

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA JUAN PABLO II TRUJILLO 2019.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

GARCIA CHAVEZ MARIA ISABEL

ORCID: 0000-0001-8963-228X

ASESORA:

QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

TRUJILLO – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

García Chávez, María Isabel

ORCID: 0000-0001-8963-228X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado

Trujillo, Perú

ASESOR:

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO:

Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Maximo Sabino Garro Ayala

ORCID: 0000-0002-7986-1713

Sofía Susana Carhuanina Calahuala

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Andres Teodoro Zavaleta Rodriguez
Presidente

Maximo Sabino Garro Ayala
Miembro

Sofia Susana Carhuanina Calahuala
Miembro

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
Asesora

HOJA DE DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA:

A mi abuelita Lilia que está en el cielo, que fue lo más importante en mi vida, que me cuidó, guió y acompañó siempre, fue ese apoyo incondicional que siempre estuvo a mi lado cuando más la necesite, gracias por sus consejos, enseñanzas y a la confianza que siempre tuvo en mí para darme esa fuerza para seguir adelante y lograr cada una de mis metas.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad ULADECH, mi casa de estudios que me albergo por 5 años durante el estudio de mi carrera profesional.

A todos los docentes de ULADECH que me inculcaron e impartieron sabios conocimientos y brindaron sabias enseñanzas basadas en valores para mi formación profesional.

A la Institución Educativa N°80014 Juan Pablo II que me brindo la oportunidad para poder realizar mis practicas durante mi etapa de estudiante.

A mis amigas que siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional en los momentos de flaqueza.

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El presente informe de tesis surgió a partir de las dificultades que tenían los niños al realizar actividades motora gruesas debido al poco interés brindado en esta área, fue así que lo tomamos en cuenta para implementar un programa que ayudara a mejorar estas habilidades en los niños, planteándonos así En qué medida el programa de actividades lúdicas ayuda al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 “Juan Pablo II Trujillo 2019, para lo cual tuvimos como objetivo general Determinar cómo influye el programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, teniendo como fin el beneficio de ellos mediante la aplicación de sesiones en la cual priorizamos el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por medio del programa actividades lúdicas, para realizar este estudio de investigación utilizamos el tipo aplicada, nivel explicativo y diseño experimental en una población de 51 niños , tomando como muestra a 26 niños, en la que se evaluó mediante la lista de cotejo y la guía de observación en la que arroja en la prueba de pre test que el 50% de los niños ,están en proceso del aprendizaje esperado, y en el post test el 100% de los niños llegaron a nivel logrado, dado esto concluimos que aplicar actividades lúdicas ayuda de manera significativa al niño a desarrollar no solo habilidades motoras gruesas, si no también sociales, afectivas y cognitivas.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, Aprendizaje, Psicomotricidad gruesa.

ABSTRACT

This thesis report arose from the difficulties that children had when performing gross motor activities due to the little interest provided in this area, so we took it into account to implement a program that would help improve these skills in children, thus posing the following question to what extent does the program of recreational activities help the development of gross motor skills in 5-year-old children of EIN ° 80014 "Juan Pablo II Trujillo 2019", for which we had as a general objective to determine how playful activities influence the development of gross motor skills in 5-year-old children, having as a goal the benefit of them through the application of sessions in which we prioritize the development of gross motor skills through playful activities, to carry out this research study we used the applicative type, explanatory level and experimental design in a population of 51 children, taking as a sample 26 children, in which it was evaluated by means of the checklist and the observation guide in which it shows in the pre-test that 50% of the children are in the expected learning process, and in the post-test 100% of the children reached level achieved, given this we conclude that applying playful activities significantly helps the child to develop not only gross motor skills, but also social, affective and cognitive.

Keywords: Playful activities, Learning, Gross psychomotor skills.

INDICE

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
HOJA DE DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN Y ABSTRACT	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCION	1
II. REVISION DE LA LITERATURA	5
1.1. Antecedentes	5
1.1.1. Internacional	5
1.1.2. Nacional.....	6
1.1.3. Regional.....	7
1.1.4. Local.....	8
1.2. Bases teóricas de la investigación	8
1.2.1. Variable: Programa de Actividades Lúdicas	8
1.2.2. Variable Psicomotricidad Gruesa	12
1.2.2.1. Definición de la Psicomotricidad	12
1.2.2.2. Psicomotricidad Gruesa	12
1.2.2.6. Importancia de la Psicomotricidad Gruesa	15
2.2.3. Relación de las variables	16
2.3. Variables	17
2.3.1. Variable Independiente: Programa de Actividades Lúdicas	17
2.3.2. Variable Dependiente: Psicomotricidad Gruesa	17
III. HIPÓTESIS	17
IV. METODOLOGÍA	18
1.3. Diseño de la investigación	18
1.3.1. Tipo de estudio	18
1.3.2. Nivel de investigación	18
1.3.3. Diseño de investigación	18
1.4. Población y muestra	19
1.4.1. Población	19
1.4.2. Criterios de inclusión y exclusión	20
1.4.3. Muestra	21

1.4.4. Técnica de muestreo	22
1.5. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:..	23
1.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
4.4.1. Técnica de recolección de datos	26
4.4.2. Instrumento de recolección de datos	26
4.5. Plan de análisis	29
4.5.1. Procedimiento	30
4.6. Matriz de consistencia:	31
4.7. Principios éticos	33
V. RESULTADOS	35
5.1 Resultados	35
5.2 Análisis de resultados	44
VI. CONCLUSIONES	48
6.1. Conclusiones.....	48
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	583

ÍNDICE DE FIGURAS TABLAS Y CUADROS

Figura 1: Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años; pretest.	35
Figura 2. Aplicación de actividades para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II	37
Figura 3: Resultados de pre y post test para determinar la significancia de las actividades lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa	39
Figura 4: Resultados luego de aplicar actividades Lúdicas para mejorar la psicomotricidad.....	41
Tabla 1 Distribución de la Población de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.....	20
Tabla 2 Distribución de la Muestra de los niños y niñas de 5 años B del nivel inicial de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.	21
Tabla 3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	23
Tabla 4 Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años mediante un pre test	35
Tabla 5 Aplicación de Actividades Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II	37
Tabla 6 Resultados del pre y post test para determinar la significancia de las actividades lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa	38
Tabla 7 Resultados al aplicar actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II	41

I. INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación denominado: Programa de Actividades Lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019 surgió debido a que se observó que los niños presentan dificultades motrices al momento de realizar diversas actividades cotidianas, por lo tanto no tenían un buen desarrollo físico, psicológico , cognitivo y social, es por ello que hubo nos formulamos la siguiente pregunta: ¿En qué medida el programa de actividades lúdicas influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II Trujillo 2019?

Así mismo observamos diferentes antecedentes que nos ayudaron a tomar más énfasis en este estudio, puesto que encontramos en el contexto internacional, los docentes del nivel inicial forman a los niños mediante actividades de juego los cuales tienen como finalidad desarrollar el nivel motor en el niño ayudándoles a estimular y fortalecer lazos de conectividad y a la vez habilidades sociales para integrar al niño con los demás.

A nivel nacional podemos observar que anteriormente no se le daba mucha importancia a estimular la parte psicomotriz de los niños, ya que solamente los dejaban jugar sin realizar una sesión específica de clase para desarrollar en el niño sus habilidades y destrezas motoras, y en el contexto local nos damos cuenta que los docentes lo toman a la ligera al realizar actividades que ayuden al niño a formar la parte motora gruesa, es decir simplemente dejan al niño a hacer juego libre, mas no les proponen realizar actividades que tengan un propósito educativo con la finalidad de fortalecer habilidades que le ayuden en la mejora de su aprendizaje.

Debido a esto tuvimos como objetivo general: Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, y a su vez como objetivos específicos:

Identificar el nivel la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, Formular y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, Comparar los resultados del pre test y post test para determinar la significancia del programa de actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, e Indicar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019.

El presente trabajo se justifica debido a que las actividades lúdicas promueven el interés en los niños de las diferentes edades, logrando que adquieran nuevas habilidades y destrezas motoras que les permite desenvolverse de manera autónoma en el medio que los rodea. Según Jiménez (2002) refiere que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento, es por ello que actualmente se propone fortalecer las competencias de una manera didáctica, siendo el juego la herramienta primordial que permite que el niño adquiera un aprendizaje significativo; ya que el juego es “una actividad vital en indispensable para el desarrollo

humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 18).

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) incluye al área Psicomotriz como un área curricular que contiene competencias, capacidades y desempeños que los niños y las niñas deben lograr como parte de su desarrollo.

Esta investigación es de tipo de investigación utilizada fue cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables, el diseño de estudio es pre- experimental, teniendo una población de 51 estudiantes de 5 años A y B, de la cual tomamos como muestra a 26 niños de 5 años B utilizando la técnica de la observación directa en el desarrollo de las sesiones y como instrumento una lista de cotejo para ir evaluando el proceso de avance de cada uno de los niños.

Paras esto se evaluó mediante la lista de cotejo y guía de observación en la que arroja en la prueba de pre test que el 50% de los niños están en proceso del aprendizaje esperado, y en el post test el 100% de los niños llegaron a nivel logrado en el que llegaron a desarrollar habilidades y destrezas motoras gruesas que le ayudaron a lograr un mejor aprendizaje.

Dicho esto concluimos que se al efectuar la prueba de hipótesis mediante Wilcoxon dando valor a $P \leq 0,05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a ; es decir al realizar este estudio y al aplicar sesiones en las que estaban ligadas tanto las actividades lúdicas como la psicomotricidad gruesa causamos un gran impacto en los niños de dicha Institución Educativa ya que pudimos reducir de manera significativa aquellas

deficiencias observables que se presentaban en un inicio , así como también tuvimos la aceptación por parte de la docente para que pueda tomar mucho más en cuenta y darle la debida importancia que merece el realizar estas actividades motoras por medio del juego para que así los niños aprendan mediante el juego a desarrollar no solo habilidades motoras gruesas, si no también sociales, afectivas y cognitivas.

Para un mejor conocimiento e interpretación del presente informe, ha sido organizado por los siguientes capítulos: En el primer capítulo podemos encontrar la Introducción, en el cual se detalla el título de investigación, problema, objetivos, justificación, metodología, principales resultados y conclusiones. Como segundo capítulo tenemos revisión de la literatura, la cual consta de antecedentes y marco teórico, en el tercer capítulo describimos la hipótesis como posible respuesta a la pregunta planteada, como cuarto capítulo esta la metodología, el cual consta de diseño de investigación, población, muestra, variables de estudio y técnicas e instrumentos de recolección de datos. En el quinto capítulo presentamos los resultados, incluyendo cuadros, gráficos e interpretación de cada uno de ellos, como sexto capítulo finalizamos con las conclusiones de nuestro tema que dan respuesta a los objetivos planteados.

Concluimos con los objetivos complementarios, referencias bibliográficas y los anexos.

II. REVISION DE LA LITERATURA

1.1. Antecedentes

1.1.1. Internacional

Pérez, (2015) opto por realizar una tesis sobre “Los Juegos Tradicionales Infantiles De Persecución Y Su Influencia En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños De 4 Años De Edad De La Unidad Educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato”, Ecuador 2015, teniendo como objetivo mejorar la motricidad gruesa aplicando juegos tradicionales infantiles de persecución , la cual estaba dirigida para los docentes y lo apliquen en las clases diarias, ya que por medio de juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo, llegando a la conclusión y comprobación que los juegos ayudan en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Díaz, Flores, y Moreno. (2015) en su estudio para optar el título de la especialidad en pedagogía lúdica. “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún- Córdoba”, tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. En esta investigación la población que se aplicó en el trabajo realizado fue sobre el total de población de 18 estudiantes, utilizando la misma cantidad para la muestra en la que constituyen seis niñas y 12 niños. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifico en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo

Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento.

1.1.2. Nacional

Semino, (2016) realizó una tesis para obtener el grado de Licenciatura en Educación titulada “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura”. En esta investigación tuvo como objetivo establecer el nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de la institución educativa. La metodología que se utilizó en el trabajo fue sobre el total de la población de 46 niños de cuatro años, conformada por 23 niños del grupo A y 23 niños grupo B. La muestra corresponde al muestreo no probabilístico intencional, llamado muestreo poblacional ya que utiliza la misma población para la muestra. Para llevar a cabo dicho proceso se eligió el diseño descriptivo-no experimental con un enfoque cuantitativo, ya que presentan medidas estadísticas. El instrumento elegido para este estudio es Escala Motriz Ozer para medir la psicomotricidad gruesa de los niños y se usó el alfa de Cronbach para confiabilidad de los instrumentos, teniendo un coeficiente de 0,95 que corresponde a un nivel de confiable de fiabilidad para medir la psicomotricidad gruesa. Los resultados de esta investigación en el aspecto del equilibrio es 45.6% de los niños se mantienen de pie, 43.5% de los niños están en un nivel medio debido que tienen dificultad para mantenerse sobre un pie, 10.9% está en un nivel bajo porque presentan problemas para caminar sobre una línea recta. Y en el aspecto motriz un 45.7% de los niños presentan un nivel alto, demostrando que pueden golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho, por otro lado, un 41.3% está en un nivel medio debido que tienen dificultad

para realizar esta acción mencionada anteriormente y un 13% se encuentra en un nivel bajo. El autor recomienda implementar programas y aplicar estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo psicomotor grueso, involucrando factores de fuerza, velocidad, espacio y tiempo basadas en el juego.

1.1.3. Regional

Quito (2017) realizó una tesis para obtener el grado de Licenciatura titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017; como objetivos determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, conocer el aprendizaje mediante el pre test en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, diseñar y aplicar el programa de los juegos Lúdicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, evaluar los resultados de la aplicación del programa mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017 y comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje mediante un pre test y post-test, en el área de matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa n° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017. La investigación es de tipo cuantitativa, concluyendo que los resultados de la aplicación del pretest a los niños de la muestra los resultados del Pre-Test demostraron que el 11 % de los niños tienen calificativo A, el 33 % de los niños tienen calificativo B, y el 56 % de los niños tienen calificativo C, se logró conocer mediante el post test que

el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % de los niños tienen calificación C, haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación en el Pre - test los estudiantes su nivel de logro es bajo y en el Post-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A y se contrasta la hipótesis de investigación, mediante la Prueba T de Student.

1.1.4. Local

Solorzano (2018) elaboró una tesis para obtener el grado de Licenciatura denominado “El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la I.E. 81015 Carlos Uceda Meza , Trujillo 2018”, esta investigación que tuvo como objetivo general el determinar que la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la I.E. 81015 Carlos Uceda Meza , Trujillo 2018 La metodología que utilizó fue descriptiva con una población de 22 niños, 7 niñas y 15 niñas, acuerdo a sus dimensiones tomando como muestra a la misma cantidad por ser pequeña. El diseño de estudio fue pre experimental y utilizó el instrumento del test de desarrollo Psicomotor para la verificación de los resultados se aplicó la prueba “t” Student.

1.2. Bases teóricas de la investigación

1.2.1. Variable: Programa de Actividades Lúdicas

1.2.1.1. Concepto de Actividades Lúdicas

La actividad lúdica es básica en la vida del niño, porque le ayuda a conocer, explorar el mundo, interactuar con el medio que le rodea de manera corporal, gestual y comunicativa. Wallon, (2000).

Andreu y García, (2000) nos dicen que la actividad lúdica es una acción u ocupación libre que se realiza x medio de reglas que son aceptadas de manera libre, que genera sentimiento de alegría al momento de realizarlas.

La lúdica es una dimensión del ser humano y es un factor decisivo para su desarrollo, es decir a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. Martínez, (2008).

1.2.1.2. Definición de Programa de Actividades Lúdicas

Según Pérez, R (1966), en el campo pedagógico la palabra programa se utiliza para referirse a un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Tanto en los efectos de su elaboración como de su posterior evaluación (dos procesos los cuales deben guardar coherencia), para esto deben tenerse en cuenta que el programa debe contener metas y objetivos que deben ser educativos. Además, debe contener medios y recursos adecuados, necesarios y suficientes para el logro de las metas y objetivos.

Para Weiss (1990), un programa debe darnos datos en los cuales se muestra si los participantes, después de haberlo ejecutado, están mejor que al comienzo.

Por lo tanto, el programa de actividades lúdicas es un conjunto sistemático de actividades en las cuales el niño desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas las

cuales le sirven para potenciar su desarrollo motor, cognitivo, psicoemocional, para desenvolverse en la sociedad.

1.2.1.3. Teorías

PIAGET (2013) El niño en su infancia a través del deporte va del adiestramiento a la expresión, de ésta a la imitación y a la exhibición de la realidad, para luego acostumbrarse a ella y comprometerse a sus disposiciones y reglamento.

1.2.1.4. Características

(Roso, 2012) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes: - Despiertan el interés hacia las asignaturas. - Provocan la necesidad de adoptar decisiones. - Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas. - Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. 27 - Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades. - Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. - Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. - Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

1.2.1.5. Clasificación

Díaz (1993) lo clasifica en

1. JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

1.2.1.6. Importancia

Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42)

1.2.1.7. Dimensión

(Roso, 2012). Considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

1. **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
2. **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
3. **Culminación:** La actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

1.2.2. Variable Psicomotricidad Gruesa

1.2.2.1. Definición de la Psicomotricidad

Según Diccionario de la Real Academia (**RAE**): “La psicomotricidad es la facultad de moverse que nace en la psiquis, es integrar fenómenos psíquicos y motrices y también son técnicas que permiten coordinar funciones”.

Ajuriaguerra (1984) sustenta que “la psicomotricidad favorece el desarrollo integral de la persona por medio del uso del cuerpo y del movimiento” (p.39).

1.2.2.2. Psicomotricidad Gruesa

Wallon (2019) menciona que la psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, y sostiene que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

M. (2017), se puede decir que la motricidad gruesa son parte de las habilidades motoras que los niños desarrollan durante el crecimiento, realizando actividades avanzadas y especifica cómo es: caminar, correr, saltar obstáculos, lanzar objetos, coger instrumentos o diferentes cosas que se puedan manipular, patear el balón, escalar escaleras, son actividades que se aplican para desarrollar la motricidad gruesa.

Abete, (2019), basándose en una concepción integral del niño, la motricidad es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de la importancia que tiene tanto para el desarrollo de la persona, como para la expresión y comunicación con el mundo

Para Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

La motricidad gruesa según. Jiménez,(1982), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Para Durán, Baque, Guerra y Berger, lo definen a la motricidad gruesa como una serie de movimientos del cuerpo que ayudan al infante a desplazarse y a la facultad de realizar un sin número de tareas u operaciones cotidianas, de aprendizaje, estimulación y recreación por todo su entorno.

1.2.2.3. Teorías

HENRY WALLON " considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a si mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

JEAN PIAGET " sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento".

1.2.2.4. Enfoque

Según Berruazo (1995), la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

1.2.2.5. Características

De acuerdo a Armaiz (1994, p.60) se desarrollan las siguientes características:

Sensorio motricidad: Capacidad del niño de experimentar sensaciones que prevengan de su propio cuerpo como del entorno que lo rodea.

Perceptomotricidad: El niño organiza la información a través de los sentidos.

Ideo motricidad: Capacidad del niño de establecer esquemas cognitivos.

1.2.2.6. Importancia de la Psicomotricidad Gruesa

Sugrañes y otros (2007), entre otros muchos autores, insisten en que la motricidad debe formar parte de una educación global que interaccione adecuadamente con el resto de áreas o materias del currículum, pues es considerada como sustrato vivencial en el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño.

La psicomotricidad gruesa es muy importante porque ayuda a perfeccionar y a coordinar actividades que el niño ha estado desarrollando desde que inició la marcha o comenzó a caminar.

Un niño que desarrolla una buena psicomotricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Será un niño seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros, por lo que ejercitarla desde el primer ciclo de infantil, es fundamental para perfeccionarla.

1.2.2.7. Dimensiones

Díaz (2006, p. 17-23) señala que las dimensiones son:

Coordinación dinámica general: Movimientos que se realizan con los músculos grandes del cuerpo.

Esquema corporal: Conocimiento que tenemos de nuestro propio cuerpo y sus partes, así como los movimientos que podemos realizar con él.

Control del cuerpo. - Es el dominio que tenemos de nuestro cuerpo, el que incluye el tono y la postura para poder realizar actividades de nuestra vida diaria.

Lateralidad: Conocimiento que tenemos tanto de nuestro lado derecho e izquierdo de nuestro cuerpo.

Organización espacio temporal.: El espacio que es el lugar donde nos desenvolvemos diariamente, y el tiempo que es la conciencia de la acción que sucede en un momento determinado.

2.2.3. Relación de las variables

La Psicomotricidad es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento del cuerpo, además en la construcción de la personalidad y como esta influye en lo afectivo, lo intelectual y lo emocional.

Por esto decimos que el juego es fundamental para la psicomotricidad.

Según Schuntz define que “los pequeños no pueden reconocerse como individuos hasta que han tomado conciencia de ser ellos mismos parte de todo lo que los rodea”

“La lúdica y la psicomotricidad son necesarias”, señala que la enseñanza clásica ha demostrado cambios en la actualidad. Hoy, a través del entretenimiento los niños se divierten y lo más importante aprende (Espinoza, 2018).

2.3. Variables

2.3.1. Variable Independiente: Programa de Actividades Lúdicas

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos” (Estada, 2001, p. 32)

2.3.2. Variable Dependiente: Psicomotricidad Gruesa

La motricidad gruesa según. Jiménez, (1982), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

III. HIPÓTESIS

Hi: La aplicación de programa de actividades lúdicas influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019.

Ho: La aplicación de programa de actividades lúdicas no influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019.

IV. METODOLOGÍA

1.3. Diseño de la investigación

1.3.1. Tipo de estudio

Se aplico el tipo de investigación aplicada.

Según Álvarez, (2021) una investigación es aplicada, cuando está orientada a conseguir un nuevo conocimiento destinado que permita soluciones de problemas prácticos.

También Tamayo, (2003) dice que es aplicada porque depende de sus descubrimientos y aportes teóricos.

1.3.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación fue explicativa, porque se relacionan dos variables (variable dependiente y variable independiente), así lo explica Arias (2006) donde dice que una investigación es de nivel explicativa ya que busca el porqué de los hechos, eventos y fenómenos físicos o sociales mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, a su vez Hernández, (2014) dice que se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno ,en qué condiciones se manifiesta y por qué se relacionan dos o más variables.

1.3.3. Diseño de investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es preexperimental.

León & Montero (1997) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición

antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pretest y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

En este diseño de estudio pre experimental aplicamos el pretest y pos-test al grupo experimental.

El grupo experimental, estuvo conformado por los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N°80014. Juan Pablo II

El esquema que seguimos fue el siguiente:

GE= <u>O1</u> X <u>O2</u>

Donde:

GE= Grupo Experimental

O₁= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O₂= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Programa de Actividades Lúdicas

1.4. Población y muestra

1.4.1. Población

Es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes. Arias, (2006, p. 81).

La población fue de 150 niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.

Tabla 1 Distribución de la Población de los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.

Aula y Sección	Sexo		N° de Estudiantes
	H	M	
3 años A	12	13	25
3 años B	12	12	24
4 años A	16	9	25
4 años B	10	15	25
5 años A	08	17	25
5 años B	08	18	26
Total	66	84	150

Fuente: Nomina de Matricula, 2019

1.4.2. Criterios de inclusión y exclusión

a) Criterio de Inclusión

Arias y Gómez (2016) nos dice que son aquellas características particulares que debe tener un sujeto u objeto de estudio para poder ser parte de la investigación. De acuerdo a ello se consideró lo siguiente:

- Niños y niñas de 5 años del turno tarde del nivel inicial.
- Niños y niñas matriculados en el año lectivo 2019

-Niños y niñas que asisten de manera regular a la Institución Educativa.

b) Criterio de Exclusión

Son aquellas condiciones o características que presentan los participantes y que pueden alterar o modificar los resultados, lo cual causaría no ser elegidos para la investigación.

- Estudiantes que no asisten de manera regular a clases.
- Estudiantes con alguna dificultad motora

1.4.3. Muestra

La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de algunas variables o fenómenos de la población (Arias, 2006; Rojas-Soriano, 2013).

Tamayo, (2003) nos dice que para tomar una muestra existen procedimientos importantes para tener en cuenta: tamaño, representatividad y error.

Tomamos como muestra el aula de 5 años “B” con 8 niños y 18 niñas, teniendo un total de 26 estudiantes

Tabla 2 Distribución de la Muestra de los niños y niñas de 5 años B del nivel inicial de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.

Aula y Sección	Sexo		N° de Estudiantes
	H	M	
5 años B	08	18	26
Total	08	18	26

Fuente: Nomina de matrícula 2019

1.4.4. Técnica de muestreo

Gonzales, Oseda, Ramires y Ramírez (2014). Afirman que: En este tipo de muestreo, hay una clara influencia de la persona o personas que seleccionan una muestra o sencillamente se realiza atendiendo a razones de comodidad.

Para esta investigación se usó el muestreo no probabilístico por conveniencia.

Consiste en la selección por métodos no aleatorios de una muestra cuyas características sean similares a las de la población. También puede ser que el investigador seleccione directa e intencionadamente los individuos de la población.

1.5. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

Tabla 3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Independiente: Programa de Actividades Lúdicas	La actividad lúdica es básica en la vida del niño, porque le ayuda a conocer, explorar el mundo, interactuar con el medio que le rodea de manera corporal, gestual y comunicativa. Wallon, (2000)	La actividad lúdica es aquella que se realiza mediante el juego, donde el niño aprende, se divierte, socializa e interactúa con el medio que lo rodea.	Introducción	Comprende las instrucciones dadas por la docente	Sigue las normas establecidas por la docente.	Nominal
			Desarrollo	Produce la participación de todos los estudiantes de acuerdo al juego	Interactúa con sus compañeros al realizar las actividades	Ordinal
						Logrado A (16-20)
			Culminación	Demuestre un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades	Narra al grupo sus experiencias lúdicas. Expresa sus emociones verbalmente.	Proceso B (11-15)
						Inicio C (10-

Dependiente

**Psicomotricidad
Gruesa**

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo por medio de movimientos globales que se realizan en bloque, disponiendo desplazamientos y movimientos de las extremidades superiores e inferiores y de los sentidos.
Ardanaz,(2009)

La psicomotricidad gruesa es aquella en la que el niño se desarrolla su lenguaje, su nivel cognitivo, social, afectivo, mientras que a la vez descubre y conoce su cuerpo por medio de sus sentidos.

**Coordinación
global general**

**Esquema
corporal**

**Control del
cuerpo**

Lateralidad

Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar

Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio

Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar.

Izquierda-derecha

Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso

Gatea sorteando obstáculos por el piso

Salta con los dos pies juntos sobre una cuerda

Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos

Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza

Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas

Realiza movimientos con la pierna utilizando aros

Camina de manera coordinada al subir escaleras

Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso

Lanza y atrapa la pelota con ambas manos

Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando un aro

Identifica el lado izquierdo de su cuerpo usando pañuelos

Coloca objetos a la derecha e izquierda de su cuerpo

Camina con pasos largos y cortos

Organización
espacio temporal

Espacio, tiempo y ritmo.

Corre lento y rápido

Camina delante y detrás de su compañero

1.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una vez seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que se pretende alcanzar en esta investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos. Las técnicas de recolección de datos, son las diferentes formas de obtener información, los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Técnica: La Observación

Según Palacios (2015) nos dice que la observación es el desarrollo de la acumulación de un testimonio de forma sistematizada apropiado y efectivo, solicitando un interés espontáneo, conducido en torno a un entendimiento, para que así pueda tener un reportaje del elemento del entendimiento y su probable vínculo que se constituye.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Instrumento de Evaluación: Lista de Cotejo

Palacios (2015) sostiene que el objetivo de la lista de cotejo es “inspeccionar los acontecimientos, posibilitar los exámenes y permitir la condensación de los antecedentes.

Tobón, (2014) define las listas de cotejo como:

Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de

desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores. Mientras mayor sea el nivel de desempeño, el indicador tiene más puntos (p. 172).

Para esta investigación se usó una lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, la cual contiene 5 dimensiones (coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, organización espacio temporal) y este a su vez contiene 4 ítems por cada dimensión, haciendo un total de 20 ítems, para poder cuantificarlo usamos el baremo dividido en inicio, proceso y logrado.

Baremo del logro de capacidades

Tipo de Calificación	Niveles de logro		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	15 – 20	A Logrado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 – 14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 – 10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de

			acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.
--	--	--	--

Fuente: Diseño Curricular Nacional 2019

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que: “La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir”.

Para esta investigación se usó un instrumento ya validado, el cual fue evaluado por 3 expertos en Educación.

El instrumento fue tomado de la autora Sandra Suguey Arzola Uchuya estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, con la tesis titulada “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” en el año 2018. (Ver Anexo)

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que: la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales.

Al tomar un instrumento ya validado por Arzola (2018), observamos que para obtener la confiabilidad de su instrumento realizó una prueba piloto usando 10 estudiantes de la muestra y aplicó el Alfa de Cronbach, para lo cual, el valor KR-20 obtenido fue de 0,812; lo que nos indica que el instrumento de medición es altamente confiable.

4.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “Wilcoxon” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contrastación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.5.1. Procedimiento

- Se presento una carta al director Institución Educativa Juan Pablo II en la cual nos autoriza para poder realizar la investigación con los estudiantes de 5 años del nivel Inicial
- Para realizar el pre test, se aplicó una lista de cotejo en la que se observó a 5 niños por día durante una semana por un tiempo de 15 minutos (el quinto se evaluaron 6 niños).
- Se aplicaron 12 sesiones de aprendizaje de manera directa en la I.E Juan Pablo II con los niños de 5 años B.
- El post test se aplicó a los 26 estudiantes, mediante una lista de cotejo observando 5 niños por día durante 4 días consecutivos en un tiempo de 15 minutos para cada uno, el quinto día se observó a 6 niños bajo la misma modalidad que los demás.

Para el procedimiento de análisis de datos:

- Para el recojo y análisis de datos se aplicó la estadística descriptiva que permitió realizar gráficos y tablas para poder obtener resultados y conclusiones.
- Para verificar la prueba de confiabilidad se realizó la prueba de Wilcoxon.

4.6. Matriz de consistencia:

Titulo	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Programa de Actividades Lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019</p>	<p>¿En qué medida el programa de actividades lúdicas ayuda al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 “Juan Pablo II Trujillo 2019?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar en qué medida el programa de actividades lúdicas influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019</p> <p>Formular y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019.</p> <p>Comparar los resultados del pre test y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora del</p>	<p>Hi: La aplicación de programas de actividades lúdicas influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019</p> <p>Ho: La aplicación de programas de actividades lúdicas no influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019</p>	<p>Tipo: Aplicativa</p> <p>Diseño: Experimental de modalidad pre experimental</p> <p>Población: Los niños de 3, 4, 5 años del nivel inicial de la I.E. Juan Pablo II</p> <p>Muestra: Los niños de 5 años “B” del turno tarde de la I.E. Juan Pablo II</p> <p>Variable 1: Actividades Lúdicas</p> <p>Variable 2: Psicomotricidad gruesa</p> <p>Técnica Observación directa:</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo</p>

		<p>desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019.</p> <p>Indicar los resultados obtenidos a partir d de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019</p>		<p>Principio Ético: Libre participación y derecho a estar informado porque se usó el consentimiento informado.</p>
--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU- ULADECH católica, en principios que rigen la actividad investigativa. Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

Protección de la persona

La protección a las personas implica tener en claro hasta dónde llegar sin que se tenga que atropellar ningún aspecto de la integridad humana.

Se trato con mucho cuidado a los beneficiarios conservando los resultados y no difundiéndolos con personas ajenas a esta investigación.

Libre participación y derecho a estar informado

Todas las personas que realizan actividades de investigación tienen todo el derecho a mantenerse informados en lo que se refiere a los propósitos y objetivos de las investigaciones que se llevan a cabo o se participe, todos tienen la oportunidad de participar voluntariamente.

Beneficencia y no maleficencia

Esto implica que en cada investigación que se realiza, se debe de tomar en cuenta beneficiar y no perjudicar a las personas participantes de la investigación.

Se logro ejecutar este principio para beneficiar a los niños mediante esta investigación y ayudarlos a lograr un mejor aprendizaje por medio de las actividades propuestas.

Justicia

Implica ser consciente y responder en la misma proporción a cada una de las personas que participan en la investigación.

Desde el inicio de la investigación, las actividades fueron las mismas para todos, no tratando de discriminar a ninguno de los participantes.

Integridad científica

La integridad científica implica llevar una investigación regida bajo criterios morales y éticos.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019 mediante la aplicación de un pre test.

Tabla 4

Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años mediante un pre test

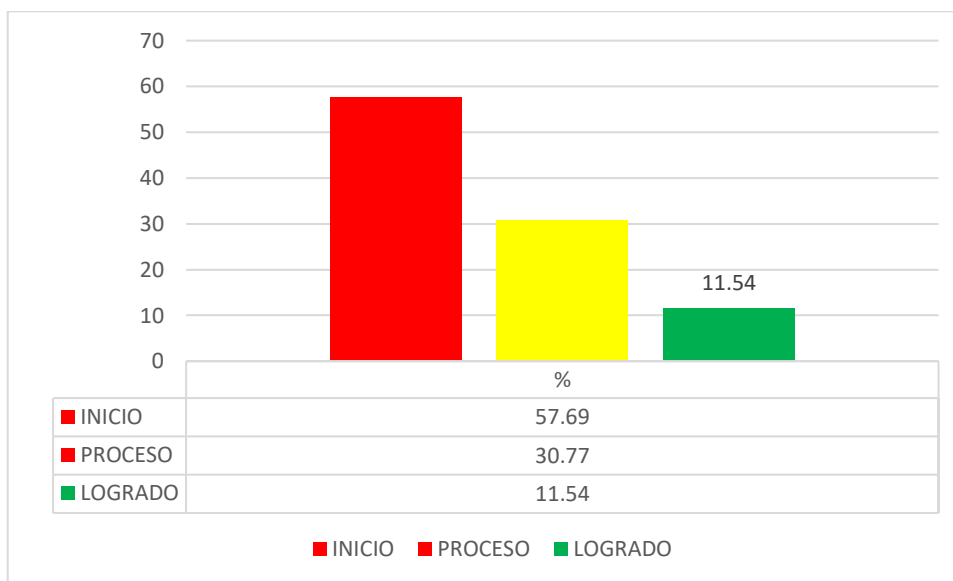
Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	57.69
Proceso	8	30.77
Logrado	3	11.54
Total	26	100

Fuente: Lista de cotejo

Figura 1:

Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años; pretest.

Fuente: Tabla 4



En la tabla 4 y figura 1 con relación al nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II, al aplicar el pre test encontramos que los niños se encuentran en un 57, 66 % en INICIO, el 30,77% en PROCESO y el 11.54% en LOGRADO. Por lo tanto, se concluye que el nivel de psicomotricidad en la gran mayoría de los niños está en un nivel de inicio.

5.1.2. Formular y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019.

Tabla 5

Aplicación de un programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II

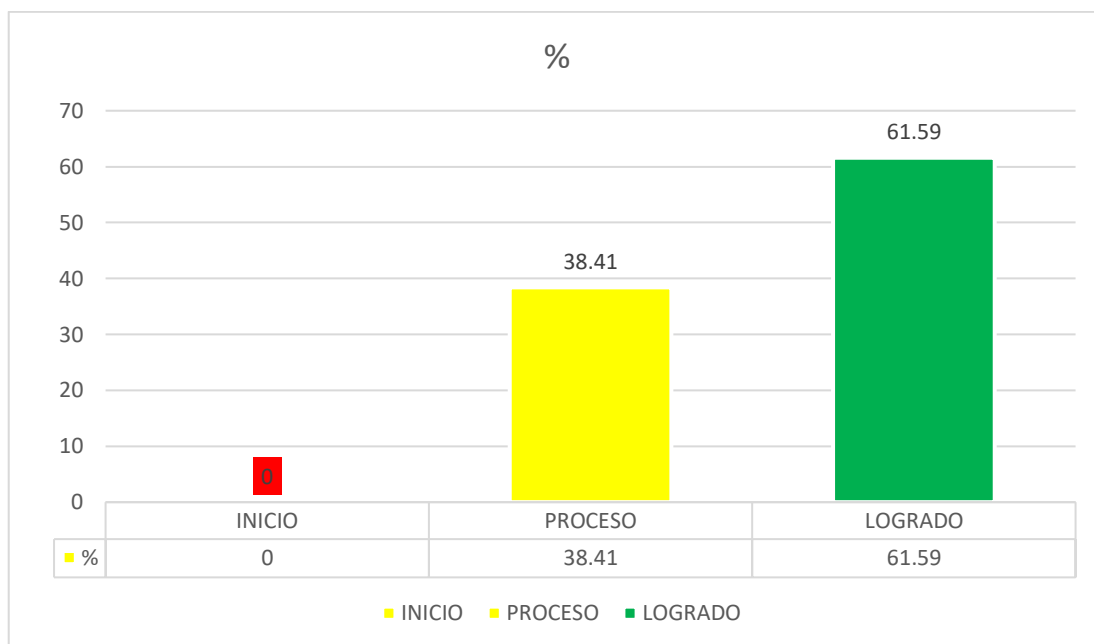
Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	10	38.41
Logrado	16	61.59
TOTAL	26	100

Fuente: Lista de cotejo

Figura 2.

Aplicación de actividades para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II

Fuente:Tabla 5



En la tabla 5 y figura 2, se observa que al aplicar actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, el 0 % de la muestra se encuentra en inicio, el 38.41 % en proceso y el 61.59 % obtuvieron una calificación lograda, es decir que mediante la aplicación de actividades lúdicas, los niños avanzan en su proceso de mejora del desarrollo de la psicomotricidad.

5.1.3. Comparar los resultados del pre test y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019.

Tabla 6

Resultados del pre y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa

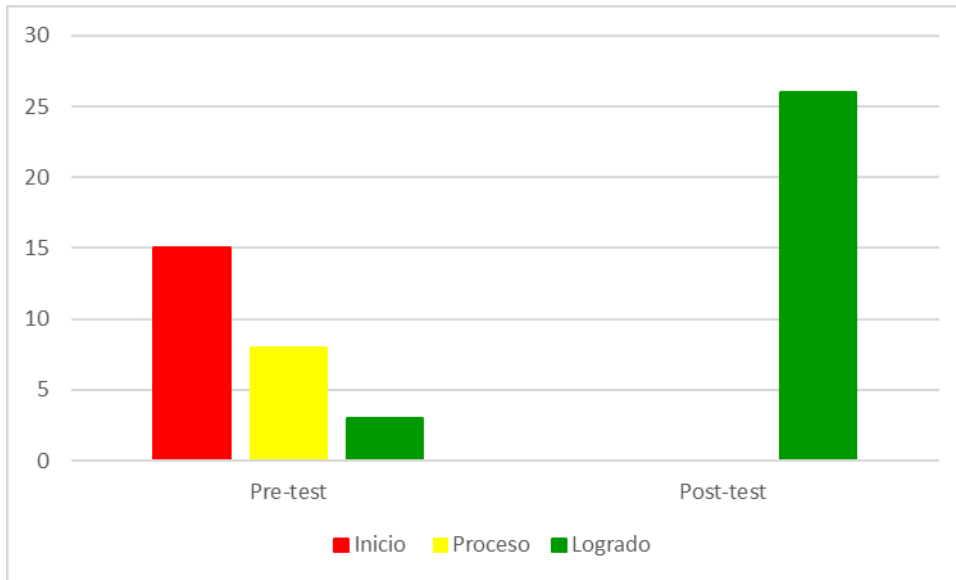
Escala de calificación	Pre-test		Post-test	
Escala de calificación	Fi	hi%	Hi	h%
Inicio	15	57.69	0	0
Proceso	8	30.77	0	0
Logrado	3	11.54	26	100
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Lista de cotejo.

Figura 3.

Resultados de pre y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa

Fuente. Tabla 6



En la tabla 6 y figura 3 se observa que al comparar los resultados entre el pre y post test encontramos que en el pre test los niños están en nivel de inicio con un 57,69% en cada una de las actividades realizadas, sin embargo al finalizar y aplicar el post test podemos observar que el 100% concluyendo así que al aplicar un programa de actividades lúdicas mejoro de manera significativa la psicomotricidad gruesa obteniendo así un nivel logrado.

5.1.4. Indicar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019

Tabla 7

Resultados al aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Juan Pablo II

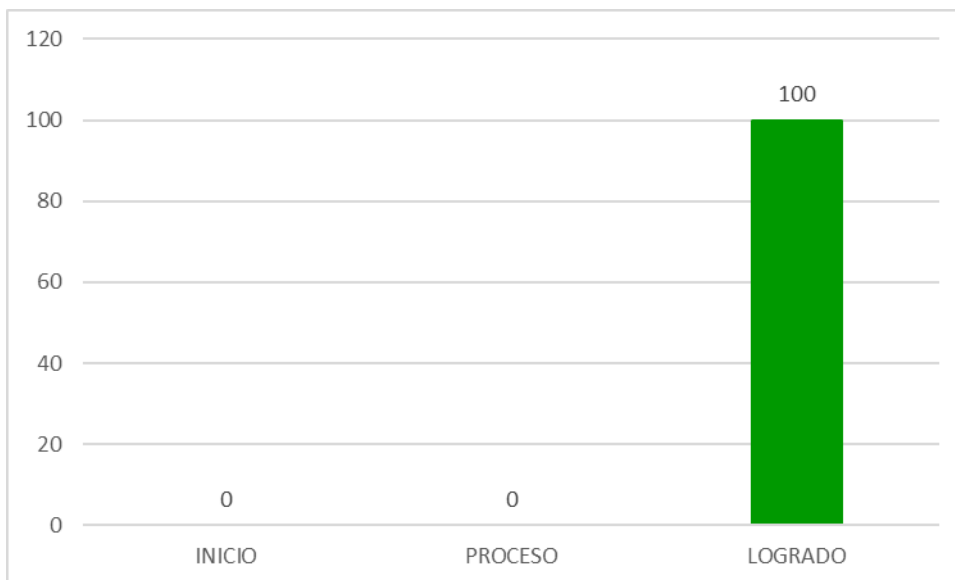
Escala de calificación	fi	%
INICIO	0	0
PROCESO	0	0
LOGRADO	26	100
TOTAL	26	100

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4

Resultados luego de aplicar programa de actividades Lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa

Fuente Tabla 7



En la tabla 7 y figura 4 observamos que al aplicar un programa de actividades lúdicas en los niños de la muestra, el 100% obtuvo el nivel logrado, desarrollando así una mejora en la psicomotricidad gruesa, de acuerdo a ello finalizamos diciendo que se pudo alcanzar el nivel logrado en la mejora de la psicomotricidad.

Contrastación de Hipótesis

A) Hipótesis

Hi: La aplicación de un programa de actividades lúdicas influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019

Ho: La aplicación de un programa de actividades lúdicas no influye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N°80014 Juan Pablo II, 2019

Para aplicar la prueba de hipótesis se trabajó con la prueba no paramétrica de estadística inferencial llamada Wilcoxon.

B) Nivel de Significancia

0,05 (5%)

C) Estadístico de Prueba

Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de diferencias entre pretest y posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	<.001	Rechace la hipótesis nula.

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	26
Estadístico de prueba	277,500
Error estándar	34,787
Estadístico de prueba estandarizado	3,665
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Se aprecia que $P = 0,001 < 0,05$, podemos concluir que existe diferencia significativa en la psicomotricidad gruesa en la calificación del pre test y post test. Esto indica, que

se obtuvo mayor logro en el post test, evidenciando que el Programa de actividades lúdicas mejoró la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 80014 Juan Pablo II, Trujillo.

5.2 Análisis de resultados

En relación al primer objetivo

Para Identificar el nivel la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, se aplicó la prueba piloto a los niños de la muestra, los resultados arrojaron una cifras muy preocupantes, ya que nos demuestra que solamente el 11, 54% es decir tiene un calificativo A que solamente logra cumplir con los aprendizajes previstos, mientras que el 30,77 % tiene un calificativo B y aún está en desarrollo su aprendizaje y finalmente que el 57.69% tiene un calificativo C que aún está en un inicio de lograr los aprendizajes esperados, estos resultados son corroborados por Quito (2017), en su tesis titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, concluye que para conocer el aprendizaje lo realizó mediante el pre test donde el 61% de los niños tienen C, siendo este la base para el diseño y aplicación del programa, así mismo en la presente investigación el Pre test es la herramienta de inicio, así mismo Gómez,, Molano y Calderón , (2015) nos dicen que la actividad lúdica es un referente del desarrollo de la experiencia humana, está presente en todos los espacios en el que se relacionan las personas a través del cual se integran los aprendizajes posibilitando la interacción con su diario vivir, por lo

tanto debemos realizar actividades para ayudar a mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños para lograr un mejor aprendizaje.

En relación al segundo objetivo

Formular y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, se recurrió a la información obtenida de los resultados de las sesiones realizadas y pudimos darnos cuenta que los niños poco a poco están logrando desarrollar sus habilidades motoras gruesas, ya que el 38.41% tiene un calificativo B que está en proceso de logro, y el 61,59% que es calificativo A ya está en nivel logrado, de esta manera concordamos que Pérez, (2015) en su tesis *Juegos Tradicionales Infantiles De Persecución Y Su Influencia En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños De 4 Años De Edad De La Unidad Educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato*, Ecuador 2015 , llega a la conclusión y comprobación que los juegos ayudan en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, dando por aceptado lo que nos dice el autor Núñez y Fernández (1994) La psicomotricidad es la técnica que tiende a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica, llegando a ser el objetivo de la psicomotricidad el aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno, dicho esto nos damos cuenta que es muy importante realizar sesiones de actividades lúdicas, porque de esta manera ayudamos al niño a desarrollar su psicomotricidad gruesa.

En relación al tercer objetivo

Comparar los resultados del pre test y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, se usó una base de datos en el cual se recopilaban las calificaciones obtenidas en cada sesión y luego hacíamos una tabulación y un porcentaje aplicando la estadística, tenemos también que los resultados obtenidos en la presente investigación son positivos por la cual existe una semejanza con los resultados la investigación titulada Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en los Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017, de Quito (2017), donde se observó mediante el pre test que el 61 % de los niños obtuvieron C, en cambio en el post test el 94 % de los niños tienen calificación A, es decir hubo una mejora significativa, así mismo nos basamos en el autor Motta, (1998) donde sustenta que la lúdica es una técnica didáctica en sí misma, un aspecto pedagógico es aprender a compartir, coexistir partiendo de valores grupales e individuales, para apoyar a formar una comunidad de escolares sensibles, críticos y solidarios.

En relación al cuarto objetivo

Indicar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019 lo realizamos mediante la observación y la lista de cotejo donde nos dimos cuenta que los niños al finalizar las 12 sesiones aplicadas tuvieron un mejor desarrollo de su psicomotricidad gruesa, esta investigación en curso tiene una similitud con la tesis de Solorzano (2018) titulada El

juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la I.E. 81015 Carlos Uceda Meza , Trujillo 2018”; ya que se observó que en el post-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en coordinación, marcha y correr el 82 %, 64 % y 59 % se localizan en el nivel bueno; es decir que en ambas tesis tienen una mejora significativa al finalizar los juegos lúdicos, para esto concordamos con Wallon, (2000) donde nos dice que la actividad lúdica es fundamental en la vida del infante pues ayuda a conocer y explorar el medio, aprender a interactuar con sus semejantes de manera corporal, gestual y comunicativamente.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

- a) En el presente trabajo se Identificó el nivel la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, para poder evaluarlo se aplicó la lista de cotejo y en ella se demostró que los niños al aplicar el pre test, los niños se encontraban con bajo nivel en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, es por eso que al momento de obtener los resultados encontramos que un 57,69% se encontraban en inicio, es decir la mayoría tenía bastante dificultad al momento de realizar las actividades motoras gruesas al no poder desarrollar su esquema corporal, debido a que no realizan actividades lúdicas para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa durante las actividades escolares, dando como resultado que solo el 11,54% están en nivel logrado.

- b) De la misma manera se Formularon y aplicaron un programa de actividades lúdicas para desarrollar de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, para ello se tomó en cuenta la observación al momento de realizar las actividades lúdicas por medio del juego en la que nos dimos cuenta que los niños en un 38,41% están en proceso, es por ello que nos comprometimos a seguir desarrollando las actividades propuestas mediante las sesiones de aprendizaje en el área Psicomotriz para así de desarrollar en los niños habilidades motrices gruesas.

- c) Asimismo se comparó los resultados del pre test y post test para determinar la significancia de aplicar un programa de actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019, en los cuales se pudo observar un gran porcentaje de aumento en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños, es decir fueron beneficiosas las actividades que se realizaron.
- d) Indicar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019 llegando a la conclusión que el 100% de los niños lograron desarrollar sus habilidades motoras gruesas demostrando que las actividades lúdicas si fueron significativas en el niño para ayudarlo a desenvolverse de manera física, cognitiva y social.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

- a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:** Los futuros investigadores deben extender los estudios utilizando diferentes estrategias que permitan mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños, ya que es la base para poder desarrollar en el niño habilidades y destrezas que le permitan mejorar su aprendizaje, y que mejor haciéndolo en base de actividades divertidas para que los niños aprendan jugando.
- b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:** De acuerdo a las 12 sesiones realizadas durante el proceso del desarrollo de las actividades se aplicó la técnica de observación y para el proceso de evaluación una lista de cotejo en la cual se podía evaluar el avance que cada niño obtuvo en cada sesión realizada y a la vez nos permitía poder reformular cada actividad de acuerdo al desempeño de los niños. Es por esto que se recomienda usar los mismos procedimientos, pero en un plazo mucho más extenso para poder generar mayor impacto en la obtención de los aprendizajes, así como también mayor disfrute del tiempo con los niños en las actividades realizadas mediante las actividades lúdicas.
- c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:** Como estudiantes nos ayuda a realizar una mejor investigación al buscar antecedentes que sean nuestro punto de partida para el estudio de nuestras variables (actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa) y de esta manera ahondar en la información que conlleva el estudio de las mismas, al saber y comprender que el niño desarrolla su psicomotricidad gruesa mediante actividades lúdicas (juego).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez (2021). Clasificación de las investigaciones, Universidad de Lima. Nota Académica.
- Arias (2016) El protocolo de investigación III: la población de estudio. Revista Alergia México, vol. 63, núm. 2, abril-junio, 2016, Ciudad de México, México.
- Arzola (2018) Tesis par optar el grado académico de: Maestra en Educación Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial.
- Been, A. H. (1988). Desarrollo del niño. México. Industria Editorial.
- Blanco, W (2010). Las actividades lúdicas y su importancia en niñas y niños de educación inicial, recuperado de <https://m.monografias.com>
- Gallardo (2017). Metodología de Investigación: Manual auto formativo interactivo. Primera edición, Huancayo, Universidad Continental.
- Garaigordobil, M. (2006). *Juegos*. Editorial Pirámide. Madrid – España
- Garvey, C. (1964). Formación del Profesorado. Perú: Trujillo. Editorial Aufod.
- Hernandez, G. (2006), Diseño y Evaluación de un Programa de Intervención Socio Emocional para Promover la conducta pro social.
- Hernández, R, Fernández, C, y Baptista. (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. Impreso en México.
- Hernández, R. y Otros. (2003). *Metodología de la Investigación*. Mc Gran Hill. Argentina.
- Gómez, T., Rodríguez O., Molano P. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Tesis para licenciatura, Universidad del Tolima.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIAN%20GARC%20RODR%20GUEZ.pdf>

Linares Garriga, Jose (2002). Paradigmas en Psicología de la Educación. Peru:Trujillo.
1° Edicion

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular. Editorial Fenix.Lima Perú

Martinez, R. (2019). Tesis para obtener la licenciatura. Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la i.e.i. n° 051 “San Gabriel” Pomalca Chiclayo. Perú.

Moyolema, C. (2015). Tesis para obtener licenciatura. Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa Francisco Flor-gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”.

Olaya (2018) Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial. Taller De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Tres Años De La Institución Educativa Particular Luces De Dios Cartavio 2018.

Passo Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., y Laguna Moreno, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Investigación y desarrollo*. 1 (21).

Pérez Juste, Ramón (1966). Psicología Evolutiva y Educación, Piaget Vigotski. Madrid. Editorial Pirámide.

<http://motricidadgruesaut.blogspot.com/p/teoricos-sobre-motricidad-gruesa.html>

Ruiz, C (1996). El juego infantil. Cultura y Educación (pg. 771-76) Relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la cuna jardín municipal de Ciudad Nueva - Tacna 2019.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>

Semino, G (2016). Tesis nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura

Tobón, S. (2014a). *Proyectos formativos*, Teoría y metodología (Primera ed.). México, México: Pearson.

<https://www.monografias.com/trabajos105/listas-cotejo-alternativa-evaluacion/listas-cotejo-alternativa-evaluacion.shtml>

Weiss, B. (1990). *Muchas vidas, Muchos Maestros*.

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se usó, fue una lista de cotejo, el cual fue un instrumento ya validado, tomado de la tesis de Arzola, S. (2018)

Indicadores	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso	Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura	Corre sorteando obstáculo	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando cintas.	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros	Camina coordinadamente al subir escaleras	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	Describe objetos con sus relaciones a sí mismo usando la expresión derecha izquierda	Reconoce el lado derecho izquierdo de su compañero	Camina con pasos largos y cortos	Corre lento y rápido	Lanza la pelota lejos y cerca	Camina delante o detrás del compañero	Total		
																					SI	NO	
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							

Fuente: Arzola, S(2018)

2.Evidencias de Validacion de Instrumento

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento: Lista de cotejo

Autor: Bach. Sandra Sugey Arzola Uchuya

Institución: I.E. 2051

Ámbito de aplicación: Carabayllo

Forma de administración: Se aplica a los alumnos de cinco años del nivel inicial

Monitoreo: Investigadora.

Participantes: 30 estudiantes

Tiempo de duración: del 4 al 15 de diciembre

Número de ítems: 20

Área que evalúa: Personal social

Juicio de expertos

Experto 1 Mg. Tania Galindo Gonzales

Experto 2 Mg. Giovani Martin Díaz Gervasi

Experto 3 Dr. Luis Edilberto Garay Peña

Aplicable Aplicable Aplicable

Análisis de confiabilidad Kuder Richadrson

Alfa de Cronbach 0,812

N° de Ítems 20

3. Consentimiento Informado

juanpablosegundo80014@gmail.com



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80014 "JUAN
PABLO II" MZ 1 LOTE 6 URB. COVICORTI
"Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de
Independencia"



AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA I.E. 80014 "JUAN PABLO II", DE LA CIUDAD
DE TRUJILLO, DEPARTAMENTO DE LA LIBERTAD

AUTORIZA

Al estudiante en Educación Inicial GARCIA CHÁVEZ, MARIA ISABEL,
con DNI N° 43318472, aplicar el instrumento para recojo de información
dentro de su trabajo de Investigación Científica, para sustentar su informe
de tesis y obtener el grado de Licenciatura en Educación Inicial.
Se le expide a petición escrita para los fines convenientes.



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

ASUNTO: SOLICITA AUTORIZACIÓN
PARA LA EJECUCIÓN DE LA
INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN DE
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE
DATOS

Sr. José Antonio Rodríguez Bacilio
Director de la I.E.N.80014 Juan Pablo II

Maria Isabel Garcia Chavez identificada con DNI N° 43318472, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la ULADECH, filial Trujillo, con el debido respeto de presento ante Ud., y expongo lo siguiente:

Que, siendo un requisito esencial para la obtención del Título Profesional, la realización de un trabajo de investigación, así como la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, recorro a su digno despacho con el propósito de solicitar la AUTORIZACIÓN Y PERMISO PARA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN Y LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

POR LO TANTO:

Solicito a usted Señor Director acceder a mi petición por ser de Ley.

Adjunto el instrumento de recojo de datos, como la matriz de consistencia.

2019

 GRL - UGEL 03 TNO
I.E. N° 80014 - "Juan Pablo II"

José Antonio Rodríguez Bacilio

Trujillo, 02 de Setiembre

José Antonio Rodríguez Bacilio
Director(a)

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

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LA I.E.N.80014 JUAN PABLO II, TRUJILLO 2019

Investigadora: Garcia Chavez. Maria Isabel

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar en que medida las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II, Trujillo 2019. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 955463031

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que el estudiante ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo Ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Yo en mi calidad de Directos de los estudiantes 5 años de la Institución Educativa Privada “Juan Pablo II” doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que el estudiante puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicado en el país o el exterior, manteniendo anonimato del estudiante por ser este menor de edad.



Jose Antonio Rodriguez Bacilio
Director(a)

BASE DE DATOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Part tot	Pro tot	
																													Calificacione	Calificacione	Calificacione
Idiay Nam	Quant	Cuali	Sraña 1		Sraña 2		Sraña 3		Sraña 4		Sraña 5		Sraña 6		Sraña 7		Sraña 8		Sraña 9		Sraña 10		Sraña 11		Sraña 12		Quant	Cuali			
			Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali	Cuali		
1	1	Aqurtin San	17	A	10	C	17	C	14	B	18	B	16	A	19	A	10	B	17	A	14	A	18	A	18	A	18	A	8	C	
2	2	Alvitoz San	18	A	14	B	16	A	12	B	14	B	15	A	16	A	15	A	11	B	15	A	16	A	14	B	16	A	9	C	
3	3	Baylan Sal	17	A	12	B	13	B	13	B	15	A	15	A	15	A	12	B	13	B	13	A	15	A	15	A	15	A	8	C	
4	4	Bocorra Di	18	A	16	A	15	A	16	B	17	A	16	A	14	B	15	A	12	B	15	A	14	A	13	A	14	B	12	B	
5	5	Caballera P	16	A	14	B	14	B	14	B	14	B	15	B	16	B	12	B	14	B	16	A	14	A	15	A	15	A	10	C	
6	6	Cartollana	16	A	10	C	12	B	13	B	10	B	14	A	18	A	10	B	10	B	17	A	18	A	17	A	17	A	13	B	
7	7	Chavez Jur	17	A	15	B	17	A	17	A	17	A	18	A	18	A	15	A	17	A	17	A	17	A	18	A	18	A	7	C	
8	8	Controra F	17	A	13	C	15	B	15	B	15	B	14	B	15	A	13	B	15	A	15	A	15	A	14	A	14	A	10	C	
9	9	Caranada B	18	A	12	B	10	C	10	C	13	B	12	B	10	B	14	B	16	A	13	A	10	A	12	A	12	A	14	B	
10	10	Craepin Pa	17	A	14	B	13	B	10	C	18	A	18	A	17	A	10	B	13	B	10	A	18	A	18	A	18	A	9	C	
11	11	Cruz Ramon	16	A	14	C	14	B	15	B	15	A	14	A	16	A	14	A	14	A	15	A	15	A	14	A	14	A	9	C	
12	12	Extrodo Baj	18	A	17	A	14	B	14	B	15	B	15	B	16	A	13	A	14	A	14	A	15	A	15	A	15	A	11	B	
13	13	Fanzoca Mu	17	A	14	B	18	A	18	A	18	A	17	B	18	A	14	A	18	A	18	A	18	A	17	A	17	A	10	C	
14	14	Garcia Anta	18	A	16	A	16	A	15	B	16	B	17	B	18	A	15	A	16	A	15	A	16	A	17	A	17	A	16	A	
15	15	Iparraquir	16	A	17	A	16	A	15	A	14	A	10	B	15	A	16	A	11	B	16	A	14	A	15	A	10	A	16	A	
16	16	Javez Olqui	17	A	15	A	10	C	18	A	18	B	18	B	19	A	18	A	10	B	18	A	18	A	18	A	18	A	13	B	
17	17	Juarez Carl	17	A	13	B	14	B	12	C	14	A	15	A	16	A	14	A	16	A	15	A	16	A	16	A	16	A	8	C	
18	18	Martaz Jim	17	A	14	B	14	B	15	A	13	B	15	A	16	A	16	A	15	A	14	A	15	A	16	A	17	A	13	B	
19	19	Ramirez Ma	18	A	13	C	15	A	14	A	15	A	16	B	15	A	16	A	14	B	16	A	16	A	15	A	16	A	10	C	
20	20	Ramirez Va	18	A	12	B	15	A	14	A	16	B	13	A	11	B	14	B	15	A	16	A	16	A	15	A	16	A	14	B	
21	21	Rancel Alan	18	A	10	C	12	C	13	A	14	B	14	B	14	B	12	B	15	A	14	A	15	A	16	A	16	A	8	C	
22	22	Sanchez Va	17	A	10	B	12	C	12	B	13	B	14	A	14	B	13	B	14	B	15	A	15	A	16	A	16	A	12	B	
23	23	Sifuentar M	16	A	12	B	14	C	11	A	10	A	13	A	14	B	12	B	13	A	15	A	14	A	16	A	16	A	10	C	
24	24	Valcarcol L	17	A	13	B	13	B	14	B	12	B	13	B	14	B	15	A	16	A	16	A	12	A	16	A	16	A	9	C	
25	25	Vorqaray A	18	A	16	A	15	A	16	B	17	A	16	B	14	B	15	A	12	B	15	A	14	A	13	A	14	A	16	A	
26	26	Villarreal Do	18	A	14	B	14	B	14	A		A	15	A	16	B	12	B	14	B	16	A	14	A	15	A	15	A	10	C	

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

I) Datos Generales

- a) Institución Educativa: N° 80014 JUAN PABLO II'
- b) Edad : 5 años
- c) Número de alumnos: 26
- d) Duración : 12 sesiones
- e) Ejecutado por : García Chávez María Isabel

II) Fundamentación

Los estudiantes de la Institución Educativa N° 80014 "Juan Pablo II" Trujillo muestran resultados bajos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por los cuales podemos observar un déficit bajo en las actividades tanto físicas, intelectuales y sociales en su entorno que les rodea.

En tal sentido, surge la necesidad de implementar acciones pedagógicas para ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño- Es por ello que se hace necesario el presente programa, para revertir esta situación, ayudando a lograr un mejor desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el niño por medio de actividades lúdicas, las cuales serán observadas y evaluadas para el proceso de mejora, logrando desarrollar en el niño habilidades motoras, sociales, cognitivas.

III) Objetivos

General

- Mejorar la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial, mediante diversas actividades lúdicas que le permitan al niño reconocer y ejercitar las partes gruesas de su cuerpo.

Específico

- Desarrollar 12 sesiones de aprendizaje del área Psicomotriz.

IV) Materiales

- Ula ula
- Aros
- Pelotas
- Sogas
- Cintas
- Conos
- Palos
- Globos
- Taburetes
- Colchonetas
- Música
- Parlante
- Mascaras

Descripción del programa

- N° de sesiones 12
- N° duración de las sesiones :45 minutos
- Duración del programa: 12 Semanas
- Lugar de aplicación: I.E N° 80014 “Juan Pablo II”
- Forma de aplicación: Directa
- Frecuencia de aplicación: Una sesión por semana
- Estrategias del programa
 - Canciones
 - Juegos de rondas
 - Lluvia de ideas para los juegos
 - Normas del juego
 - Normas de convivencia
 - Baile
 - Actividad Física

VI) Cronograma de las sesiones

N°	Título de la sesión	Propósito	Tiempo	Fecha de Ejecución
01	Nos convertimos en jirafas y sapitos	Mantener el equilibrio en la punta de los pies	45'	08/04/19
02	Jugando a ser tortugas	Saltar con los dos pies	45'	15/04/19
03	Revotamos como la pelota	Saltar al compás de la pelota	45'	22/04/19
04	Jugamos a la granja	Realizar movimientos de manos y pies	45'	28/04/19
05	Jugamos con el ula ula	Efectúa movimientos óculo manuales	45'	06/05/19
06	Caminamos como gusanitos	Rampan por el piso siguiendo coordinación mano y pie	45'	13/05/19
07	Jugamos a ser lobos y cabritos	Efectúa movimientos largos y grandes	45'	20/05/19
08	Jugamos con la cuerda	Realiza movimientos de lateralidad	45'	27/05/19
09	Jugamos con la cinta	Realiza movimientos de lateralidad	45'	27/06/19
10	Jugamos en el piso de colores	Saltar en dos pies y lanzar objetos	45'	03/06/19
11	El globo caliente	Realizar movimientos óculo manuales	45'	10/06/19
12	Mi cuerpo es bailarín	Realizar movimientos de coordinación general.	45'	17/06/19

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

“NOS CONVERTIMOS EN JIRAFAS Y SAPITOS”

I- DATOS INFORMATIVO

Institución Educativa: N° 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimiento óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Hacemos un trencito con los niños y los llevamos al patio; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para poder realizar un pequeño calentamiento.	Canción del sapito
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre una punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para transponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.	Patio Tiza de colores
RELAJACIÓN	Nos acostamos en el piso realizando ejercicios de respiración escuchando música suave.	Música
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Otorgamos a los niños una hoja bond, para que los niños dibujen lo que más le gusto de la actividad.	Hojas bond Colores
CIERRE	Invitamos a algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase.	



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacillo
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°2

“SOMOS UNAS TORTUGAS”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Explicamos a los niños que vamos a hacer un juego, donde identificamos nuestro lado derecho del cuerpo. Colocamos una cinta roja en su mano derecha	Patio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Damos las indicaciones respectivas del juego. Entregamos a los niños un cojín pequeño. Ubicamos a todos en la línea de partida, en cuclillas, y les colocamos el cojín sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las pequeñas tortugas comienzan a avanzar lentamente Si se les cae deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. La tortuga que primero llega es la ganadora.	Cojines de colores
RELAJACIÓN	Nos recostaremos en el piso con los niños inhalando y expirando aire	Música
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Les damos a cada niño una hoja bond, donde dibujaran lo que más les gusto del juego.	Hoja bond Colores

CIERRE	Preguntamos a los niños: ¿Que parte de la actividad les gusto más? ¿Se divertieron?	
--------	---	--


Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula

 GRUPO ESCOLAR 2010
I.E. N° 20214 - "Juan Pablo II"

Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E.

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

“REVOTAMOS COMO LA PELOTA”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: N° 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimiento óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Explicamos a los niños las reglas del juego.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Se les presentará una pelota y esta dará botes, todos los niños deberán de saltar junto a ella sin tocarla. Cuando la pelota no se mueva se quedarán quietos. Después se les pedirá a los niños que se echen al piso para que la pelota pase a tocar el cuerpo aquellos niños que estén completamente inmóviles.	Pelota
RELAJACIÓN	Para relajarnos se le otorgar una pluma a cada niño para que la pluma se mueva despacio	
EXPRESIÓN GRAFICO-PLASTICO	Damos a cada niño plastilina y plasmen lo que le gusto de la actividad	
CIERRE	Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	Plastilina



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E.

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

“JUGAMOS A LA GRANJA”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Explicamos a los niños que el juego que vamos a realizar. Recordamos las normas de convivencia Luego se les dirá a los niños que vamos a jugar a que estamos en la granja.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Entregamos a los niños cartillas de animales. Cada niño imitara el sonido y la forma de caminar de cada uno de los animales, con máscaras de perro, vaca, gallo, pato, etc. Los niños disfrazados tendrán que buscar diferentes objetos que están escondidos sorteando diferentes obstáculos para encontrarlos.	Cartillas de animales Máscaras de animales Objetos de la granja
RELAJACIÓN	Nos acostamos en el piso boca arriba y cerramos los ojitos mientras les pasamos con la manta de colores sobre sus cuerpos para que se relajen escuchando una música de la naturaleza	Manta de colores Música

<p>EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Brindamos a los niños una hoja bond y plumones para que los niños dibujen lo que más les ha gustado del juego.</p> <p>Los niños nos cuentan la actividad que realizamos</p>	<p>Hojas, plumones</p>
---	--	------------------------



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°5

“NOS DIVERTIMOS CON EL ULA-ULA”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: N° 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Hacemos una fila con los niños y los llevamos al patio. Damos a conocer las normas de convivencia Cantamos la canción del gorila para realizar un pequeño calentamiento.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Les mostramos panderetas y les hacemos escuchar dos ritmos (rápido y lento) para que puedan diferenciarlos. Avanzamos por el espacio, saltando y corriendo de acuerdo al sonido de la pandereta. Les entregamos el ula ula a cada niño para que se coloquen dentro de ella y gire al compás del sonido	Panderetas Ula ula

RELAJACION	Luego saltar como conejitos dentro de la ula- ula siguiendo el ritmo de la pandereta, luego que corran alrededor de su ula-ula. Finalmente, sentados dentro del ula ula que lancen y atrapen la pelota con ambas manos.	Pelotas
EXPRESION GRAFICO- PLASTICO	Nos acostamos en el suelo boca abajo y cerramos nuestros ojitos mientras les contamos un cuento en voz muy bajita.	Pisos de microporoso
CIERRE	Otorgamos a los niños una hoja bond, para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. Preguntamos a los niños sobre la actividad que realizamos	Hojas bond, colores



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°6

“CAMINAMOS COMO GUSANTOS”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Recordamos las normas de convivencia.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Explicamos a los niños el juego que vamos a realizar, donde vamos a imitar como camina el gusano. Pedimos a los niños que se coloquen como gusanitos en el suelo boca abajo y que rampen imitando al gusano, pasando debajo de obstáculos (soga, sillas, palos, conos), mientras cantamos la canción del gusanito.	Sillas Sogas Palos Conos Música relajante
RELAJACIÓN	Nos sentamos estirando las piernas y los brazos mientras inhalamos y exhalamos aire profundamente.	Hoja bond Crayolas

<p>EXPRESION GRÁFICO- PLÁSTICO</p>	<p>Entregamos a los niños una hoja bond, para que plasmen lo que más les llamó la atención de la actividad.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos preguntas de metacognición ¿Qué juego realizamos, como lo hicimos?, que usamos?</p>	



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

“JUGAMOS A SER LOBOS Y CABRITOS”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Damos las normas de convivencia. Damos las normas del juego y explicamos lo que vamos a realizar.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Nos convertimos en cabritos juguetones y caminamos en cuatro patas y nos escapamos del corral mientras nos desplazamos por el patio sin chocarnos con nuestros compañeros pasando por debajo de una soga. Un niño será el lobo que nos espía escondido detrás de un árbol, esperando atraparnos, cuando el lobo se acerca, los persigue y los cabritos corren a esconderse.	Máscaras de lobo y cabritos Soga
RELAJACIÓN	Sentaditos en el suelo realizamos ejercicios de estiramiento y de respiración profunda.	Música
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Luego Se le otorgará a cada niño plastilina para que plasmen lo que más les gusto de la actividad.	Plastilina

<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos preguntas de metacognición ¿qué juego realizamos, como lo hicimos?, que usamos? ¿se divertieron?</p>	
---------------	---	--



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°8

“JUGAMOS CON LA CUERDA”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: N° 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de movimiento óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a correr lento y rápido.	Patio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Se les explicará el juego que se va a realizar, diciéndoles que un niño correrá lento-rápido llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.	Soga
RELAJACIÓN	Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.	Música clásica
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que dibujen lo que más les gustó de la actividad.	Hojas bond, colores
CIERRE	Invitamos a los niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N° 9

“JUGAMOS CON LA CINTA”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de movimiento óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Decimos las normas de convivencia Explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar las articulaciones de nuestro cuerpo. Nos vamos con los niños al patio Entregamos cintas de colores a cada niño.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Nos movemos por todo el espacio del patio mientras escuchamos la canción de stop nos detenemos, luego de acuerdo a nuestra indicación, los niños mueven las cintas con la articulación de cada uno de sus brazos.	Cinta Música Parlante
RELAJACIÓN	Nos acostamos en el piso y escuchamos una música suave para relajarnos mientras realizamos ejercicios de respiración profunda.	
EXPRESIÓN GRAFICO-PLASTICO	Entregamos a los niños una hoja bond, donde estamparán con ténpera roja su mano derecha y con azul su mano izquierda. Realizamos las preguntas de metacognición	Hoja bond Ténpera rojo y azul
CIERRE	¿Les gusto la actividad? ¿ Que parte les gusto mas? Que material utilizamos?	



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°10

“JUGAMOS EN EL PISO DE COLORES”

I- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimiento óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Damos las normas de convivencia Explicamos a los niños que haremos un juego, donde vamos a caminar y nos dirigimos al patio.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Explicamos a los niños que en el piso hemos colocado un piso de colores Nos ubicamos en nuestro color favorito y por turnos de 5 niños les entregamos un dado para que lancen al aire y avanzan de acuerdo al número que cayó en el dado.	Piso de colores Dados
RELAJACIÓN	Los niños irán avanzando en su color para ver cual de ellos llega primero. Cuando lleguen al final del camino deberán pasar por un puente sin caerse hasta llegar a la meta.	Taburetes
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Nos acostamos en el piso mientras escuchamos una música clásica para relajarnos.	
CIERRE	Brindamos a los niños una hoja bond, donde dibujaran lo que más le gusto de la actividad. Sentados en un semicírculo los niños nos narran las actividades que realizamos en el juego	Música relajante Hoja bond Colores



Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula



Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

SESION DE APRENDIZAJE N°12

“MI CUERPO ES BAILARIN”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 80014 Juan Pablo II

Edad: 5 años

Docente: Rosario Calderón Ayala

II. APRENDIZAJES ESPERADOS


AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	Damos las reglas de convivencia a los niños. Explicamos a los niños que vamos a ser unos bailarines.	Patio
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Realizamos ejercicios de calentamiento Colocamos la canción “Yo tengo un cuerpo” y comenzamos a movernos y a señalar cada parte de nuestro cuerpo que indica la canción. Escuchamos la canción la Hormiguita mientras movemos nuestro cuerpo de acuerdo al recorrido de la hormiguita.	Música
RELAJACIÓN	Cantamos la canción Cabeza, cara mientras señalamos las partes de nuestro cuerpo.	
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Colocamos una música suave para relajar a los niños mientras nos pasamos una pelota por el cuerpo haciéndonos masajes suaves.	Pelotas de masaje
CIERRE	Entregamos a los niños una hoja bond para que por medio del dibujo expresen su creatividad de acuerdo a la actividad que realizamos. Los niños nos cuentan lo que realizamos durante la actividad	Hojas bond Colores

Rosario Calderón Ayala
Docente de Aula

Antonio Rodríguez Bacilio
Director I.E

Título	Fecha de inicio	Fecha límite de entrega	Fecha de publicación
 Revisión Turnitin: Empastado - Sección 1	7 feb 2022 - 00:03	22 mar 2022 - 23:59	7 feb 2022 - 22:03

Resumen:

Subir a este espacio, las siguientes partes del informe final:

Capítulo I: Introducción


Capítulo II: Bases teóricas (sin antecedentes)





Capítulo III: Hipótesis

Capítulo V: resutados y análisis de resultados

Capítulo VI: conclusiones

Recuerden: el máximo porcentaje de similitud es el 15%

 Actualizar entregas

	Título de la Entrega	Identificador del trabajo de Turnitin	Entregado	Similitud	
 Ver recibo digital	turnitin empastado	1774809610	2/03/2022 12:38	15% 	Entregar Trabajo   --