



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO INFANTIL COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA I.E.I N° 305 JUAN PABLO-DISTRITO
CHULUCANAS-PROVINCIA MORROPÓN, REGIÓN- PIURA,
2020.**

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

AUTOR

LITANO NIMA, EUSEBIA ESTEFANIA

ORCID: 0000-0002-9182-8860

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

PIURA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Litano Nima, Eusebia Estefania

ORCID: 0000-0002-9182-8860

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
Presidente

Carhuanina Calahuala Sofia Susana
Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina
Asesor

4. DEDICATORIA

A Dios y a la Virgen María, quienes inspiraron mi espíritu para la conclusión de esta tesis.

A mis padres quienes me dieron vida, educación, apoyo y consejos.

A mis compañeros de estudio, a mis maestros y amigos, quienes sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta tesis. A todos ellos se los agradezco desde el fondo de mi alma.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a mis padres; ustedes han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida, les dedico a ustedes este logro, como una meta más conquistada. Orgullosa de haberlos elegido como mis padres y que estén a mi lado en este momento tan importante.

5. RESUMEN

Este trabajo se planteó en vista de la problemática de: ¿Cómo el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I. E I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020?, debido a que los niños tienen problemas a nivel motriz fino y grueso, torpeza motora, entre otros. Para el cual se formuló el objetivo general de: Determinar como el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. Además, se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. Contó con una muestra de 15 estudiantes, los cuales fueron evaluados a través de una lista de cotejo, bajo la técnica de observación, teniendo en cuenta los principios éticos, especial el de confidencialidad. Se tuvo como resultados el 67% se encuentran en proceso en relación a su psicomotricidad en su pre test, en vista de ello se aplicó las estrategias juego infantil, donde se obtuvieron 93% tienen un nivel de logro, observándose mejoría de la psicomotricidad. Logrando a concluirse que el programa basado en los juegos infantiles si mejora la psicomotricidad, esto se comprobó gracias a la hipótesis general, con el estadístico de Wilcoxon, con 0,001 siendo este menor de $p < 0,01$.

Palabras clave: fina, juego infantil, motora, psicomotricidad

ABSTRACT

This work was presented in view of the problem of: How does children's play as a strategy develop psychomotor skills in 4-year-old children of I. EIN ° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Region - Piura, 2020? that children have problems at the fine and gross motor level, motor clumsiness, among others. For him, the general objective was formulated: To determine how children's play as a strategy develops psychomotor skills in 4-year-old children of IEI N ° 305 Juan Pablo-Chulucanas District- Morropón Province, Region - Piura, 2020. In addition, we worked with a methodology of applied type, explanatory level, pre-experimental design, quantitative approach. It had a sample of 15 students, who were evaluated through a checklist, under the observation technique, taking into account ethical principles, especially confidentiality. The results were 67% are in process in relation to their psychomotor skills in their pre-test, in view of this, child game strategies were applied, where 93% have a level of achievement, observing improvement in psychomotor skills. Achieving the conclusion that the program based on children's games does improve psychomotor skills, this was verified thanks to the general hypothesis, with the Wilcoxon statistic, with 0.001 being less than $p < 0.01$.

Key words: fine, children's play, motor skills, psychomotor skills

6. CONTENIDO

1. CARATULA.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
5. RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
6. CONTENIDO.....	viii
7. ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional.....	7
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1. El juego Infantil.....	11
2.2.1.1. Definiciones.....	11
2.2.1.2. Dimensiones de los Juegos Infantiles.....	12
2.2.1.3. Teoría del juego infantil según Piaget.....	13

2.2.1.4.- Importancia del juego infantil.....	14
2.2.2. Psicomotricidad	15
2.2.2.1. Elementos que influyen en la mejora de la Psicomotricidad.....	16
2.2.2.2. Teoría de la Psicomotricidad.....	16
2.2.2.3. Dimensiones de la Psicomotricidad	17
2.2.2.4. Importancia de la Psicomotricidad.....	19
2.2.2.5.- Elementos de la Psicomotricidad	19
III. HIPÓTESIS.....	21
3.1. Hipótesis general.....	21
IV.- METODOLOGÍA.....	22
4.1. Diseño de la investigación	22
4.2. El universo y muestra.....	23
4.2.1. Población muestral	23
4.3. Definición y Operacionalización de variables	25
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
4.4.1. Técnica: Observación	27
4.4.2. Instrumento: Lista de cotejo	27
4.5. Plan de análisis.....	27
4.6. Matriz de consistencia.....	29
4.7. Principios éticos	31
V. RESULTADOS.....	33
5.1 Resultados	33

5.2. Análisis de resultados	37
VI.- CONCLUSIONES.....	40
Aspectos complementarios.....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
ANEXOS:.....	47
Anexos 01: Instrumento de recolección de datos	47
Anexo 02: Carta de autorización para ejecutar la investigación.....	48
Anexo 03: Consentimiento informado.....	49
Anexo 04: sesiones de aprendizaje	54

7. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de motricidad fina en niños de 4 años a través de un pre test.....	33
Tabla 2. Nivel de motricidad fina en niños de 4 años a través de un post test.....	34
Tabla 3. Nivel de motricidad fina en niños de 4 años a través de un pre y post test.....	35

ÍNDICE DE GRAFICOS

Figura 1 Población de los estudiantes.....	23
Figura 2 Muestra de los estudiantes.....	24
Figura 3 Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un pre test.....	33
Figura 4 Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un post test.....	34
Figura 5 Nivel de la psicomotricidad en niños de 4 años antes y después.....	35
Figura 6 Comprobación de hipótesis.....	36
Figura 7 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.....	36

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional la ONU – Organización de las Naciones Unidas (2015), registra que 18 millones de niños y niñas en la nación indio, así como 40 millones en el Continente Americano, y aproximadamente 100 millones en toda la órbita presentan problemas psicomotores. Niños y niñas que tienen problemas en ejecutar movimientos básicos, tales como desplazarse, andar, saltar, agarrar objetos, lanzarlos, marchar, reptar, etcétera, así como también dificultades en sus capacidades mentales, que incluye procesos de retención, observación, abstracción, etc.

En América latina es estudios por la Organización Panamericana de Salud (2016), en su informe sobre la infancia y sus problemas de integración sensorial y psicomotor, se indicó que el 42% de preescolares de América Latina, no logran contactarse con el mundo mediante su cuerpo, mostrando lentitud para reconocer su medio, y descubrirlo a partir del manejo de objetos y acciones motoras, las que son incapaces de llevar a cabo.

En el Perú, el Ministerio de Educación, en sus Rutas de Aprendizaje del nivel inicial en el área de Personal Social (2016), el desarrollo psicomotriz y el autocuidado para gozar de una buena salud física y mental, son factores relevantes en el desarrollo integral de las y los niños. La motricidad, no solo implica moverse, sino también incluye la exploración, la comunicación, la experimentación y el aprendizaje. El desarrollo que se ejecuta en el nivel infantil abarca niños entre los 3 a 5 años, donde se tiene que fomentar el desarrollo de relaciones entre el niño y su contexto ambiental, en otras palabras, se trata de hacer más lúdico su medio, el desarrollo de sus actividades autónomas y además darle a experimentar el placer de

jugar, lo cual ayudaría a potenciar el incremento de sus habilidades y competencias motoras, pero también las cognitivas y socioemocionales.

Así mismo en Chulucanas en la I.E I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas –Provincia Morropón, Región - Piura, 2020 los niños de cuatro años no están fortaleciendo sus habilidades motoras, llegándose a evidenciar que estos niños no desarrollan movimientos finos de su cuerpo de manera autónoma. Además, por otra parte, las profesoras del nivel inicial no centran sus actividades en el desarrollo motor, sino más bien que cumplan órdenes e indicaciones vinculadas principalmente en el plano cognitivo y en conocimientos curriculares. Se puede decir entonces que existe desconocimiento de las docentes sobre estrategias que apunten al desarrollo de estas habilidades, y por otro lado la poca importancia a las capacidades de desarrollo de las habilidades psicomotoras, así como también al desarrollo asertivo del lenguaje y la motricidad.

Por esta razón, los usos de la estrategia de juego infantil mejorarán el aprendizaje de las y los niños, considerando el movimiento de su cuerpo, a través de vídeos, canciones, etc., así como facilitar el descubrimiento de su esquema corporal y la relación que guarda con la naturaleza. la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020, mediante un pre test. o estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 años, para partir al enunciado problemático de ¿Cómo el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I. E I N° 305Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020?, formulando el objetivo general de: Determinar como el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito

Chulucanas- Provincia Morropón, Región - Piura, 2020, seguidos de los específicos: IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E. I N° 305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. mediante un pre test; IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E. I N° 305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020, mediante un post test y comparar el nivel de la psicomotricidad antes y despues de la aplicación del juego infantil en niños de 4 años de la I.E. I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas- Provincia Morropón, Región - Piura, 2020

Además, este trabajo de investigación se justificó en los fundamentos teóricos Será de aporte teórico puesto que se basará en las siguientes teorías: Para Etnier, el juego infantil es la actividad física e intelectual que permite a los estudiantes experimentar con la realidad externa sin limitaciones, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está negada en otros contextos. Según LaGrange, dice que la psicomotricidad es la educación del niño en el movimiento de sus extremidades relacionadas con lo psíquico, porque interviene sobre sus diferentes comportamientos: afectivo, social, intelectual y motor. Fue de aporte metodológico puesto que se creará como instrumento la lista de cotejo, valorada en si y no, el cual medirá la variable dependiente psicomotricidad, el mismo que será validado por expertos en el tema. Fue de aporte social porque ayudará a los docentes y futuros docentes a implementar el juego infantil para mejorar la psicomotricidad en los niños, para creas las bases del aprendizaje de la lectoescritura.

Además, se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. Contó con una muestra de 15 estudiantes, los cuales fueron evaluados a través de una lista de cotejo, bajo la

técnica de observación, teniendo en cuenta los principios éticos, especial el de confidencialidad. Se tuvo como resultados el 67% se encuentran en proceso en relación a su psicomotricidad en su pre test, en vista de ello se aplicó las estrategias juego infantil, donde se obtuvieron 93% tienen un nivel de logro, observándose mejoría de la psicomotricidad. Logrando a concluirse que el programa basado en los juegos infantiles si mejora la psicomotricidad, esto se comprobó gracias a la hipótesis general, con el estadístico de Wilcoxon, con 0,001 siendo este menor de $p < 0,01$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Martínez, Imbernón y Díaz (2020) en su tesis: Perfil psicomotor en alumnos de educación infantil; los autores del artículo tenían como objetivo descubrir el perfil psicomotor de los alumnos de educación infantil. La metodología que se empleó fue de tipo aplicada diseño cuasi experimental. Se realizó los estudios a una población de un total de 277 niños, 52.7% niños y 47.3% niñas, agrupados de la siguiente manera: el primer grupo fue de control (52.3%) y el segundo grupo fue experimental (47.7%). Las escalas de aptitud McCarthy (MCSA) y habilidades psicomotoras para niños. Los resultados mostraron que, en el puntaje global y sus dimensiones, el factor tiempo tuvo influencias significativas y diferentes, de acuerdo con el grupo que fue de control o el otro grupo que fue experimental. Aunque, no ocurrió diferencias significativas en las habilidades motoras con respecto al sexo. Por conclusión, el nivel de desarrollo psicomotor de la muestra es cercano al promedio de la escala de desarrollo. El factor tiempo es significativo cuando los sujetos son sometidos a estimulación; por lo tanto, esto debe ser tenido en cuenta en cualquier proceso terapéutico o de aprendizaje.

Arriaga (2019) en su estudio: Estrategias para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 3-4 años de edad del centro de desarrollo infantil mi mundo nuevo, periodo septiembre 2016 – febrero 2018 - Ecuador. El objetivo es que el juego como estrategia didáctica, propone mejorar la psicomotricidad en niños de cuatro años de Educación Inicial. Metodológicamente corresponde al enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada proyectiva con métodos teóricos, empíricos y

estadísticos. La muestra estuvo conformada por 25 niños seleccionados mediante la técnica de muestreo intencional criterial. El recojo de información se procedió con la ficha de observación al niño, guía de entrevista al docente y cuestionario a padres de familia que corroboraron el problema de investigación deficiente niveles de psicomotricidad. En cuanto a los resultados y conclusión se determinó que: Desde los fundamentos teóricos, socio formativo y humanista en interacción con los resultados del diagnóstico, se diseñó la propuesta de intervención que busca revertir el problema y contribuir con la formación integral desarrolladora de niños acorde a las demandas de la sociedad actual.

Pancho (2019) en su investigación: El juego como Estrategia didáctica en el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela Nueve de Octubre de la Comunidad de Sanjapamba, cantón guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2017 – 2018; la investigación permitió conocer como las maestras parvularios estimulan la motricidad gruesa. La metodología de investigación utilizada fue la observación de los hechos, a través de la investigación de campo, así como de la investigación documental; para obtener datos reales como instrumentos se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas. El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, las conclusiones reflejaron la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al desarrollo de la motricidad gruesa.

2.1.2. Nacional

Peralta (2020) en su investigación, *Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020*, La presente investigación tuvo como finalidad abordar la incidencia que existe entre la Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020. La metodología que se utilizó fue un diseño no experimental no se manipulo ninguna de las variables y a la vez es descriptivo correlacional causal. Para la recopilación de los datos se empleó el instrumento que fue la ficha de observación para la variable psicomotricidad y para la variable desarrollo cognitivo, se ejecutó dicha ficha a 40 niños de ambos sexos de la edad de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020. En el análisis de la correlación causal se afirma que existe una incidencia entre las variables psicomotricidad y desarrollo cognitivo. Porque se aprecia un nivel de significancia 0.003.

Acuña y Robles (2019) en su investigación: *Relación entre Psicomotricidad y desarrollo emocional en niños de 5 años*; teniendo como objetivo relacionar las variables enseñanza de la psicomotricidad con el desarrollo emocional, a los infantes de la edad de 5 años; con una metodología de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo – correlacional y diseño no experimental, en la cual se le aplico 2 instrumentos de evaluación a 31 docentes (29 mujeres y 2 varones), uno fue para la variable enseñanza de psicomotricidad que consistía 20 ítems divididos en 4 dimensiones, el puntaje fue 20 como mínimo y 80 como máximo, la otra variable fue desarrollo emocional que consistía en 10 ítems divididas en 4 dimensiones, el puntaje fue 10 como mínimo y 40 como máximo; donde se encontró que la psicomotricidad y el

desarrollo personal tiene como significancia $**p < 0,05$ y su correlación media positiva $r = 0,624^{**}$, la enseñanza de la psicomotricidad tiene una relación con el desarrollo emocional de los infantes de 5 años. Concluyendo que es necesario tener en cuenta estrategias pertinentes cuando se desarrolla las sesiones de psicomotricidad así nos ayudara a tener una mejor enseñanza de estructuración espacial del niño.

Torrejón (2018) en su estudio: Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba El presente estudio tuvo como objetivo, determinar en qué medida la propuesta Juego Libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños(as) de la IE. N° 374 Piobamba. El diseño de investigación que se ha adoptado es el diseño Pre experimental de un solo grupo con pre y post test. Se trabajó con una muestra de 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial. Se aplicó técnicas observacionales y los instrumentos fueron observación, el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler y Marchant (2013) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. En los resultados después de la aplicación de actividades del juego libre se mejoró el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de inicial, evidenciándose un logro 82,35% en el pos test; mediante la aplicación de la propuesta del juego libre se evidenció la mejora significativa del desarrollo psicomotriz en los estudiantes de 3 años de edad del programa de educación inicial.

Estela (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. El juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017, teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como

estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

2.1.3. Local

Herrera (2019) en su tesis: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017; Con el objetivo de Determinar los efectos de los juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017. El presente trabajo de investigación, de tipo cuantitativo con diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad, mientras que la muestra estuvo conformada con un solo grupo de 11 niños de 5 años matriculados en el año 2017, en la mencionada institución educativa. Se empleó la

técnica de observación para la recolección de datos y como instrumento empleado fue la lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en Pre-test el (30%) de los niños se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar la psicomotricidad gruesa, la misma que ha medido la variable dependiente. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos del pos-test fueron el (100 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro, esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

Huamán (2018) en su investigación: La presente investigación titulada Juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura tuvo como propósito determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología científica que se utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, matriculados en el año 2018. Los juegos didácticos se aplicaron mediante sesiones de aprendizaje. La técnica que se utilizó para medir el nivel de motricidad gruesa fue la guía de observación. Los resultados antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la psicomotricidad 70,60% se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron

diferencias significativas en cuanto a la psicomotricidad 82,40% lograron resultados significativos, se llegó a la conclusión de que los niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego Infantil

2.2.1.1. Definiciones

Para Freud (1998), Especialmente los juegos infantiles son juegos que solo son practicados por niños menores de 12 años. En este caso, el juego se designa como una actividad agradable, independiente y sincera sin un propósito específico. Es de gran beneficio para el desarrollo, porque permite a los bebés mostrar su creatividad, aprender a resolver problemas y percibir su vida.

Con respecto del juego, Cagigal (1996), Se afirma que es gratis, no obligatorio, y está sujeto a restricciones de espacio y al tiempo determinado antes de iniciar el juego. Al ser una actividad original, creativa y desenfadada, el resultado final del juego seguirá cambiando, lo que nos atrae. El juego es una especie de expresión libre, generosa e irrelevante. Se muestra en un universo simulado aislado, así como el entretenimiento y la acción se separan, se separan de la vida cotidiana, la visualización continua de la información, es una actividad asumida; cada juego Es el resultado del trabajo conjunto de los participantes para llegar a un acuerdo, ellos perfilan el juego y establecen el orden interno, las restricciones y las reglas.

2.2.1.2. Dimensiones de los Juegos Infantiles

En cuanto a las Dimensiones de los juegos Monroy (2011), Reclamar juego Los niños tienen los siguientes aspectos: inmaduros, pueden jugar inofensivamente en cualquier sentido, los hombres se convierten en niños, en edad escolar, es propicio para la forma de sí mismos, para que los estudiantes puedan comprender su propio entorno, para adaptarse a la situación de acuerdo con el juego, él Se pueden desarrollar formas adaptables en los bebés para que pueda jugar más rápido, más fácil y más fácilmente, y gradualmente dominar el entorno.

Según Piaget (1978), en los juegos grupales o de cooperación es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo. Esto es decisivo porque los niños no deben llevar la pelota de fútbol cuando juegan, porque pertenece, él sabe que un portero es un portero y un defensor es un defensor, y si comete falta a otro jugador, encontrará problemas, etc. Estos son los mejores ejemplos de aprendizaje social.

El segundo aspecto es que los juegos recreativos son entretenidos porque realizan acciones entretenidas donde participan uno o más jugadores. Su primera función es brindar entretenimiento y diversión a los participantes. Los juegos a menudo juegan un papel educativo, ayudan a la estimulación mental y física y ayudan a mejorar las habilidades prácticas y psicológicas. La situación normal es que el juego tenga una competitividad innegable. Como actividad de entretenimiento, los juegos deben jugarse libremente con alegría y entusiasmo. El objetivo es crear diversión entre los participantes y reducir el estrés de la vida diaria. Se pueden

realizar al aire libre o bajo techo, en un lugar abierto o en un área designada. (Piaget, 1978),

El tercer aspecto es que los juegos son formativos. Los juegos permiten que los bebés aprendan a desarrollar su propio entorno psicológico, utilicen y se mantengan alejados del mundo exterior, intenten cambiar su comportamiento debido a diferentes situaciones, requieran y estimulen sus habilidades de exhibición para resolver problemas y cultivar Las emociones de los estudiantes, la apreciación de emociones como la alegría, la sorpresa y las expectativas; y cómo resolver los conflictos emocionales satisfaciendo sus necesidades y deseos, es decir, no podrán ayudarlos a enfrentar la realidad en su vida diaria. (Piaget, 1978),

A través del juego, los niños aprenden a sentir empatía por los demás y a enfrentar desafíos sociales. Cada oportunidad que un niño debe jugar con otros bebés puede permitirles aprender rápidamente a interactuar socialmente. Los bebés tratan de comprender el comportamiento de las personas y saben que a veces las reglas no siempre son justas para todos.

2.2.1.3. Teoría del juego infantil según Piaget

Piaget (1978), citado en Huisinga (1987), refieren que El juego es una especie de actividad consciente, que se lleva a cabo dentro de un cierto tiempo y espacio, se rige por las reglas de libre aprobación, pero sigue incondicionalmente, su propósito en sí mismo está impulsado por la tensión y la alegría.

Cagigal (1996), define el juego infantil como ejercicios independientes, espontáneos, desinteresados e irrelevantes se realizan en las condiciones de tiempo y espacio de la vida y de acuerdo con reglas establecidas o pactadas, el elemento revelador es la tensión.

Asimismo, Freud (1998), se cree que los juegos permiten la promoción de contenidos involuntarios, por lo que es difícil satisfacer el deseo sexual, lo que lleva a la afirmación del comportamiento sexual y el comportamiento sexual de niñas y niños, y el uso de la alegría como forma expresiva no está permitido por la cultura. Es decir, a través de este tipo de actividad, es factible el camino hacia la inconsciencia y el refuerzo, como una forma de dotar de estos impulsos instintivos y contenidos, es decir, de dar expresión consciente a través de su propia herencia cultural. Parte de su esencia es la creatividad y la autonomía, que son la base del desarrollo de la civilización.

2.2.1.4.- Importancia del juego infantil

Cañeque (2001); Sostiene que, gran parte de la actividad del juego infantil es extremadamente seria. A través de esas actividades, encontramos un hilo de sentido común, de seriedad y absorción concentrada. No es de extrañar que sea tan difícil arrancar a los niños de sus juegos y volver a dirigir sus energías físicas y mentales hacia una meta ya concebida por adultos. Aún en las actividades de los juegos menos serias, las mentes de los niños, se desarrollan tan inevitablemente como cuando están ocupadas con actividades más profundas y formales. Esa evolución sigue pasos paralelos con la neuro -muscular, esto quiere decir que los: niños y no solamente estos se desarrollan poco o poco tanto física como mentalmente de acuerdo a sus experiencias y actividades vividas; lo idóneo es que se tenga un desarrollo biológico, morfológico, fisiológico y neural, sin embargo esto no sucede así. Es difícil, concebir como la mente de un niño podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara

y aprovechara todos estos fondos dramáticos de los juegos sobre los cuales se desenvuelve.

Wallon, (2004); Manifiesta que, la teoría de los juegos es una disciplina matemática, diseñada para tratar rigurosamente la cuestión del comportamiento óptimo de los participantes en juego de estrategia y determinar los equilibrios restantes. En ellos cada participante pugna por conseguir la máxima ventaja en situaciones en que el resultado depende, no sólo de sus acciones, ni de las acciones de la naturaleza, sino también de otros participantes, cuyos intereses son a veces opuestos ya veces paralelos a los suyos.

2.2.2. Psicomotricidad

Bucher (1999), se refiere a la psicomotricidad como el estudio de las partes del cuerpo y sus movimientos.

Por otra parte, Lecoyer (1991) se encarga también de afirmar que la medición psicológica es un conjunto de conductas de ejercicio basadas en el movimiento de brazos, piernas, manos y pies.

Muniáin (1997), lo que hace es afirmar que el desarrollo psicomotor es un método de educación, educación y tratamiento, considerado como diálogo, considerando que el ser humano es un complejo mente-cuerpo e interviene su integridad a través de organismos y movimiento en un ambiente caluroso y caótico, a través de cuerpos activos. Tecnología de intervención para promover su progreso general.

Por tanto, el desarrollo psicomotor es la madurez motora que ha alcanzado el bebé en una determinada etapa. Este tipo de madurez se puede combinar con la coordinación motora para lograr este objetivo. Esto requiere de comando,

movimiento, intervención sensorial e intelectual, que favorezca la movilidad del bebé. Al realizar actividades en la vida diaria, deben realizarse con el control general del cuerpo y la motivación adecuada.

2.2.2.1. Elementos que influyen en la mejora de la Psicomotricidad

Entre los compendios que influyen en el progreso de la psicomotricidad.

Lagrange (1987), Mencionó que para lograr un buen progreso psicomotor, es necesario considerar la concordancia de factores personales y ambientales, que apoyarán el desarrollo de la recomendación de una forma u otra, y delinear dos puntos importantes de este desarrollo a alcanzar. El primero es el proceso de maduración del movimiento formal, que está relacionado con el área nerviosa

Por tanto, el desarrollo del sistema psicomotor parte de la creación de estructuras sensoriales, motoras e intelectuales, que también forma parte del proceso de coordinación y organización de las funciones de estas estructuras; por tanto, el sistema motor total se asocia a diferentes áreas que sustentan su normal desarrollo: como el brazo, Control motor de piernas, pies, manos y habilidades psicomotoras.

2.2.2.2. Teoría de la Psicomotricidad

El ser humano centra su desarrollo en la cantidad y calidad producida a lo largo de su vida. Por lo tanto, la forma cuantitativa se enfoca en realizar el desarrollo físico del bebé, que está determinado por el cambio en la longitud del cuerpo humano, es decir, según el sexo del bebé, el aumento de altura y peso. En este sentido, en lo que respecta al aumento de tamaño y masa muscular, se han producido cambios importantes en la capacidad de ejercicio y la habilidad física, y suele ir

acompañado de una rápida calcificación de los huesos, que ayudará a realizar diferentes acciones. Ejercicio físico aportado por los juegos. (Piaget,1978).

Por el contrario, el aspecto cualitativo viene determinado por el progreso de la racionalidad, la moral, la creatividad y las habilidades sociales. La razón, la moral, la creatividad y las habilidades sociales están tan avanzadas que se han convertido en parte de la personalidad infantil de todos. Los conocimientos previos pueden determinar si el proceso de desarrollo psicomotor es normal o si existe algún problema, de manera que puedas comprender los factores que provocan retrasos, resolver el problema en el momento adecuado, planificar e implementar acciones para ayudar a tu hijo a seguir desarrollándose.

2.2.2.3. Dimensiones de la Psicomotricidad

Las dimensiones que define Márquez (2006), son:

El primero es reconstruir las dimensiones del esquema corporal, abarca la totalidad de la persona, es la representación mental que tenemos sobre nuestro propio cuerpo, partes, movimientos, limitaciones... en relación al medio, estando en situación estática o dinámica.

En este momento, considerará los conocimientos básicos que tiene. Si sabe cómo indagar sobre este conocimiento, debe comprender mejor los fenómenos y los problemas de movimiento, y IDENTIFICAR los diálogos clave con los colegas sobre diferentes temas para asumir responsabilidades y combinar responsabilidades locales y globales. Y el pasado, el presente y el futuro, toman la decisión correcta y tienen todas las posibilidades para emitir juicios completos. Aquí se sumergen la atención, la percepción y la memoria.

La capacidad visomotriz, se refiere a la ejecución de un movimiento preciso y deliberado, que involucra un pequeño grupo de tendones (necesitan un mejor acoplamiento). Y está relacionado con el sistema nervioso que hace que los músculos oscilen y coordinen el desplazamiento de los movimientos realizados. Corresponde al individuo decidir y establecer su mejor trabajo con ciertos aspectos, que pueden apoyar su progreso. Brindarle la seguridad para realizar acciones precisas. Por tanto, considera el movimiento de las extremidades, cabeza, movimiento, etc. (Márquez, 2006)

Según Márquez (2006), la tercera dimensión la lateralidad es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo. Uno de los ejemplo más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así encontramos personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras.

Desde esta perspectiva, Márquez (2006) planteó que se debe incentivar a los estudiantes a considerar el respeto y el buen trato en las actividades paralelas, enfatizando el aprecio por las personas. Ante la amplitud y motivación de las actitudes morales, la emoción centrada en las actitudes morales es una constante que los educadores deben tener siempre presente.

En este sentido, según Lazarus (1986), el término desarrollo psicomotor incluye emociones, emociones, símbolos cognitivos y sensorimotrices que existen y autoexpresión en el entorno psicosocial. Interacción. Por tanto, el desarrollo psicomotor es un método basado en la concepción global del individuo, de gran trascendencia en la educación porque ayuda a establecer la interacción entre emoción, biología, movimiento, conocimiento y emoción. Significa mejorar a los

seres humanos y su capacidad para comunicarse y comprender el mundo que lo rodea.

Por tanto, en la enseñanza inicial, el desarrollo de la psicomotricidad cumple con los siguientes objetivos básicos: el alumno comprende su propio cuerpo y la motricidad progresiva, lo que favorece y favorece la comunicación y la relación del alumno con sus compañeros, para desarrollar la expresión de la fantasía y el deseo. Siente y comienza con el conocimiento de algunos rasgos personales.

2.2.2.4. Importancia de la Psicomotricidad

La importancia que tiene la Psicomotricidad podría resumirse con Gazzano (1987) De la riqueza de vivencias y de la posibilidad de expresión que se dan a un niño depende de la maduración y la organización de las estructuras intelectuales (p.12) Se recalca la importancia de la Psicomotricidad, por la íntima vinculación que existe entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las etapas de la vida. En los primeros años del niño la educación psicomotriz, es de gran importancia para la estimulación de forma global en todos los aspectos de la personalidad

2.2.2.5.- Elementos de la Psicomotricidad

Los elementos de la psicomotricidad que permitirán una correcta estructuración del esquema corporal son: la actividad tónica, el equilibrio y conciencia corporal.

Actividad tónica

Stamback (1971) citado por la UNMSM (2013), dice que: Considera que para la realización de cualquier movimiento es preciso la participación de los músculos

del cuerpo y está regulada por el sistema nervioso, hace falta que unos se activen o aumente su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. (p.21).

El equilibrio

Martí (2007) El equilibrio se desarrolla a partir de la realización de actividades tanto dinámicas como estáticas, en diferentes planos de altura. (Citado por la UNMSM, 2013, p.22) El dominio del equilibrio es uno de los primeros pasos para que un niño pueda orientarse dentro de un espacio. El equilibrio estático hace que mantenga el cuerpo en la posición deseada y el dinámico podrá controlar el centro de su gravedad en situaciones de su velocidad, caída etc.

Conciencia corporal

Lázaro (2000), citado por la UNMSM (2013) plantea que: La conciencia corporal se fundamenta en: Conocimiento del propio cuerpo de manera global y segmentaria. Reconocimiento de los elementos principales de cada una de las partes en el propio cuerpo y en el otro. Situación de movilidad-inmovilidad. Cambios posturales (Tumbado, de pie, de rodillas, sentados...) Desplazamientos, saltos, giros. (De unas posturas a otras.) Agilidad y coordinación global. Noción y movilización del eje corporal.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

H1: El juego infantil como estrategia desarrolla significativamente la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región- Piura, 2020.

H0: El juego infantil como estrategia no desarrolla significativamente la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región- Piura, 2020.

IV.- METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación que incluye mantener el conocimiento y la práctica en la práctica, así como mantener la investigación científica con el fin de encontrar posibles respuestas para mejorar la vida diaria. (Gómez, 2015) Por lo tanto, la presente investigación será de tipo aplicada.

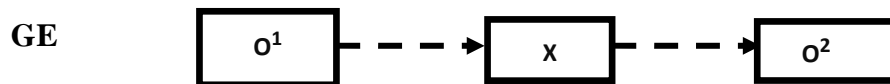
Los enfoques cuantitativos se basan en la medición de datos y el análisis estadístico, utilizando la recopilación de datos para probar hipótesis para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Los métodos cuantitativos también se caracterizan por recopilar datos, procesarlos y analizarlos rigurosamente. (Gómez, 2015).

La investigación explicativa es el trabajo donde nuestro foco es determinar el origen o causa de un determinado fenómeno. Por tanto, el objetivo es comprender por qué ocurren ciertos eventos, analizar las relaciones causales existentes, o al menos analizar las condiciones en las que ocurren en las variables. La investigación explicativa responde a la pregunta de por qué, es decir, a través de esta investigación, podemos saber por qué los hechos o fenómenos tienen tales características, cualidades, características, etc. En definitiva, por qué debemos estudiar las variables. (Gómez, 2015).

El diseño pre-experimental incluye estimular o tratar al grupo individual con el menor grado de control. Suele ser el primer método para resolver problemas prácticos de investigación. Este diseño no cumple con los requisitos de los experimentos reales. No hay manipulación de las variables independientes, ni

el nivel del grupo en la variable dependiente antes del estímulo mencionado anteriormente, ni un grupo de comparación. (Gómez, 2015)

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 22 niños de cinco años de educación inicial (G) se aplicará la lista de cotejo a la psicomotricidad (O1) para identificar la problemática, luego se aplicará un programa centrado en el juego infantil (X), finalmente se administró una lista de cotejo de la expresión oral (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020

4.2. El universo y muestra

4.2.1. Población muestral

La población la población es el conjunto de sujetos que reúnen una característica que desea ser estudiada, en este sentido niños de 04 de la I.E.I. N° 305, siendo estos un total de 15 niños (Sampieri, 2016).

La muestra se ha considera la misma cantidad de estudiantes que la población, por ende se considera una población muestral, que es aquella donde se considera la misma cantidad de estudiantes de la población para el estudio de la muestra (Sampieri, 2016) La población muestral de esta investigación está constituida por los niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020

Tabla 1**Población de los estudiantes**

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 04 años	8	7	15

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3. Definición y Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	ESCALA VALORATIVA
Variable Independiente El juego infantil	Actividad física e intelectual que permite a los estudiantes experimentar con la realidad externa sin limitaciones, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está negada en otros contextos (Etnier et al., 1997)	Clase de juego que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el ambiente escolar y traduce su finalidad: ser recreativo y formativo. Se evalúa mediante una Lista de Cotejo.	Cooperación	Según Piaget (1978), en los juegos grupales o de cooperación es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común.	Manifiesta cooperación Muestra predisposición a formar grupo	¿organiza un juego? ¿comparte los materiales del juego? ¿Apoya en el juego tratando de ganar?? ¿Disfruta jugando en grupo?	SI NO
Variable Dependiente Psicomotricidad	Es la educación del niño en el movimiento de sus extremidades relacionadas con lo psíquico, porque interviene sobre sus diferentes comportamientos afectivo, social intelectual y motor (LaGrange, 1987)	Es una característica del desarrollo psicomotor del niño (a) y que contribuye al desarrollo del Esquema Corporal, la Coordinación viso motriz y la Lateralidad, así como otras capacidades físico mentales. Se IDENTIFICARÁ mediante una Escala Valorativa.	Recreativo Formativo	juegos recreativos son entrenidos porque realizan acciones entrenidas donde participan uno o más jugadores. (Piaget, 1978), Los juegos permiten que los bebés aprendan a desarrollar su propio entorno psicológico, utilicen y se mantengan alejados del mundo exterior, intenten cambiar su comportamiento debido a diferentes situaciones, requieran y estimulen sus habilidades de exhibición para resolver problemas y cultivar. (Piaget, 1978),	Muestra excitabilidad en el juego Respeto las reglas del juego Acepta que en un juego se gana o se pierde	¿Siente alegría cuando juega? ¿participa con entusiasmo en el juego? ¿celebra cuando ganar? ¿Cumple las reglas del juego? ¿Disfruta del juego que realiza? ¿se muestra empático con el ganador/ perdedor? ¿relaciona el juego con su vida diaria?	
			Reconstruye el esquema corporal	esquema corporal, abarca la totalidad de la persona, es la representación mental que tenemos sobre nuestro propio cuerpo, partes, movimientos,	Exploración de su cuerpo en el espacio y tiempo	Muestra reconocimiento global de su cuerpo Se reconoce importante físicamente Toma conciencia de sus posibilidades corporales	

	limitaciones... en relación al medio, estando en situación estática o dinámica. (Márquez, 2006)		
Afianza la coordinación visomotriz	La capacidad visomotriz, se refiere a la ejecución de un movimiento preciso y deliberado, que involucra un pequeño grupo de tendones (necesitan un mejor acoplamiento). (Márquez, 2006)	Coordina movimientos de los ojos y las manos. Coordina movimientos de los ojos y los pies Coordina movimientos de la cabeza y las manos y pies	Coordina movimientos de manos con su percepción visual. Coordina movimientos de pies con su percepción visual Coordina movimientos de cabeza con manos. Coordina movimientos de cabeza con los pies.
Lateralidad	Según Márquez (2006), la tercera dimensión la lateralidad es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo. Uno de los ejemplo más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así encontramos personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras.	valorar la persona humana	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo) Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha) Reconoce la posición (delante/detrás; de algo)

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica: Observación

En este trabajo de investigación utilizaremos el método de observación porque esta técnica es la mejor forma de recopilar información sobre las variables en esta investigación.

Las técnicas de observación incluyen la observación cuidadosa de fenómenos, eventos o casos, obteniendo información y registrándola para su posterior análisis. La observación es un elemento esencial de cualquier proceso de investigación; los investigadores confían en ella para obtener la máxima cantidad de datos. (Gómez, 2014)

4.4.2. Instrumento: Lista de cotejo

Una lista de cotejo o de verificación es una tabla de entrada repetitiva en la que se enumeran una serie de criterios (palabras, frases u oraciones) en la columna de la izquierda. Estos criterios indican claramente el comportamiento, tarea, comportamiento, habilidad o actitud que desea IDENTIFICAR. proceso de aprendizaje. (Gómez, 2015)

El presente trabajo de investigación fue validado por tres expertos:

Mag. Harold Raúl Olivos Garcia

Lic. Andrea del Rosario Adrianzen Peña

Karen Jackelines Flores Panta

4.5. Plan de análisis

El proceso de recolección de datos se coordinó con el permiso bajo la guía de la I. E I N°305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas-Provincia Morropón,

Región -Piura 2020, se firmó un formulario de consentimiento informado y se aplicó la herramienta de lista de verificación a los estudiantes.

Proporcionaremos un día y una hora para la evaluación anterior, teniendo en cuenta los maestros de aula. Actividades para no interrumpir el aula. Al inicio se realizó un pre-test para observar el test psicológico de niños de 4 años del I.E.I N ° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. Luego se realizó una prueba posterior para observar la mejora del I.E.I N ° 305. El resultado de la aplicación de la estrategia es la psicomotricidad. Los datos se IDENTIFICARÁN en el software estadístico SPSS 22.0. Se aplicó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon.

4.6. Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	METODOLOGÍA						
<p>EL JUEGO INFANTIL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 305 JUAN PABLO-DISTRITO CHULUCANAS-PROVINCIA MORROPÓN, REGIÓN PIURA, 2020</p>	<p>¿Cómo el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar como el juego infantil como estrategia desarrolla la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón - Piura, 2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</p> <p>IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020,</p>	<p>H1: El juego infantil como estrategia mejora significativa la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020</p> <p>H0: El juego infantil como estrategia mejora significativa la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>El juego infantil</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>Cooperación Recreativo Formativo</p>	<p>Según Piaget (1978), en los juegos grupales o de cooperación es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común.</p> <p>juegos recreativos son entretenidos porque realizan acciones entretenidas donde participan uno o más jugadores. (Piaget, 1978),</p> <p>Los juegos permiten que los bebés aprendan a desarrollar su propio entorno psicológico, utilicen y se mantengan alejados del mundo exterior, intenten cambiar su comportamiento debido a diferentes situaciones, requieran y estimulen sus habilidades de exhibición para resolver problemas y cultivar. (Piaget, 1978),</p>	<p>TIPO: Aplicada</p> <p>NIVEL: Explicativo</p> <p>DISEÑO: Pre Experimental</p> <p>La población es de 15 niños y niñas de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020</p> <p>Muestra</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NIÑOS</th> <th>NIÑAS</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8</td> <td>7</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table> <p>TECNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>PLAN DE ANALISIS:</p> <p>-Excel -SPSS</p>	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	8	7	15
NIÑOS	NIÑAS	TOTAL											
8	7	15											

mediante un pre test.
 Aplicar el juego infantil como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020
 IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo, Chulucanas - Morropón - Piura, 2020, mediante un post test

Reconstruye el esquema corporal

esquema corporal, abarca la totalidad de la persona, es la representación mental que tenemos sobre nuestro propio cuerpo, partes, movimientos, limitaciones... en relación al medio, estando en situación estática o dinámica. (Márquez, 2006)

Afianza la coordinación visomotriz

La capacidad visomotriz, se refiere a la ejecución de un movimiento preciso y deliberado, que involucra un pequeño grupo de tendones (necesitan un mejor acoplamiento). (Márquez, 2006)

Lateralidad

Según Márquez (2006), la tercera dimensión la lateralidad es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro cuerpo. Uno de los ejemplos más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así encontramos personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras.

4.7. Principios éticos

Principio de la libertad: El autor eligió su tema de investigación, sin restricción alguna, es un derecho acreditado y todo cuanto no esté explícitamente prohibido y así sea aceptado en los ámbitos tanto económico sociales y públicos.

Principio de honestidad: Se basa en el respeto y honestidad del autor, ya que la información se debe a un carácter público y pueden ser empleados por diversos análisis e investigadores.

El principio de Autonomía: Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.

Los principios de benevolencia y no malicia: Obligan a los investigadores a maximizar los posibles beneficios y minimizar los posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de brindar a los estudiantes los beneficios de comprender y practicar estrategias de lectura para que puedan desempeñarse de manera eficiente durante sus estudios universitarios.

Principio de justicia: derecho a un trato justo. Los participantes tienen derecho a disfrutar de un trato justo y equitativo antes, durante y después de la participación. Por lo tanto, los participantes deben ser seleccionados de manera justa y sin discriminación para que los riesgos o beneficios se puedan compartir equitativamente.

Principios de protección del personal: Se IDENTIFICARÁ la relevancia de formular acuerdos de consentimiento informado para cada tipo de información personal de los participantes de la investigación. Si no se puede obtener un acuerdo

de consentimiento informado, entonces se han descrito y justificado procedimientos alternativos.

Principio de integridad científica: informe a los participantes si su identidad será clara, confidencial o anónima. Informar a los participantes sobre la gestión y el mantenimiento de la información, el tiempo de almacenamiento, los procedimientos para acceder y / o destruir la información.

V. RESULTADOS

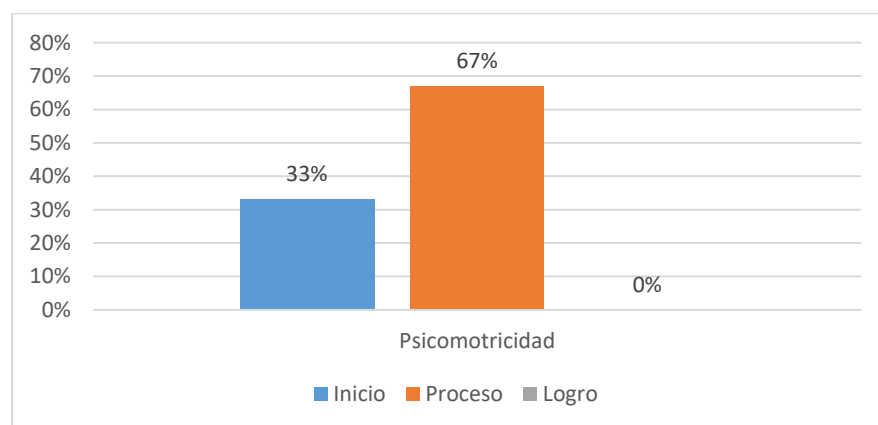
5.1 Resultados

IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E. I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. mediante un pre test.

Tabla 3. Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un pre test

Nivel	N	%
Inicio	5	33%
Proceso	10	67%
Logro	0	0%
Total	15	100%

Fuente: lista de cotejo de psicomotricidad aplicada en mayo, (2020)



Fuente: tabla 3

Figura 1. Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un pre test

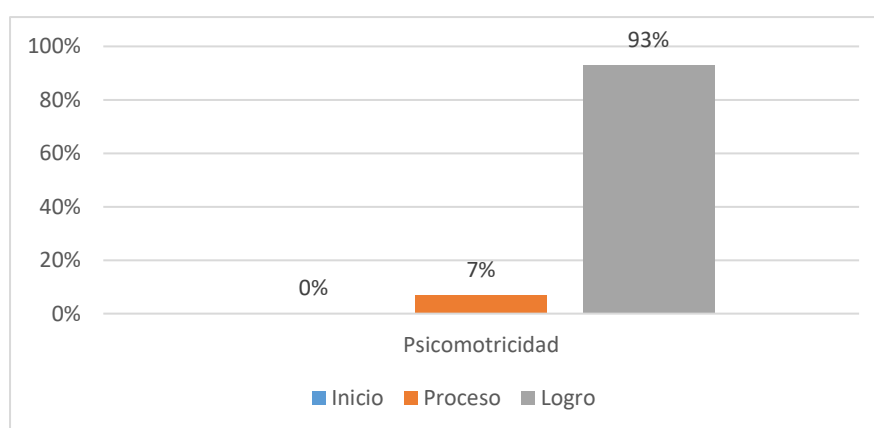
Observamos en la tabla 3 y gráfico 1, evidenciamos que el 67% se encuentra en proceso y el 33% en inicio, lo que podemos inducir que los menores tienen dificultades en su psicomotricidad necesitando acompañamiento para mejorar su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020, mediante un post test.

Tabla 4. Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un post test

Nivel	N	%	
Inicio	0 al 6	0	0%
Proceso	7 al 14	1	7%
Logro	15 al 20	14	93%
Total		15	100%

Fuente: lista de cotejo de psicomotricidad aplicada en mayo, (2020)



Fuente: tabla 4

Figura 2. Nivel de la Psicomotricidad en niños de 4 años a través de un post test

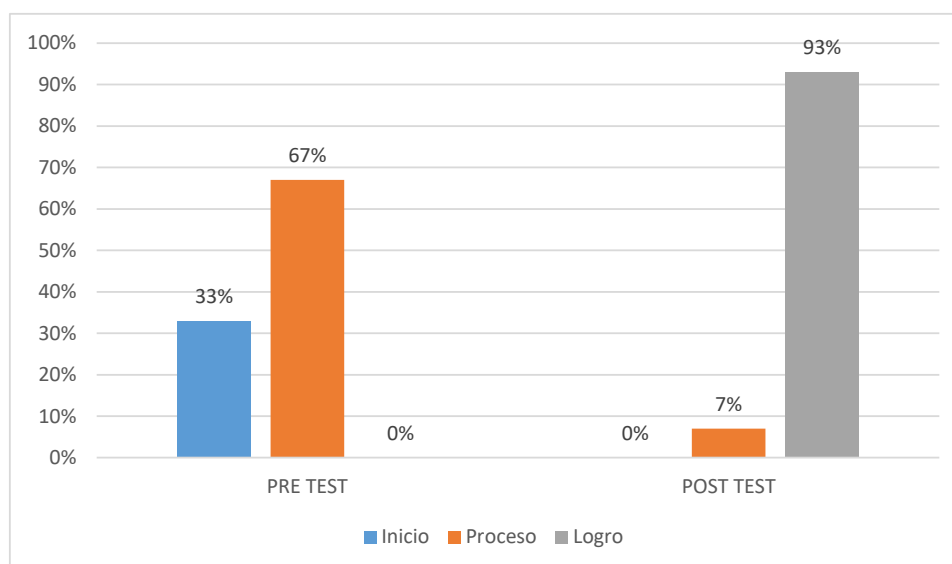
Observamos en la tabla 4 y gráfico 2, evidenciamos que el 93% se encuentra en logro y el 7% en inicio, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Comparar el nivel de la psicomotricidad antes y después de la aplicación del juego infantil en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020.

Tabla 5. Nivel de la psicomotricidad en niños de 4 años antes y después

Categoría	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Inicio	5	33%	0	0%
Proceso	10	67%	1	7%
Logro	0	0%	14	93%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: lista de cotejo de psicomotricidad aplicada a niños de 4años



Fuente: tabla 5

Figura 3. Nivel de la psicomotricidad en niños de 4 años antes y después

Observamos en la tabla 5 y gráfico 3, en el pre test observamos que el 67% se encuentra en proceso, luego gracias a la aplicación de los juegos infantiles mejoró en el post test evidenciando que el 93% se encuentra en logro, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Tabla 6.***Comprobación de hipótesis***

Se trabajará con la prueba de Wilcoxon para comprobar el objetivo general:

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
POSTES	,284	15	,000

Se concluye que la prueba si $P > 0.05$ la normalidad va ser una distribución normal y si es $P < 0.05$ no existe una distribución normal, se concluye que en la tabla 4 existe un Sig. 0,000. encontrando que los datos siguen una distribución normal.

Tabla 7***Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo***

		<i>Rangos</i>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETES	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POSTES < PRETES

b. POSTES > PRETES

c. POSTES = PRETES

Estadísticos de prueba^a

	POSTES – PRETES
Z	-3,428 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Se rechaza la hipótesis nula con una significancia de 0,001. Además, con un nivel Z -3, 428. Evidenciándose que el programa tiene relevancia estadística y pedagógica.

5.2. Análisis de resultados

IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E. I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. mediante un pre test. Se evidencia que el 67% se encuentra en proceso y el 33% en inicio, lo que podemos deducir que los menores tienen dificultades en su psicomotricidad necesitando acompañamiento para mejorar su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Siendo respaldada con la investigación de Herrera (2017) titulada: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017, donde se observa que el nivel de la psicomotricidad se encuentra en inicio a un 77%, teniendo dificultades para el aprendizaje al igual que nuestra unidad de estudio.

Entonces podemos decir que Muniáin (1997), afirma que el desarrollo psicomotor es un método de educación y tratamiento, considerando que el ser humano es un complejo mente-cuerpo e interviene su integridad a través de organismos y movimiento en un ambiente caluroso y caótico, a través de cuerpos activos, que se ve afectado cuando no es estimulado desde edad temprana, lo que sucede con nuestros estudiantes que se encuentran en proceso

Por lo que se entiende que la psicomotricidad es la educación del niño en el movimiento de sus extremidades relacionadas con lo psíquico, porque interviene sobre sus diferentes comportamientos: afectivo, social, intelectual y motor que a la edad de 5 años debe haber logrado, pero si estas no fueran desarrolladas adecuadamente, se notarán ciertas dificultades en el aprendizaje.

IDENTIFICAR la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020, mediante un post test. Evidenciamos que el 93% se encuentra en logro y el 7% en inicio, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Lo anterior se respalda con la investigación de Arriaga (2017) titulada: *Estrategias lúdicas infantiles para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 3-4 años de edad del centro de desarrollo infantil mi mundo nuevo, periodo septiembre 2016 – febrero 2017 – Ecuador*, donde se observó que la intervención de la estrategia mejora significativamente la variable psicomotricidad, igual como ha sucedido con nuestra investigación.

Entonces para Freud (1998) afirma que especialmente los juegos infantiles son juegos que solo son practicados por niños menores de 12 años. En este caso, el juego se designa como una actividad agradable, independiente y sincera sin un propósito específico. Es de gran beneficio para el desarrollo, porque permite a los niños mostrar su creatividad, aprender a resolver problemas y percibir su vida y que deben ser estimulados desde la etapa pre escolar, para poder realizar actividades motrices adecuadas después. Es así que estos juegos infantiles han mejorado la variable de psicomotricidad.

Por lo que se puede concluir que el juego infantil es la actividad física e intelectual que permite a los estudiantes experimentar con la realidad externa sin limitaciones, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de una autonomía

que les está negada en otros contextos, como actividades motrices, que conlleva la conexión mente – cuerpo, como ha sucedido con la psicomotricidad en nuestros niños.

Comparar el nivel de la psicomotricidad antes y después de la aplicación del juego infantil en niños de 4 años de la I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región - Piura, 2020. En el pre test observamos que el 67% se encuentra en proceso, luego gracias a la aplicación de los juegos infantiles mejoro en el post test evidenciando que el 93% se encuentra en logro, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Hallazgos respaldados por Torrejón (2018) en su investigación cuyo título fue: Juego infantil para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba, donde se observa que la estrategia mejoró significativamente el desarrollo psicomotor, al igual que nuestra variable de psicomotricidad.

Para la teoría de Piaget (1978), citado en Huisinga (1987), refieren que el juego es una especie de actividad consciente, que se lleva a cabo dentro de un cierto tiempo y espacio, se rige por las reglas de libre aprobación, pero sigue incondicionalmente, su propósito en sí mismo está impulsado por la tensión y la alegría, y movimientos motores que ayudan al aprendizaje como la psicomotricidad.

Por lo que se deduce que el juego al ser una actividad original, creativa y desenfadada, el resultado final del juego seguirá cambiando, lo que nos atrae. Es decir es una especie de expresión libre, generosa e irrelevante para realizar movimientos psicomotrices para un adecuado aprendizaje.

VI.- CONCLUSIONES

Se determinó que el juego infantil mejora la psicomotricidad en los niños de 4 años, debido a que se encontró excelencia estadística en relación a la hipótesis general, con una significancia de 0,001 siendo menor de $p < 0,01$. Además, con un nivel Z -3, 428. Evidenciándose que el programa tiene relevancia estadística y pedagógica.

Se evaluó el nivel de la psicomotricidad en niños de 4 años mediante un pre test, se encuentra en proceso, lo que podemos inducir que los menores tienen dificultades en su psicomotricidad necesitando acompañamiento para mejorar su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Se evaluó el nivel de la psicomotricidad en niños de 4 años mediante un post test, el 93% se encuentra en logro, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Se comparó el nivel de la psicomotricidad antes y después de la aplicación del juego infantil en niños de 4 años, en el pre test observamos que se encuentra en proceso, luego gracias a la aplicación de los juegos infantiles mejoro en el post test evidenciando que se encuentra en logro, lo que podemos inducir que los menores superaron sus dificultades en su psicomotricidad mejorando su esquema corporal, visomotriz, lateralidad de una adecuada psicomotricidad.

Aspectos complementarios

Se sugiere a los directivos exponer los resultados encontrados en ésta investigación sobre la relevancia del juego infantil para la mejora de la psicomotricidad, con el fin de que los docentes puedan conocer la importancia de esta estrategia logrando integrarla a sus sesiones.

Por otro lado, a los padres de familia, darle a conocer las mejorías, con el fin de darles talleres relacionados con el juego infantil para que éstos puedan aportar desde casa, de ésta manera se mejorarían sus destrezas psicomotoras del niño.

Además, sería importante que se realicen investigaciones con otras poblaciones, de corte cuasi experimental, para seguir mejorando los aprendizajes y la importancia de la estrategia del juego infantil.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, S. Robles, M (2019) Relación entre Psicomotricidad y desarrollo emocional en niños de 5 años.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39244/Mej%C3%ADa_VSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arriaga, B. (2017) Estrategias para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 3-4 años de edad del centro de desarrollo infantil mi mundo nuevo, periodo septiembre 2016 – febrero 2017 - Ecuador.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14587/5/UPS-CT007168.pdf>

Bucher, M. (1999). Perfil de conductas del desarrollo: un instrumento para la detección temprana de alteraciones y retrasos en el desarrollo. Tesis de Maestría no Publicada. Universidad Iberoamericana de México.

<https://ojs.actapediatrica.org.mx/index.php/APM/article/view/968>

Cagigal, J. (1996). Game rankings. Madrid: Pablo del Río.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38602/saldarriaga_oj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cañeque, H. (2001) Juego y vida. El Ateneo. Buenos Aires, Argentina. 2001. p3.

<https://es.scribd.com/document/513171161/Caneque-H-1991-Juego-y-vida>

Estela, W. (2018) El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.

<http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1286>

Etnier, D. (1998) el juego infantil en un mundo de cambio International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 1, núm. 1, 2011, pp. 197-206
Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia,

Adolescencia y Mayores Badajoz, España.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832328020.pdf>

Freud, S. (1998). Teorías de la personalidad. España: Mc. Graw Hill.

<https://www.mheducation.com.mx/teorias-de-la-personalidad-9786071512000-latam>

Gazzano, E. (1987) La psicomotricidad en el nivel de educación inicial.

<https://1library.co/title/la-psicomotricidad-en-el-nivel-de-educacion-inicial>

Gómez (2015). Metodología y diseño en la investigación científica. Lima: Mantaro.

<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1480/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Herrera, G. (2017) Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal – Bajo-Ayabaca, Piura, 2017.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16534>

Huamán, C. (2018) La presente investigación titulada Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16539>

Huisinga, P. (1987). Los juegos en la historia. Buenos Aires: Ediciones Nueva.

<https://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/download/306827/396810>

Lagrange (1987). Psicomotricidad y desarrollo motor. Perú: Labrusse.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38602/saldarriaga_oj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lázaro, C (2000) Juegos infantiles y Estimulación Temprana en relación al desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. Niño Jesús de Praga N° 128 –

Morropón, Piura. https://www.regionpiura.gob.pe/documentos/memoria-anual/memoria_anual_2013.pdf

Lazarus, A. (1986). Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. Colombia: Lafayette.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38602/saldarriaga_oj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lecoyer, H. (1991). Factores de riesgo en el desarrollo psicomotor e intelectual.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v65n1/art05.pdf>

Márquez, R. (2006). Evaluación del Desarrollo Psicomotor. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38602/saldarriaga_oj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martí, T. (2007) La educación psicomotriz (3-8 años): Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad. Una propuesta Teorico-practica.
https://books.google.com.pe/books?id=wFSm7lpoAc4C&pg=PA118&lpg=PA118&dq=marti+el+equilibrio+psicomotricidad&source=bl&ots=IJOZfmRKAP&sig=ACfU3U2JmkvzfLH_1fy3KJT3VQkWCMg5RQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjsgu-Qy432AhXMTTABHQiiAIsQ6AF6BAg5EAM#v=onepage&q=marti%20el%20equilibrio%20psicomotricidad&f=false

Martínez, A. Imbernón, S. Díaz. A. (2020) Perfil psicomotor en alumnos de educación infantil.
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/93170/1/Susana%20Imbern%C3%B3n%20Gim%C3%A9nez%20Tesis%20Doctoral.pdf>

Ministerio de Educación (2016) Rutas del Aprendizaje: Área de Personal Social.

<http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/>

Monroy, A. (2011). Teorías sobre el origen del juego. En Revista Digital.

EFDeportes.com Buenos Aires, Año 15, N° 153. <http://www.efdeportes.com/>

Muniáin, R. (1997). Procesamiento sensorial. Colombia: Lafayette.

<https://revistas.uchile.cl/index.php/RTO/article/download/48088/50633/>

Organización de Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2015). School Sanitation and Hygiene Education (Sanidad escolar y educación en higiene). Paris:

UNICEF. https://www.unicef.org/spanish/wash/index_schools.html

Organización Panamericana de la Salud. División de salud y ambiente. (2016). La salud en las escuelas de América. Costa Rica: OPS.

<https://www.iris.paho.org/handle/10665.2/24413>

Pancho (2016) El juego como Estrategia didáctica en el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela Nueve de Octubre de la Comunidad de Sanjapamba, cantón guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014 – 2015. <https://1library.co/document/qvl7n0ly-estrategia-didactica-desarrollo-motricidad-educacion-sanjapamba-provincia-chimborazo.html>

Peralta, J. (2020) Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47578#:~:text=Finalmente%20damos%20por%20conclusi%C3%B3n%20que,San%20Juan%20de%20Lurigancho%2C%202020.>

Piaget, J. (1978). Memoria e inteligencia. Madrid: La Lectura.

https://books.google.com/books/about/Memoria_e_inteligencia.html?id=9Hy0

Stambak, M. (1979): Tono y psicomotricidad. Madrid: Pablo del Río.

<https://www.worldcat.org/title/tono-y-psicomotricidad-el-desarrollo-psicomotor-de-la-primera-infancia/oclc/919612180>

Torrejón, (2018) Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba

<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6245>

Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM. 2013) Expresión artística popular en Lima: del afiche chicha a la estética chicha.

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/4015/Garay_fc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wallon, H. (2004). La evolución psicológica del niño. París: Ares y Mares.

<https://www.amazon.com/-/es/Henri-Wallon/dp/8484329089>

ANEXOS

Anexos 01: Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo **Psicomotricidad**

Apellidos y nombres.....

Grado..... Sección: Sexo.....

I.E.....

Fecha.....

Psicomotricidad		
Dimensión 1: Reconstruye el esquema corporal	SI	NO
<i>Muestra reconocimiento global de su cuerpo</i>		
<i>Se reconoce importante físicamente</i>		
<i>Toma conciencia de sus posibilidades corporales</i>		
Dimensión 2: Afianza la coordinación visomotriz		
<i>Coordina movimientos de manos con su percepción visual.</i>		
<i>Coordina movimientos de pies con su percepción visual</i>		
<i>Coordina movimientos de cabeza con manos.</i>		
<i>Coordina movimientos de cabeza con los pies.</i>		
Dimensión 3: Lateralidad		
<i>Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)</i>		
<i>Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)</i>		
<i>Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo)</i>		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 02: Carta de autorización para ejecutar la investigación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Iris Violeta Yarleque Duque
Directora de la I.E.I 305 "Juan Pablo"
Presente

De mi consideración:

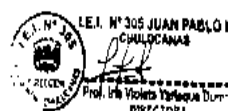
Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Litano Nima Eusebia Estefania, con código de matrícula N° 0807172210, de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo VIII, quien solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "El juego infantil como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E.I N°305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas-Provincia Morropón, Región Piura, 2020 durante los meses de marzo, abril, mayo, junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Litano Nima Eusebia Estefania

DNI. N° 41954557



Anexo 03: Consentimiento informado

Anexo 2: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE



Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar Como El Juego Infantil Como Estrategia Desarrolla La Psicomotricidad En Niños De 4 Años De La I.E.I N° 305 Juan Pablo- Distrito Chulucanas- Provincia Morropòn, Región - Piura, 2020 en el distrito de Chulucanas por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “ El Juego Infantil Como Estrategia Para Desarrollar La Psicomotricidad En Niños De 4 años De La I.E.I N° 305 Juan Pablo-Distrito Chulucanas- provincia Morropon-Región Piura, 2020” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 04 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Sra. Eusebia Estefanía Litano Nima al celular: 931186434 o al correo stefy_6408@hotmail.com

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Kiko timo flores

Nombre del participante (Padre o Madre)

[Firma]

Firme del participante

EUSEBIA ESTEFANIA LITANO NIMA

Nombre y apellidos del investigador

[Firma]

Firma del investigador

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Olivos García, Harold*
- 1.2. Grado Académico: *Magister*
- 1.3. Profesión: *Psicóloga*
- 1.4. Institución donde labora: *Fe y Alegría N° 15*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Psicopedagoga*
- 1.6. Denominación del instrumento: *Sista de Estrejo*
- 1.7. Autor del instrumento: *Litana Nina, Estefanía*
- 1.8. Carrera: *Educación,*

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Reconstruye el esquema corporal							
1. Muestra reconocimiento global de su cuerpo	✓			✓		✓	<i>Especificar el cómo, de qué manera. Hacer referencia al esquema corporal.</i>
2. Se reconoce importante físicamente		✓		✓		✓	
3. Toma conciencia de sus posibilidades corporales		✓		✓		✓	
Dimensión 2: Afianza la coordinación visomotriz							
4. Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	✓			✓		✓	
5. Coordina movimientos de pies con su percepción visual	✓			✓		✓	
6. Coordina movimientos de cabeza con manos.	✓			✓		✓	
7. Coordina movimientos de cabeza con los pies.	✓			✓		✓	

Anexo 04: Validación

Dimensión 3: Lateralidad							
8. Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	✓		✓		✓		
9. Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	✓		✓		✓		
10. Reconoce la posición (delante/detrás; de algo)	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



 Mgr. Harold Raúl Olivós García
 Psicólogo
 C.Ps.P. 21790

Apellidos y Nombres del experto *Olivós García, Harold*
 DNI N° *47025797.*

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Olivos García, Harold*
 1.2. Grado Académico: *Magíster*
 1.3. Profesión: *Psicólogo*
 1.4. Institución donde labora: *Fe y Alegría N.º 15*
 1.5. Cargo que desempeña: *Psicopedagogo*
 1.6. Denominación del instrumento: *Lista de Coteje*
 1.7. Autor del instrumento: *Sitana Nina, Estefanía*
 1.8. Carrera: *Educación,*

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Reconstruye el esquema corporal							
1. Menciona las partes del cuerpo que faltan, en la imagen.	✓		✓		✓		
2. Manifiesta la parte del cuerpo con la que se realiza la acción dada.	✓		✓		✓		
3. Señala las partes de su cuerpo que se le solicita.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Afianza la coordinación visomotriz							
4. Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	✓		✓		✓		
5. Coordina movimientos de pies con su percepción visual	✓		✓		✓		
6. Coordina movimientos de cabeza con manos.	✓		✓		✓		
7. Coordina movimientos de cabeza con los pies.	✓		✓		✓		

Dimensión 3: Lateralidad							
8. Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	✓		✓		✓		
9. Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	✓		✓		✓		
10. Reconoce la posición (delante/detrás; de algo)	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



 Mgtr. Harold Raúl Olivos García
 Psicólogo
 C.P. 21790

Apellidos y Nombres del experto *Olivos García, Harold*
 DNI N° *47025797.*

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación


Anexo 04: sesiones de aprendizaje**Sesión de aprendizaje 1:****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : Soplando Una Bolita De Papel.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Psicomot riz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICI DAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Bolita de papel Sorbete. cartulina

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p>Inicio</p>	<p>Motivación.: La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para dar recomendaciones acerca de la salida que realizaremos el día de hoy</p> <p>Entonan la canción <i>Sopla el viento</i></p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Qué dice la canción?</p> <p>PROPÓSITO: La actividad consiste en que el niño debe seguir un trayectoria soplando una bolita de papel.</p> <p>Explicamos a los niños el juego y las reglas a tener en cuenta para realizarlo.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos psicomotores.</p>	<p>Nos ubicamos en nuestras mesas</p> <p>Se les propone a los niños y niñas organizar pequeños equipos para jugar.</p> <p>Se les proporciona a los niños las pelotitas de papel para que el niño manipule.</p> <p>En cada mesa se les pone la línea de trayectoria donde el niño seguirá con la pelotita de papel Se estimulan a los niños niñas para que traten de seguir esa trayectoria.</p> <p>A la señal de la maestra se dará inicio al juego.</p> 

	<p>La profesora los invita a sentarse en semi círculo, dialogan acerca del juego Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p>
Cierre.	<p>Cada niño en forma voluntaria expone sus trabajos. Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En que tuvieron dificultad?</p>

Sesión de aprendizaje 2:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.7. Nombre de la sesión : Jugamos A Insertar

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Psicomot riz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICI DAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Bolita de papel Botellas

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Motivación.: Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.</p> <p>La docente muestra unas imágenes de insertar pelotitas en la botella</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Qué materiales necesitamos para realizar esta actividad?</p> <p>PROPOSITO: en que el niño y niña debe de aprender a Desarrollar la psicomotricidad fina con la pinza con el dedo pulgar y el índice.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar.</p>
Desarrollo Juegos psicomotores.	<p>Explicamos a los niños que en la sesión de hoy vamos a insertar pelotitas de papel en una botella. La maestra coloca, en las mesas unas botellas , en las que los niños podrán disponer Pedimos a los niños que se distribuyan por la distintas mesas a su gusto, una vez están todos sentados les entregamos a cada uno papel de seda , a continuación comunicamos a los niños que deben hacer bolitas de papel e ir insertando en la botella coger cada uno su botella y empezar a insertar las pelotitas nos tumbamos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante, les pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>

	
Cierre.	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>

Sesión de aprendizaje 3:


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : El laberinto

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo	Papel Laminas Lápiz Colores

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p>Inicio</p>	<p>Motivación.: La docente motiva con una dinamica a los niños y niñas escuchando la canción camino por el laberinto al compás de la canción luego la docente les hace las siguientes preguntas.</p> <p>RESCATE DE SABERES: ¿Qué nos dice la canción? ¿Cuál será nuestro recorrido?</p> <p>PROPOSITO: que el niño aprenda ir de una posición a otra a través del camino adecuado, utilizando las distintas direcciones dentro del plano.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos cognitivos.</p>	<p>La docente a cada niño o pequeño grupo se les ofrecerá un laberinto, que deberán resolver (llegar de la salida a la meta). Para hacerlo utilizarán bolitas de plastilina que habrán hecho previamente. Así al mismo tiempo aprovechamos la actividad de los laberintos en infantil para desarrollar su psicomotricidad fina.</p> <p>En vez de marcar el laberinto con un lápiz, irán poniendo bolitas a lo largo del camino.</p> <p>De esta manera será más fácil rehacer el camino en el caso de que no sea el correcto.</p>
	

Cierre.	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>
---------	--

Sesión de aprendizaje 4:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : Jugamos a armar.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Matemática.	resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Nos reunimos con los estudiantes en un espacio abierto: Se muestra a los niños un video de como armar nuestro rompecabezas</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Cuántas piezas tendrán un rompecabezas? -¿Todas las piezas son del mismo tamaño? Se anota las respuestas de los niños en la pizarra. - ¿Qué animalito hemos formado? - ¿Qué más podemos formar?</p> <p>PROPÓSITO: Desarrollar en los estudiantes habilidades manuales, artísticas y ubicar las piezas del rompecabezas.</p>
Desarrollo	<p>La docente muestra y entrega a los niños el material y clasifican las figuras en forma libre, La docente explica a los alumnos como se arma un rompecabezas</p>

<p>Juegos cognitivos.</p>	<p>Entrega a cada niño el rompecabezas de bandeja con múltiples piezas para que empiecen a formar una sola imagen.</p>  <p>Todos entramos al salón, nos acostamos en el piso en posición boca arriba, cerramos los ojos y los niños (a) dibujan lo que más les gusta de la actividad realizada</p> <p>VERBALIZACION: Se les entregará una hoja adicional donde dibujaran lo realizado</p>
<p>Cierre.</p>	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos hoy</p>

Sesión de aprendizaje 5:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : **Manitos de colores**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Recursos/materiales.	Instrumentos de Evaluación
Matemática.	resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Tempera. Colores. hojas	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Motivación.: La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para leer el cuento ronda de colores</p> <p>RESCATE DE SABERES: ¿Qué nos dice el cuento? ¿Qué colores nos menciona?</p> <p>PROPÓSITO: Consiste en que el niño debe de aprender a discriminación de los colores.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar.</p>
--------	--

<p>Desarrollo</p> <p>Juegos sociales</p>	<p>La docente presenta el material y solicita a los niños explorarlo y a la vez explica la técnica que va a utilizar demostrando ella en una hoja.</p> <p>Se les pone papel y tijeras.</p> <p>Los niños y niñas forman grupos y van. Pegando los extremos finales de las dos tiras de papel, de manera que coincidan formando un ángulo recto.</p> <p>Muéstrale al niño como doblas la tira de abajo sobre la de arriba.</p> <p>Si comprende correctamente el nombre de los colores haz que el realice el pliegue siguiente diciéndole dobla el rojo.se realizaran de diferentes o si fuese necesario o si fuesen necesario señale con su dedo, cual debería doblar hasta que comience hacerlo, si no comprende el nombre de los colores, toca la tira que se encuentra debajo en ese momento y simplemente dile dobla exagerando mímicamente el movimiento que debe realizar hasta que el juego se termine.</p>
<p>Cierre.</p>	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>

Sesión de aprendizaje 6:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : Armando Torres.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Materiales-	Instrumentos de Evaluación
Matemática.	resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Torres. Imágenes.	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>La docente invita a los niños a sentarse en semi círculo y les comenta acerca de la actividad de hoy</p> <p>Les lee un cuento de las torres mágicos</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿Qué podemos armar con nuestros bloques?</p> <p>¿Qué podemos hacer con nuestras manitos?</p> <p>PROPOSITO: : en que el niño y niña debe de aprender contar y armar torres</p>
--------	--

<p>Desarrollo</p> <p>Juegos sociales</p>	<p>Explicamos a los niños que en la sesión de hoy vamos a realizar distintas construcciones con diferentes materiales que estarán distribuidos por el aula en rincones. Librementemente los niños podrán moverse por la sala y realizar las construcciones que deseen. Más tarde la educadora pide a los niños que elaboren una torre alta en grupos con los materiales que quieran y que no la destruyan porque las mostraremos a todos los compañeros para hablar de ellas y compararlas, además de para trabajar el concepto alto-bajo. Ej: la torre de Juan es más alta que la de Pedro, pero la de Ana es la más alta. Dejaremos las construcciones hechas para que los niños se las puedan mostrar a sus padres a la hora de recogerlos. Para finalizar todos los niños ayudan a guardar los materiales no usados.</p> 
<p>Cierre.</p>	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>La docente les pregunta que ha sido lo que más les ha gustado, si nos ha costado mucho hacer la construcción final, cual ha sido la construcción que más nos ha gustado, además de la propia, etc.</p>

Sesión de aprendizaje 7:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : **Creaciones con plastilina**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Recursos/materiales	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos • Socializa sus procesos y proyectos. 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Plastilina Hojas lapiz	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>La docente indica a los niños que como nuestro jardín está de fiesta, tiene que estar adornado, presenta a las pautas y el material que va a utilizar.</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Qué les gustaría hacer con la plastilina?</p> <p>¿Qué más se podrá hacer con este material?</p> <p>PROPÓSITO: Creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse y desarrollar su psicomotricidad fina.</p>
Desarrollo	<p>Se les proporciona a los niños el material que va a trabajar para que lo manipulen plastilina, hoja de trabajo.</p> <p>La docente dialoga con los niños explicándoles la técnica a utilizar</p>

Juegos sociales.	<p>Se les entrega la plastilina y los niños y niñas empiezan a socializar entre ellos y a realizar sus creaciones artísticas. Ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina.</p>  <p>Cada niño irá presentando su trabajo (verbalizan lo realizado).</p>
Cierre.	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>

Sesión de aprendizaje 8:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.7. Nombre de la sesión : **Espejito espejito**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego..	Lista de cotejo	Espejo. Hoja. lápiz

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p>Inicio</p>	<p>Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.</p> <p>La docente muestra un espejo a los niños y niñas</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Para qué nos servirá el espejo?</p> <p>¿Qué podemos hacer con un espejo?</p> <p>PROPÓSITO: Experimentar recursos expresivos corporales al cumplir órdenes a la de los compañeros.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos emocionales y afectivos.</p>	<p>La docente empieza hablar de cosas que a los niños les gusten, de sus pasatiempos, gustos y juegos preferidos, realiza las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te consideras un niño atractivo? 2. ¿Qué crees tú que dirán tus amigos de ti? 3. ¿Cuál es la mejor cualidad que tienes? 4. ¿Qué aspecto físico te gustaría mejorar o qué es lo que no te gusta de ti? 5. Si te cambiaras de escuela mañana, 6. ¿Cómo te gustaría que te recordaran tus compañeros? <p>La docente utilizara un espejo. El niño, se sienta frente al espejo y se le hacen las siguientes preguntas:</p> <p>¿Ves a ese niño en el espejo?</p> <p>¿Le conoces?</p> <p>¿Crees que el niño del espejo es guapo?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusta de él?</p> <p>¿Podrías decirme qué piensa él de sus compañeros de clase?</p> <p>¿Crees que tiene cosas buenas? ¿Cuáles?</p> <p>¿Crees que otros niños ven las cosas buenas que él tiene?</p> <p>¿Qué modificarías de ese niño en el espejo?</p>

	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:
Cierre.	Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.

Sesión de aprendizaje 9:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : **Charada de emociones**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / materiales
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Tablero Imágenes Plumones.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>✓ La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente. Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: mis emociones</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
Desarrollo	<p>✓ La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente. Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: mis emociones . Que se formen dos grupos de niñas y niño, la docente entrega los tableros, en papel de color, para que luzcan más vistosos y bonitos.</p> <p>La docente empieza A veces nos pasan cosas que nos hacen sentir emociones. Por ejemplo, cuando alguien nos molesta sentimos enfado, cuando algo nos sale bien sentimos felicidad, cuando vemos un peligro sentimos miedo... Hoy vamos a jugar a adivinar las emociones. Cada uno dirá una cosa que le haya pasado hace poco y tiene que descubrir qué emoción sintió.</p> <p>(Análisis e identificación emocional), y empieza leyendo el ejemplo, para que entienda lo que se tiene que hacer. Después, pide que te explique algo que le haya pasado hace poco.</p> <p>Cuando el niño haya contado la situación, píde que te explique lo que sentía (sensaciones físicas, pensamientos...) la docente ayuda a relacionar esas sensaciones con una emoción. Para ello, puedes aprovechar el tablero 3 (listado de emociones).</p>

	<p>¡Muy bien, acabas de pasar al siguiente nivel del juego! En este nivel tienes que encontrar soluciones para las situaciones de antes. Tendrás que pensar cómo podrías sentirte mejor y sacar esa emoción fuera sin hacer daño ni meterte en problemas. Si lo consigues, habrás ganado el juego!</p>
Cierre	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>

Sesión de aprendizaje 10

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°305 Juan Pablo
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Estudiante : Litano Nima, Eusebia Estefania
 1.4. Nombre de la sesión : **Canción manda.**

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / materiales
Área Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego..	Lista de cotejo	Parlante

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Inicio	<p>Se les hará recordar a los niños y niñas las normas de comunicación y convivencia antes de realizar la actividad</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos emocionales y afectivos.</p>	<p>Se les hará recordar a los niños y niñas las normas de comunicación y convivencia antes de realizar la actividad la docente les hará cantar.</p> <p>TODOS EN SU SITIO</p> <p>Todos en su sitio (bis)</p> <p>los chicos adelante</p> <p>Los grandes atrás mirando la cabeza del niño de adelante.</p> <p>Pide a los niños y niñas formarse de acuerdo al orden que indica la canción, los chicos adelante y los grandes atrás.</p> <p>Procura que los estudiantes lo hagan solos ubicándose uno detrás de otro de acuerdo a la altura que tengan, haz la verificación entre todos y todas y comenta lo realizado, puedes preguntar: ¿quién está adelante?, ¿por qué?, ¿quién debe ir después?, ¿está bien el orden en que se ubicaron?, ¿dónde está mal?, etc.</p> <p>Realiza junto con los niños y niñas las correcciones y vuelve a preguntar para reafirmar lo aprendido.</p>
Cierre	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Reflexionan acerca de lo que aprendieron respondiendo a preguntas ¿Qué les gusto de la sesión? ¿Cómo se sintieron al realizar la técnica del puntillismo? ¿Qué aprendiste del puntillismo? ¿Tuviste dificultades? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>Tarea a trabajar en casa Aplicar las técnicas para adornar las imágenes</p>