tesis titulada “Juegos didácticos para mejorar el desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, en su investigación evidencia que antes de aplicar los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa y después de aplicar juegos didácticos como estrategia los niños mejoraron significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Obteniendo como resultados en el pos test 82.40%”.

Es muy importante que desde una muy temprana edad los niños desarrollen su psicomotricidad gruesa, ya que es parte fundamental para su desenvolvimiento y crecimiento dentro de la sociedad. Es por ello que, partiendo de esta otra investigación, en la cual se centra en el juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad gruesa y el presente trabajo en juegos didácticos, las dos investigaciones están centradas en mejorar la psicomotricidad gruesa.

V. CONCLUSIONES

Se determinó de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años. Se contrasta la hipótesis en la que se demuestra la significancia fue 0,000 lo cual es menor que $p < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna los juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

Se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa del niño a mediante un pre test, donde se pudo observar que el 59% se encuentran en inicio, el 29% en proceso y el 12% se encuentran el logro previsto. Se demostró que los niños tienen dificultad en su equilibrio, lateralidades y un desplazamiento descoordinado de su cuerpo.

Se evaluó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante un post test. Es por ello que se pudo evidenciar que el 12% se encuentra en inicio, el 35% en proceso y el 53% en logro previsto. Para lo cual se demuestra que los juegos didácticos son muy importantes para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, ya que pudieron mejorar su esquema corporal, lateralidad y equilibrio.

Se comparó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante un pre test y post test. Se observa que la mayoría de los niños en el pre test el 59% se encuentran en el nivel de inicio y el 29% en proceso al comparar con los resultados del post test nos damos cuenta que hay una mejora significativa el 53% se encuentran en el nivel de logro esperado y el 35% se encuentra en el nivel de logro esperado. Por lo cual se evidencio un nivel de logro en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

- **RECOMENDACIONES**

- **Recomendaciones del punto de vista metodológico**

Los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad gruesa, es por tal motivo que se recomienda seguir investigando sobre el tema tratado en esta investigación, ya que con el transcurrir del tiempo se podrán desarrollar nuevas estrategias o métodos que beneficien a los niños y niñas. Asimismo, se invita a los diferentes investigadores a continuar con esta investigación, porque es de mucha importancia que los niños del nivel inicial desarrollen desde una edad muy temprana su psicomotricidad gruesa.

- **Recomendaciones del punto de vista practico**

Se recomienda a las docentes que utilicen diferentes estrategias, que ayuden a mejorar el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas.

Se recomienda a las docentes utilizar las herramientas Tic. Para la aplicación de actividades online que mejoren la psicomotricidad gruesa de sus niños y niñas.

Se sugiere a los padres, que apoyen a sus niños en casa a realizar diferentes actividades que ayuden a mejorar su psicomotricidad gruesa, y mantener constante comunicación con la docente.

- **Recomendaciones del punto de vista académico**

Se recomienda a los diferentes investigadores que tomen en cuenta temas que estén relacionados a la mejorara del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas. Asimismo, se invita a tener en cuenta como opción para un tema de estudio “Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, S. (2012). El desarrollo evolutivo del niño. Madrid, España: Horsori
- Ajuriaguerra, J. (1978) *“Manual de psiquiatría infantil”*. Científico-Médica. Barcelona.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Cádiz. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- 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.
- Bautista, J. (2002) El juego didactico como estrategia de atencion a la diversidad. Supervision pedagogica del MEC Paraguay. Disponible en: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2
- Balseca, G. (2016) *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucia Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto*
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao disponible en: <https://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/JuegoEstrategiaDidactica.pdf>
- Bottini, P. (2013). Las prácticas y los conceptos del cuerpo: reflexiones desde la psicomotricidad. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/42088?page=138>.
- Behar, D. (2008). Metodología de la investigación. Disponible: <https://es.slideshare.net/ceferinacabrera/libro-metodologia-investigacion-behar-rivero-1>

- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2016). *Capacidades perceptivo motrices : esquema corporal y lateralidad en la infancia*.
<https://books.google.com.pe/books?id=T210DQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=esquema+corporal+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwienryY3ZnwAhVfrJUCHc84D0gQ6AEwBHoECA YQAg#v=onepage&q=esquema corporal psicomotricidad&f=false>
- Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad. Edicions de la Universitat de Lleida. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/54540?page=9>
- Conde, L. & Viciano, V. (2001). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Aljibe. Málaga.
- Comellas, M. & Perpinya, A (2003). Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos. España: Alcead.
- Código de ética para la investigación, 1 (2019). www.uladech.edu.pe
- Díaz. (1998). "Estrategias para docentes para un aprendizaje significativo". México: Ed. McGraw-Hill
- Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotri* (primera ed).
<https://books.google.com.pe/books?id=kNrRlgjAoYEC&pg=PA176&dq=lateralidad+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwizwMMye4pnwAhX1qJUCHZHxDC8Q6AEwAnoECAQQAg#v=onepage&q=lateralidad psicomotricidad&f=false>
- Fernández, J. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33774?page=25>
- Feijoo, K. (2018). Las estrategias didácticas en el enfoque cognitivo mejora el funcionamiento psicomotor de los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 065 “La Cabañita” Tumbes - 2018. Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.
- Fernández Gavira, J. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33774?page=37>

- Fernández, J. (2017). El juego como recurso didáctico en educación física. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33774?page=22>
- Flores, G. (2020) *Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años guía para docentes*
- Garvey, C. (1977). El juego infantil. 1–198. <https://books.google.com.pe/books?id=vKjVXKbHwScC&pg=PA13&dq=enfoques+teoricos+del+juego+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjJ-nF2cTpAhWPFLkGHYZ0DSsQ6AEIMDAB#v=onepage&q=enfoques+teoricos+del+juego+infantil&f=false>
- García, P. (2016). Fundamentos teóricos del juego. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693?page=18>
- García, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. <https://books.google.com.pe/books?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=enfoques+teoricos+del+juego+infantil&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjJ--nF2cTpAhWPFLkGHYZ0DSsQ6AEIODAC#v=onepage&q=enfoques+teoricos+del+juego+infantil&f=false>
- Gallego del Castillo, F. (n.d.). *Esquema corporal y praxia: Bases conceptuales*. Retrieved April 25, 2021, from <https://books.google.com.pe/books?id=UFfjCgAAQBAJ&pg=PA162&dq=esquema+corporal+psicomotricidad+jean+le+boulch&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiMhNjBuZnwAhX4ppUCHdgoBh4Q6AEwAnoECAUQA#v=onepage&q&f=false>
- Gil, P. (2004). *Desarrollo psicomotor en educación infantil*. https://books.google.com.pe/books?id=0qX_CgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=desarrollo+psicomotriz&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj8oc2arJ_wAhWDnpUCHfQUBkUQ6AEwA3oECAMQA#v=onepage&q=desarrollo+psicomotriz&f=false
- García, J. & Berruezo, P. (2013). *Psicomotricidad y educación infantil*. Editorial CEPE. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/156562?page=45>

- Gil, P. (2003). Desarrollo psicomotor en educación infantil (de 0 a 6 años). Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60171?page=8>.
- González, Y. (2018) Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos.
- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, P. (2010) metodología de la investigación. Quinta edición. México: Editorial Mac Graw Hill, 2010. Disponible en:https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-dela-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Huaman, J. (2018) *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Tupac Amaru II etapa Piura.*
- Hurtado, I. & Toro, J. (1998). “Paradigma y métodos de investigación en tiempos de cambio”. Editorial C.E.C, s.a. los libros de el Nacional, caracas. Julio 2007./ 168pp. Disponible en: <https://epinvestsite.files.wordpress.com/2017/09/paradigmas-libro.pdf>
- Herrera, M. (2017) *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.*
- Higueras-Rodríguez, L., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 24(1), 266- 283. DOI: 10.30827/profesorado. v24i1.8677
- Icart, M., Fuentelsaz, C. y Pulpón, A. (2006). Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=5CWKWi3woi8C&pg=PA55&%20dq=poblacion+y+muestra&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi7pbSOjLHl%20AhWhuFkKHThAC5AQ6AEIJzAA#v=onepage&q=poblacion%20y%20muestra&f=false>

- Jiménez, J & Alonso, J. (2009). La psicomotricidad de tu hijo/a. Ediciones la tierra de hoy. España recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=gx0skcgu2lQC&pg=PA17&dq=psicomotricidad+visomotriz&hl=es-419&sa=X&ved=2ah>
- Justo, E. (2014). Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad. Almería, Editorial Universidad de Almería. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/115980?page=20>.
- Jimenez, J., & Alonso, J. (2007). *Manual de psicomotricidad*. <https://books.google.com.pe/books?id=18c4WWH6TCwC&printsec=frontcover&dq=esquema+corporal+psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjI2ZOqrpnwAhW6qZUCHXMXBGUQ6AEwA3oECAMQA#v=onepage&q&f=false>
- Juárez, R (2017), tesis titulada “*El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes*”
- Ludewig, C.& Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008). Taller de metodología de la investigación. Bogotá: Fundaeducó.
- Leni, W. (20015). “Movimiento y expresión corporal”. Editorial: Narcea Ediciones-España
- Martínez, E. (2014). *Psicomotricidad en la educación infantil*. <https://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=psicomotricidad+gruesa&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwisi4zn053wAhWlpZUCHeCPAnsQ6AEwAnoECAMQA#v=onepage&q=psicomotricidad gruesa&f=false>
- Mesonero, A. (1994). La Educacion Psicomotriz, Necesidad de Base en El Desarrollo Peronal Del Nino. In *universidad de oviedo recuperado*. https://books.google.com.pe/books?id=-47GLIquL_8C&pg=PA8&dq=dominio+corporal+estático+y+dinámico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwidxaidi5rwAhX6qZUCHfzsAGQQ6AEwBHoECA

AQA#v=onepage&q&f=false

Mendiara, J. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.

Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63381?page=2>.

Mejia, C., & Macancela, T. (2018). *Desarrollo psicomotor grueso en niños de 2 a 3 años y las teorías científicas que lo sustentan*.

MINEDU (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. 1–256.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo>

Medina, R & Páez, Y (2017) *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Ramón De Niñez Sede Progreso y libertad*

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. 1–256.

Morante, D (2019), tesis titulada “*El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el distrito de nuevo Chimbote*”.

Otero, J. (2012). *La psicomotricidad infantil guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0 a 3 años*. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/966/2012_11_06_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Primera edición
Recuperado de:

https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/56093758/psicomotricidad_nivel_inicial-with-cover-page.pdf

Pastor, J. (2007). *Motricidad: perspectiva psicomotricista de la intervención*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33660?page=4>

Piaget, J. (1956). "El juego didáctico". Obtenido de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

- Piaget, Jean (1991). Seis estudios de psicología. España: Editorial Labor. Recuperado de http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Quintas Hijós, A. (2020). Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/129180?page=72>
- Romo, M (2015). La lista de cotejo como herramienta para la lectura crítica de artículos de investigación publicados. Rev Enferm Inst Mex Seguro Soc. 2015;23(2)109-13. Disponible en <https://www.medigraphic.com/pdfs/enfermeriaimss/eim-2015/eim152h.pdf>
- Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU. Disponen el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada “Aprendo en casa”, a partir del 6 de abril de 2020. Recuperado de <https://noticia.educacionenred.pe/2020/04/rm-160-2020-minedudisponen-inicio-ano-escolar-traves-implementacion-estrategia-195663.html>
- Suárez, P. (2001). Metodología de la Investigación diseños y técnicas. 1–218
- Sánchez Rodríguez, J. y Llorca Llinares, M. (2008). Recursos y estrategias en psicomotricidad. Málaga, Spain: Ediciones Aljibe. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60501?page=21>.
- Schinca, M. (2011). Manual de psicomotricidad, ritmo y expresión corporal (2a. ed.). Wolters Kluwer España. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63134?page=172>
- Stambak, M. (1978). Tono y psicomotricidad. Madrid: Pablo del Río. tonicidad.
- Trigueros, C. & Rivera, E. (s.f). El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego. Universidad de Granada. Disponible en: <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wpcontent/uploads/2011/10/Actividadespara-desarrollar-la-MOTRICIDADGRUESA.pdf>
- Tuñón, I., Laiño, F., & Castro, H. (2014). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de

vulnerabilidad social. 16, 1–16. Retrieved from <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv16n01a04/5910>

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

UNESCO.(2020). *La educación en tiempos de pandemia Covid-19*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1065/Robles_YIS.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Vazquez, R. (n.d.). *El Juego en la Educación Escolar*. Retrieved May 21, 2020, from https://books.google.com.pe/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA51&dq=importancia+del+juego+en+los+niños&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjtwMSD0cTpAhW4IbkGHcJ6C_YQ6AEIdTAJ#v=onepage&q=importancia del juego en los niños&f=false

Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

Este instrumento es utilizado con fines de investigación, lo que permitirá evaluar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E N° 075 Carrusel de Niños"- Tumbes, 2020.

Responda con sinceridad marcando con una (x) la alternativa que considere conveniente.

Escala nominal: SI = 2, NO = 1

N°	DIMENSIONES E ITEMS	1	2	Observación
ESQUEMA CORPORAL				
01	Se desplaza saltando en un pie para llegar a la meta			
02	Corre de un lugar a otro, esquivando obstáculos			
03	Se desplaza en el espacio corriendo y saltando en diferentes direcciones			
04	Nombra las partes de su cuerpo.			
05	Realiza diversos movimientos con su cuerpo.			
06	Se desplaza en el espacio esquivando obstáculos.			
LATERALIDAD				
07	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su cuerpo.			
08	Levanta la mano derecha – izquierda. Según las indicaciones			
09	Se toca su pie derecho – izquierdo siguiendo las indicaciones			
10	Salta en un pie coordinadamente hacia el lado derecho			
11	Salta en dos pies coordinadamente hacia el lado izquierdo.			
12	Gira su cuerpo en diferentes direcciones derecha – izquierda, según las indicaciones.			
EQUILIBRIO				
13	Mantiene el equilibrio al caminar de un lugar a otro, con una pelota sobre la cabeza.			
14	Camina manteniendo el equilibrio sobre una línea de curvas.			
15	Mantiene el equilibrio de postura con 1 pie y alternando los 2 pies.			
16	Intenta sostenerse en un pie, con los brazos abiertos por 30 segundos			
17	Camina sobre un taburete manteniendo el equilibrio de su cuerpo.			
18	Jugamos a ser estatuas, manteniendo el equilibrio del cuerpo.			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de la Salud"

Tumbes, Setiembre 2020.

Señora:

Asunto: Validación de instrumento de investigación.

De nuestra mayor consideración:

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de la Escuela de Pregrado de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; para manifestarle, que estoy desarrollando la tesis intitulada: **“JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS INSTITUCION EDUCATIVA 075 CARRUSEL DE NIÑOS - REGIÓN TUMBES, 2020”**; por lo que condecorador de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito revisar y emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento “lista de cotejo para evaluar a los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial N° 075 Carrusel de niños”

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente,

.....
Yomayra Petronila, Garcia Garcia

Adjunto:

Definición y operacionalización de variables
Matriz de consistencia
Lista de cotejo
Ficha de validación de instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Título de la investigación: Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.

N°	DIMENSIONES E ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observación
		Si	NO	Si	NO	Si	N	
ESQUEMA CORPORAL								
01	Se desplaza saltando en un pie para llegar a la meta							
02	Corre de un lugar a otro, esquivando obstáculos							
03	Se desplaza en el espacio corriendo y saltando en diferentes direcciones							
04	Nombra las partes de su cuerpo.							
05	Realiza diversos movimientos con su cuerpo.							
06	Se desplaza en el espacio esquivando obstáculos.							
LATERALIDAD								
07	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su cuerpo.							
08	Levanta la mano derecha – izquierda. Según las indicaciones							
09	Se toca su pie derecho – izquierdo siguiendo las indicaciones							
10	Salta en un pie coordinadamente hacia el lado derecho							
11	Salta en dos pies coordinadamente hacia el lado izquierdo.							
12	Gira su cuerpo en diferentes direcciones derecha – izquierda, según las indicaciones.							
EQUILIBRIO								
13	Mantiene el equilibrio al caminar de un lugar a otro, con una pelota sobre la cabeza.							
14	Camina manteniendo el equilibrio sobre una línea de curvas.							
15	Mantiene el equilibrio de postura con 1 pie y alternando los 2 pies.							
16	Intenta sostenerse en un pie, con los brazos abiertos por 30 segundos							
17	Camina sobre un taburete manteniendo el equilibrio de su cuerpo.							
18	Jugamos a ser estatuas, manteniendo el equilibrio del cuerpo.							



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN ULADECH CATÓLICA

Investigador principal del proyecto: Garcia Garcia, Yomayra Petronila

Consentimiento informado

Estimado participante,

El presente estudio tiene por objetivo: Determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020. Si deseas participar, los evaluadores del estudio le presentarán un cuestionario por internet. Debes saber que todas tus respuestas no se catalogarán como malas o buenas. Intenta responder a todas las preguntas con sinceridad y franqueza, si tienes alguna duda no temas en preguntar. Además, el estudio no representa ningún riesgo, puesto que solo responderás un cuestionario.

Toda la información que proporciones será confidencial y sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. Será guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Tu nombre no será utilizado en ningún informe. Si decides no participar, no se te tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, eres libre de retirarte del estudio en cualquier momento.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú Dra. Magaly Quiñones Negrete al celular: 943489768, o al correo: magaly1968@outlook.com.pe

Si tienes dudas acerca de tus derechos como participante de un estudio de investigación, puedes llamar a la Mg. Zoila Rosa Limay Herrera presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Cel: (+51043) 327-933, E-mail: vgorritis@gmail.com.

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

Nombre y apellido del participante

Nombre y apellido del encuestador

Firma de la participante

Firma del encuestador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL LIMA

"Año de la Universalización de la Salud"

Lima, 17 de octubre de 2020

OFICIO MÚLTIPLE N° 01-2020-WES-DTI-ULADECH –FILIAL-LIMA.

Sr(a): Lic. Yvone Cabrera Dios

DIRECTOR(A) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Presente. -

ASUNTO: SOLICITO APOYO PARA EJECUTAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Que con el propósito de buscar fortalecer los aspectos metodológicos, técnicas de enseñanza y aprendizaje bajo la línea de investigación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote que considera las **Aplicación de juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años Institución Educativa 075 Carrusel De Niños Puyango -Región Tumbes, 2020**, asimismo debido a que los universitarios de la asignatura Tesis II – Grupo C (Filial Lima Semestre 202002) de ésta casa de estudio necesitan aplicar su proyecto de investigación via remota/distancia que será en beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa que usted dignamente dirige, en consecuencia SOLICITO a usted señor(a) Director (a) el apoyo para ejecutar proyecto de investigación en el presente año

Aprovecho la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,


Mtro. Wilfredo Flora Sutti
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR

ACTIVIDAD N. 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución Educativa:** N° 075 “Carrusel de Niños”

1.2. **Edad/ Sección** : 3 años

1.3. **Practicante** : Yomayra Petronila, Garcia Garcia

1.4. **Nombre de la sesión** : **El dado jugueteón**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordinación general de su cuerpo.	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente pregunta a los niños: ¿Qué podemos hacer actividades podemos hacer con nuestro cuerpo? ¿Qué otras acciones podemos realizar?</p> <p>Escuchamos sus comentarios de los niños y vamos anotando</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a movernos al compás de la canción “En la batalla del calentamiento”, antes recordaremos los acuerdos durante la actividad.</p> <p>Ponemos música y vamos moviendo el cuerpo de acuerdo a la letra de la canción</p> <p>“En la batalla del calentamiento”</p> <p>Saberes Previos: La docente pregunta: ¿Qué partes del cuerpo movieron durante la canción? ¿Cómo lo hicieron? Escuchamos con atención y vamos anotando la pizarra virtual sus opiniones.</p>	USB Parlante	10”

	<p>Propósito: La docente comunica el propósito de hoy “Vamos a jugar con nuestro cuerpo”</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Proponemos a los niños realizar un juego “El dado juguetón” presentamos los materiales y acordaremos los acuerdos. La docente les indica a los niños que formaremos una ronda y pedimos a los niños que se sienten cómodamente en el piso, colocaremos el tablero y les indicamos cuales son las reglas de juego.</p> <p>Invitamos a uno de los niños para que tire el dado, pedimos que nos digan que numero salió y comparamos el número con la del tablero, haciendo lo que dice la consigna. Ejemplo si salió el número 2, a cuyo lado hay un dibujo de un niño saltando, el niño que tiro el dado saltara en un pie hasta llegar a una meta.</p>  <p>Repetimos una y otra vez la indicación, hasta que todos los niños y niñas hayan participado, realizando diversas acciones: Uno: salta en un pie, dos: correr esquivando objetos, tres: corres en diferentes direcciones.</p> <p>Podemos variar el juego con propuestas de los niños con otras acciones y puedan participar.</p> <p>Terminada la actividad invitamos a los niños a representar lo que más les gustó del juego o no le gustó.</p>	<p>Tablero con algunas acciones de movimiento a acompañado de</p> <p>Imágenes:</p> <p>saltar,</p> <p>correr,</p> <p>pararse, etc.</p> <p>Conos</p> <p>Colchonetas</p> <p>Almohadas</p>	30”
Cierre	<p>Evaluación: Los niños dan sus comentarios sobre lo que aprendieron sobre los diferentes movimientos que pueden realizar con su cuerpo.</p>	Dialogo	5”

ACTIVIDAD N. 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2. Institución Educativa: N° 075 “Carrusel de Niños”

1.3. Edad/ Sección : 3 años / Creativos

1.4. Practicante : Yomayra Petronila, Garcia Garcia



1.5. Nombre de la sesión : me divierto caminando derecho por el puente.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora movimientos de equilibrio y coordina sus movimientos corporales.	Lista de cotejos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente pregunta a los niños ¿Todas las personas nos moverán su cuerpo de igual forma?, ¿Saben que es equilibrio corporal?</p> <p>Motivación: Nos organizamos en asamblea y recordamos los acuerdos de hoy. Escucha la canción “Congelados” acompañanos con movimiento del cuerpo al ritmo de la canción. https://youtu.be/E1Ww2E3yxR4</p> <p>Saberes Previos: ¿les gusto mover su cuerpo? ¿Por qué? ¿Qué otros movimientos podemos realizar con nuestro cuerpo?</p> <p>Propósito: La docente comunica el propósito de hoy jugaremos a caminar derecho por el puente de un río</p>		10”
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: La docente invita ubicarse en un lugar cómodo dentro de casa. Para realizar un juego cruzamos el puente derecho, con cuidado nos podemos caer al río. La docente pide a los niños y niñas que formen 4 grupos de 5 niños cada uno. Se coloca cada grupo detrás del puente y estar atentos a las</p>	pelotas, cintas, aros, pañuelos, etc	30”

	<p>Indicaciones que va dar la docente para que caminen encima del manteniendo el equilibrio corporal. Cuando termina el recorrido del puente, regresan para nuevamente efectuar el recorrido. Se les indica que pueden abrir los brazos para mantener el equilibrio. El niño que pierde el equilibrio sale del recorrido, va al inicio del puente y vuelve a intentar el recorrido.</p>  <p>Luego, la docente indica, ponerse una pelota de tela en la o libro en la cabeza, la misma que debe ser mantenida en equilibrio, sin dejarla caer al suelo.</p>  <p>Una vez terminadas las actividades, la docente efectúa las siguientes interrogantes: - ¿Les gustó el juego “Caminando derecho en el puente”? - ¿Qué cosa más les ha gustado del juego “Caminando derecho entre el puente”?</p> <p>La docente indica a los niños y niñas que, junto con sus padres, pueden desarrollar el juego “Caminando derecho entre puentes” manteniendo el equilibrio. Para ello basta en el piso pintar con tiza blanca una línea recta y sobre ella realizar el juego.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: En asamblea conversamos ¿Que aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, fue fácil cruzar por el puente en equilibrio.</p>		5”

ACTIVIDAD N. 03

IV. DATOS INFORMATIVOS:

4.2. Institución Educativa: N° 075 “Carrusel de Niños”

4.3. Edad/ Sección : 3 años / Creativos

4.4. Practicante : Yomayra Petronila, Garcia Garcia

4.5. Nombre de la sesión : ¿Cómo suena sigo el ritmo?

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de Diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Realiza diferentes movimientos corporales al ritmo de la música.	Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente pregunta a los niños: ¿Qué ruidos escuchan cuando estamos en silencios? ¿Qué ruidos puede hacer nuestras partes del cuerpo?</p> <p>Motivación: Nos organizamos en asamblea y recordamos los acuerdos de hoy, dialogamos con los niños sobre los sonidos que algunas partes del cuerpo podemos realizar como con las manos: aplaudimos, con las piernas: zapateamos y las representamos.</p> <p>Saberes Previos: La docente pregunta: ¿cómo se sienten? ¿Qué sintieron? ¿Qué otras partes del cuerpo tienen sonidos? Escuchamos sus comentarios.</p> <p>Propósito: La docente comunica su propósito: Hoy “Nos movemos siguiendo el ritmo”</p>	Dialogo	10”
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: Presentamos a los niños una canción “el marinero baila” y después aprendemos la canción, realizamos algunos juegos con la canción, ejemplo: bailamos al ritmo de la música, nos movemos al ritmo de la música.</p>		30”



Escuchamos y diferenciamos el sonido de cuándo zapateamos sobre: madera, arena, tierra, aserrín, hojas secas, etc. Comparamos otros sonidos con el sonido que realizan los zapatos.

Luego todos los niños se colocan los zapatos que han traído con previo aviso de un familiar y empiezan a seguir la letra de la canción según los zapatos que tengan.

Los invitamos a que ellos mismo eligen con las partes de su cuerpo seguir el ritmo de la canción: puede ser aplaudiendo o saltando.

<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Invitamos a los niños y conversar como que más les gusto de la actividad y podemos elegir instrumentos musicales para seguir el ritmo de la canción “Los zapatos de papa”.</p>		<p>5”</p>
----------------------	--	--	-----------

ACTIVIDAD N.º 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: N° 075 “Carrusel de Niños”

1.2. Edad/ Sección : 3 años / Creativos

1.3. Practicante : Yomayra Petronila, Garcia Garcia


1.4. Nombre de la sesión : **moviendo nuestro cuerpo.**

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza movimientos de coordinación viso - motriz	Lista de cotejos

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente pregunta a los niños: ¿Qué movimientos podemos realizar con las manos y piernas? Escuchamos sus comentarios. Motivación: Escucha la canción “Con las manos clap clap clap ” acompañanos con movimiento del cuerpo la letra de la canción. https://youtu.be/S9ph63PS9Z8 Saberes Previos: La docente comenta a los niños: ¿Qué pasaría si no podríamos ver con los ojos y solo podemos hacerlo con la mano? ¿Será fácil poder trabajar con solo las manos? ¿Con que otras partes del cuerpo podemos jugar? ¿Qué podemos hacer con los pies? ¿Es importante nuestras manos y piernas? ¿Por qué? Propósito: La docente menciona el propósito de hoy “jugaremos con nuestro cuerpo”</p>		10”
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: Nos organizamos en una asamblea, pedimos la ayuda de los niños para realizar una línea de partida y una de llegada no muy distante.</p>	Peces de juguete Caña de pescar Pelotas Papelote	30”

	<p>Presentamos a los niños materiales como palotes largos y cortos, varas de 50cm y tiza</p> <p>Conversamos con los niños sus posibles usos y podríamos jugar.</p> <p>Nos organizamos en equipo de cuatro niños y se coloquen en filas detrás de la línea de partida.</p> <p>Cada equipo coge una vara y se colocan en fila, ponen en el piso peses de juguete. Les decimos que en el momento que toque el silbato, los primeros niños de cada fila, intentara pescar con el palo(caña de pescar), cuando termine, entregara el palo al siguiente de la fila, para que repita el juego y así sucesivamente, gana la fila de niños que termine primero.</p>  <p>Podemos pintar los peces de colores así cada niña se guía por el color del pez que está atrapando.</p> <p>Les proponemos contar cuantos peces atraparon o pescaron con la caña de pescar. La docente propone jugar a pasarse la pelota los niños se colocan en 2 fila, y con una pelota van pasándola hasta llegar al final.</p> <p>Podemos ir registrando la información en un papelógrafo sobre cuantos peces pescaron las parejas, la distancia que obtuvieron al pasarse la pelota.</p>	Plumón	
Cierre	Evaluación: En asamblea los niños comentan las acciones que realizaron con su cuerpo, y puede proponer otros juegos para realizar con las manos y piernas para nuestra próxima actividad.		5”

ACTIVIDAD N.º 05

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: N° 075 “Carrusel de Niños”

1.2. Edad/ Sección : 3 años / Creativos

1.3. Practicante : Yomayra Petronila, Garcia Garcia

1.4. Nombre de la sesión : nuevo y juego con mi cuerpo

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Explora movimientos nuevos vivenciando el juego a través de ejercicios de tonicidad muscular.	Lista de cotejos

I. SECUENCIAL DIDÁCTICA:

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente pregunta a los niños ¿De cuantas maneras podemos desplazarnos utilizando nuestro cuerpo?</p> <p>Motivación: Nos organizamos en asamblea y recordamos los acuerdos de hoy. Escucha la canción “mi cuerpo en movimiento” acompañanos con movimiento del cuerpo la letra de la canción. https://youtu.be/4S7_nTdC_RU</p> <p>Saberes Previos: En el aula la docente pregunta: ¿Qué movimientos hemos realizado? ¿Qué parte de su cuerpo utilizan para realizar ejercicios?</p> <p>Propósito: La docente comunica el propósito de hoy “Que los niños realicen diferentes ejercicios”</p>	USB Parlante	10”
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: La docente propone realizar diferente ejercicio de estiramiento y fuerza para calentar el cuerpo, a través de juegos.</p>	colchonetas almohadas	

En el patio colocamos colchonetas y almohadas, para que los niños puedan desarrollar sus ejercicios. La docente dará las indicaciones de la actividad que realizaran.

Nos organizamos en equipo de trabajo cada equipo se organiza. la docente Les muestra imágenes a los niños de diferentes ejercicios y los marca las imágenes por color, por ejemplo: imagen de color amarillo nos acostamos en la colchoneta y levantamos las piernas, imagen color rojo se sienta y toca la punta de los pies, imagen color verde gira la cabeza a la derecha – izquierda. Imagen color azul con los brazos juntos arriba nos movemos a la derecha – izquierda.



Después de haber realizado los diferentes ejercicios dibujaran que ejercicio les gusto más.

Nos sentamos en círculo y conversamos lo que hemos realizado, ¿qué ejercicio les gusto más? ¿les gustaría realizar otros ejercicios? ¿Por qué? Que hemos aprendido hoy, escuchamos sus comentarios sobre lo que hicieron.

Cierre

Asamblea

ACTIVIDAD N.º 06

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. Institución Educativa: N° 075 “Carrusel de Niños”

2.2. Edad/ Sección : 3 años / Creativos

2.3. Practicante : Yomayra Petronila, Garcia Garcia

2.4. Nombre de la sesión : **Espejito espejito ¿Cómo me siento hoy?**

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Personal social	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que construye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta sus emociones a través de gestos, movimientos y posturas de su cuerpo	Lista de cotejos

II. SESUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La docente convoca en asamblea a los niños y pregunta: ¿Cómo se sienten hoy? ¿Qué partes del cuerpo queremos mover hoy? ¿Cómo lo podríamos hacer?</p> <p>Escuchamos sus comentarios y las vamos anotando en la pizarra.</p> <p>Motivación: Nos organizamos para escuchar una canción, recordaremos los acuerdos, les enseñamos la canción: “somos estatuas”</p> <p>https://youtu.be/Iitf24X2J_g</p> <p>Saberes Previos: Al culminar, conversamos sobre las partes del cuerpo que se quedaron en estatuas y pedimos a los niños que lo representen.</p> <p>Propósito: La docente comunica su propósito: hoy vamos a jugar a nuestro cuerpo con el espejo”</p>	USB Parlante	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Los invitamos a descubrir que hemos traído hoy, forramos el espejo para despertar curiosidad en los niños, luego que descubran los invitamos a jugar con el espejo.</p> <p>Presentamos tres espejos para poder trabajar en equipo con los niños, la docente los organiza en parejas para que uno coja el espejo y el otro niño pueda mover su cuerpo</p>	Canción Somos estatuas	30”

	<p>cuando su compañero le dé consigna Ejemplo saltando con dos pies y se mira al espejo, levanto el pie derecho, salto con un solo pie, etc.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Luego cambian el que tuvo el espejo realizara la consigna que su compañero le ordene, también podemos hacer consigna con partes de la cara muecas, la lengua, carita triste, alegre, molesto motivando a los niños para que se expresen con diferentes partes del cuerpo. Siempre respetando el turno de cada compañero.</p> <p>En asamblea conversan como se sintieron y que partes del cuerpo movieron, fue fácil realizar la consigna, que aprendimos hoy. Escuchamos sus comentarios de todos los niños</p>		
Cierre	<p>Evaluación: Luego los invitamos a asamblea y comentan en que consistió el juego, que materiales usaron y cuáles fueron los acuerdos, si los cumplieron.</p>		5"

ACTIVIDAD N.º 07

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. **Institución Educativa:** N° 075 “Carrusel de Niños”
 1.2. **Edad/ Sección** : 3 años / Creativos
 1.3. **Practicante** : Yomayra Petronila, Garcia Garcia
 1.4. **Nombre de la sesión** : **Jugamos a soplar globos**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumentos de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza ejercicios de respiración después de una actividad física	Lista de cotejos

III. SESUENCIA DIDÁCTICA

Moment	Procesos Pedagógicos	Recursos material	Tiem
Inicio	<p>Problematización: La docente convoca en asamblea a los niños y pregunta: ¿Qué es el aire?</p> <p>Escuchamos sus comentarios y las vamos anotando en la pizarra.</p> <p>Motivación: Nos organizamos para escuchar una canción, recordaremos los acuerdos, les enseñamos la canción: “Elmo respira y se siente bien”</p> <p>https://youtu.be/hsN4OaCIM94</p> <p>Saberes Previos: Al culminar, conversamos sobre las partes ¿sobre qué trata la canción? ¿ustedes respirar? ¿para qué sirve el aire?</p> <p>Propósito: La docente comunica su propósito: hoy vamos a “soplamos globos de colores”</p>	USB Parlante	15”
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>La docente muestra a los niños una caja sorpresa para despertar su interés. Escuchara y anotara sus respuestas, después de averiguar que es lo que se encontraba en la casa.</p> <p>La docente pide a los niños que formen un círculo, para una asamblea. después de haber descubierto lo que se encontraba en la caja, la docente reparte a cada niño un globo de diferente color. La consigna será que los niños soplaran el globo sin</p>	Globos de colores	30”

	<p>dejar que caiga al piso, manteniendo su respiración inhalando y exhalando.</p>  <p>Después de ver jugado con los globos la docente pide a los niños que formen un círculo para realizar ejercicios de respiración, le pide que contengan el aire por 5 segundos. Que inhale y exhale como si oliera una flor.</p> <p>En asamblea conversan como se sintieron al realizar los Ejercicios y que partes del cuerpo movieron, fue fácil realizar la consigna, que aprendimos hoy. Escuchamos sus comentarios de todos los niños.</p>		
Cierre	Luego los invitamos a asamblea y comentan en que consistió el juego, que materiales usaron y cuáles fueron los acuerdos, si los cumplieron	Asamblea	5''

TURNITIN

INFORME FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		