

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
UTILIZADO PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD MOTORA GRUESA EN LOS
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 071 VIRGEN DEL CARMEN
DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO EN EL
AÑO ACADÉMICO 2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.**

AUTORA

BORDA RAMOS NORMA NATALY

ORCID: 0000-0002-5654-677X

ASESORA

DRA. JUANA TORIBIA GONZALES CHÁVEZ

ORCID: 0000-0002-8191-4845

LIMA – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

BORDA RAMOS NORMA NATALY

ORCID: 0000-0002-5654-677X

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

ASESOR

DRA. JUANA TORIBIA GONZALES CHÁVEZ

ORCID: 0000-0002-8191-4845

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

JURADOS

Presidente

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Miembro

Arellano Jara Teresa

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Miembro

Mgtr. Rojas Hilario, Exalto Celso.

ORCID: 0000-0001-6248-9903

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Adelaida Lorenza, Venegas Gallardo

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Presidente

Mgtr. Orellano Jara, Teresa del Carmen

Miembro

Mgtr. Rojas Hilario, Exalto Celso.

Miembro

Dra. Juana Toribia Gonzales Chávez

ORCID: 0000-0002-8191-4845

Asesor

DEDICATORIA

Con todo cariño dedico esta Tesis a mis padres Julio Borda y Cristina Ramos, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ellos, entre los que incluye este. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

AGRADECIMIENTO

A mis padres por darme la fuerza y la valentía de seguir adelante.

A dios por guiarme y cuidarme siempre.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la importancia que tiene el juego como estrategias didácticas utilizadas por el docente del nivel inicial de 5 años en la Institución Educativa 071 Virgen del Carmen durante el año 2019. La metodología fue tipo cuantitativa, el nivel descriptivo y el diseño no experimental, con una muestra de 2 docentes y 33 estudiantes del nivel inicial. El instrumento usado fue el cuestionario, por el que recogimos la información de la variable de las estrategias didácticas más utilizados por las docentes. Los resultados que se obtuvieron de la investigación acerca de la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para mejorar y promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes utilizados por las docentes en sus sesiones de aprendizaje. Los docentes del nivel inicial tienen la capacidad y el dominio de realizar las estrategias didácticas donde se utilizó el 60 % del trabajo colaborativo de tipo dinámico orientado por el grupo.

Palabras clave: El niño a través del juego desarrolla su motricidad y mente.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the importance of the game as didactic strategies used by the teacher at the initial level of 5 years at the 071 Virgen del Carmen Educational Institution during 2019. The methodology was quantitative, the descriptive level and the non-experimental design, with a sample of 2 teachers and 33 students of the initial level. The instrument used was the questionnaire, by which we collected the information of the variable of the didactic strategies most used by the teachers. The results that were obtained from the research about the importance of the game as a didactic strategy to improve and promote the development of gross psychomotor skills in the students used by the teachers in their learning sessions. The teachers of the initial level have the ability and mastery of carrying out the didactic strategies where 60% of the dynamic-type collaborative work was used, guided by the group.

Keywords: The child through the game develops his motor and mind.

INDICE

I.- INTRODUCCIÓN	4
II. REVISION DE LA LITERARURA	7
2.1 Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas	14
2.2.1. El juego como estrategia didáctica.	14
2.2.3 Psicomotricidad motora Gruesa	19
a) Equilibrio	20
b) Coordinación	22
c) Nivel inicial	22
III. METODOLOGÍA	23
3.1 Diseño de la investigación.....	23
3.2 El universo	25
3.2.1 Área geográfica	25
3.3 Población y muestra	26
3.3.1 Población.....	26
3.3.2 Muestra	27
3.4 Definición y Operacionalización de las variables	27
3.4.1 Definición de las variables	27
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	29
3.5 Técnica e instrumento de recolección de datos.....	30
3.5.1 Técnica de encuesta	30
3.5.2 Instrumento del cuestionario	31
3.6 Plan de análisis.....	32
3.6.1 Medición de las variables	32
3.7 Matriz de consistencia	33
3.8 Principios Éticos.....	34
IV. RESULTADOS	36
4.1 Análisis de los resultados	57
4.1.2. En relación al objetivo específico	58
V.- CONCLUSIONES	59

RECOMENDACIONES	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	61

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de docentes y estudiantes</i>	26
Tabla 2 <i>Operacionalización de Variables</i>	29
Tabla 3 <i>Matriz de consistencia</i>	34
Tabla 4 <i>En qué nivel enseña</i>	36
Tabla 5 <i>Edades que enseñan las docentes</i>	37
Tabla 6 <i>Donde realizó sus estudios de docente</i>	37
Tabla 7 <i>Grado académico de estudio superior</i>	38
Tabla 8 <i>Estudios de segunda especialización</i>	39
Tabla 9 <i>Experiencia laboral como docente</i>	41
Tabla 10 <i>Tiempo que viene laborando en la I.E.</i>	42
Tabla 11 <i>Actualmente labora en otra I.E.</i>	43
Tabla 12 <i>Situación laboral en la institución educativa</i>	44
Tabla 13 <i>Estrategias didácticas.</i>	45
Tabla 14. <i>Estrategias didácticas.</i>	46
Tabla 15 <i>Estrategias didácticas.</i>	47
Tabla 16 <i>Estrategias didácticas.</i>	48
Tabla 17 <i>Estrategias didácticas.</i>	49
Tabla 18 <i>Estrategias didácticas</i>	50
Tabla 19 <i>Estrategias didácticas</i>	51
Tabla 20 <i>Estrategias didácticas</i>	52
Tabla 21 <i>Estrategias didácticas</i>	53
Tabla 22 <i>Estrategias didácticas</i>	54
Tabla 23 <i>Estrategias didácticas</i>	55
Tabla 24 <i>Estrategias didácticas</i>	56

I.- INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación trata del juego como estrategia utilizado por el docente para la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes del nivel inicial. El juego es algo primordial en la existencia del ser humano y se toma como estrategia didáctica

La Psicomotricidad no solo se establece en la visión corporal del ser humano, sino que esta regla cree haber encontrado la situación principal que conecta, lo biológico y lo psicológico en las personas. Su objetivo es el progreso de las posibilidades motrices, expresivas y creativas del niño y la niña a partir de su cuerpo en forma completa (relación cuerpo-lenguaje).

El presente proyecto tuvo como propósito principal hallar estrategias para estimular el progreso de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades están dirigidas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de evolución, estas estrategias se realizaron en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Para los docentes el juego es una herramienta muy útil ya que los niños no podrían cansarse rápido y así lograrían que los niños aprendan y descubran nuevos conocimientos, así mismo ayuda en la capacidad imaginativa e interacción social dar soluciones a los problemas, tomar iniciativa.

Pero las docentes por falta de capacitaciones no realizan estrategias didácticas para mejorar la psicomotricidad gruesa a través del juego.

El Proyecto de investigación se derivará de la línea de Investigación de la ULADECH de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular, nivel superior universitario y no universitario del Perú”.

Por lo expuesto, se anuncia el problema de investigación.

¿Cuál es la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica utilizadas para mejorar e incentivar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 071 virgen del Carmen comprendida en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2019?

Y como objetivo general se tiene determinar la importancia que tiene el juego como estrategias didácticas utilizadas por el docente para mejorar y promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial en la institución educativa comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2019, y por consiguiente, como objetivos específicos se propuso plantear estrategias a través del juego para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, describir los juegos que servirán como estrategia didáctica para la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, determinar cuál es el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años del nivel inicial.

La pertinencia de la investigación se justifica en que los docentes a través de esta investigación tomen conocimiento de los errores que se están cometiendo en el manejo

de estrategias didácticas obsoletas o tradicionales y se capaciten para que así mejoren su práctica pedagógica.

Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales, se conocerá mediante la publicación de la Tesis de acuerdo a los resultados ya que esto permitirá corregir, modificar y mejorar las estrategias didácticas que utilizarán tomando en cuenta las dimensiones de estas para lograr diseñar las estrategias adecuadas como son la forma de organización de la enseñanza, los enfoques metodológicos de aprendizaje y los recursos como soporte de aprendizaje, con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza y mejorar los logros educativos en el desarrollo de su práctica pedagógica y como consecuencia la relevancia social, trascendencia, así también la información obtenida tenga implicaciones prácticas que sirvan como un referente para lograr un buen beneficio en la calidad educativa en la institución educativa.

Respecto a la metodología esta fue de tipo cuantitativa, el nivel descriptivo y el diseño no experimental. La población estuvo integrada por 2 docentes y 33 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa que estuvo involucrada en esta investigación del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2019.

Con relación a los resultados logrados en cuanto a los docentes manejaron en un 100% estrategias de tipo dinámicas y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes fue 67% alto.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Díaz, Flórez y Moreno (2015) tesis para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica titulada *“Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande – sahadún.”* Sahagún, Córdoba. Argentina, Tuvo como objetivo diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, sede Principal del municipio de Sahagún- Córdoba. Tuvo como metodología cualitativa de tipo descriptiva. Llegando a la conclusión la investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los estudiantes las habilidades básicas motoras. Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016), en la investigación La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil, desarrollado en provincia de Albacete - España, tuvo como objetivo determinar en qué medida una propuesta didáctica basada en juegos motores cooperativos mejoraba psicomotricidad en los niños de educación infantil, consideró como dimensiones de la psicomotricidad al desarrollo físico, motor, perceptivo, social relacional. Trabajaron bajo un diseño de investigación cuasi experimental, los instrumentos empleados fueron la hoja de observación psicomotora, un test de perfil psicomotor y una escala de

habilidades sociales. La población de estudio estuvo constituida por 37 niños distribuidos en dos grupos no equivalentes, asignados aleatoriamente como grupo experimental (n=19) y el grupo de control (n =18). Los resultados evidenciaron que el grupo experimental mejoró significativamente sus habilidades sociales con los adultos, su dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas también fue mejor en comparación a los niños del grupo control. Llegaron a la conclusión que los juegos cooperativos como estrategia pedagógica eran eficaces para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación inicial.

Cuesta, Prieto y Gómez (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil*. Tesis para optar la licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad Castilla La Mancha en Ciudad Real, España. Los investigadores en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que los juegos cooperativos han influido positivamente en el grupo experimental, ya que han perfeccionado las relaciones afectivas y emocionales con el resto de compañeros y adultos. En cuanto a nivel psicomotor han mejorado en los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal en sí mismo, coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales. También se encontró que la propuesta diseñada y desarrollada resulta efectiva para mejorar los aspectos sociales y psicomotor a través del aprendizaje y los juegos cooperativos. Finalmente, se determinó que esta investigación puede suponer la apertura de nuevas líneas de investigación en otros TFG

20 (trabajos de formación general), TFM (trabajos de maestría) o tesis doctorales en diferentes universidades de España.

Alvear, Ana (2013), cuya investigación titulada: *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2011-2012*, se presentó a la Universidad Nacional de Loja (Ecuador). Su objetivo general fue concientizar a los padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años. Los métodos utilizados fueron: científico, deductivo, analítico, sintético, descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados: una encuesta realizada a las docentes y auxiliares del colegio y el test de Ozerestkyel. La población estuvo conformada por 2 docentes, 2 auxiliares, 28 niños y 23 niñas de 5 a 6 años. Con la aplicación del test de Ozerestkyel, se determinó que el 85 % de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, el 12 % de los niños presenta un buen nivel de desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3 % de niños evaluados presenta un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Roa (2015). *Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana. 2015*. Tesis para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles en Chimbote. La investigadora en su estudio arribó a

las siguientes conclusiones: Se determinó que los presupuestos teóricos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina en las edades de 4 años posibilitaron la elaboración de la plataforma teórica de la investigación. A través de los diferentes métodos y técnicas de investigación utilizadas se logró caracterizar el estado actual del grupo investigado. Se pudo constatar que la propuesta de las actividades lúdicas o juegos didácticos dirigida a los niños y niñas de 4 años posee gran validez para el desarrollo de la motricidad fina. Por último, se determinó que las destrezas que aún no han sido alcanzadas, (trozar o cortar, recortar con tijeras, pegar sin estropear el papel en superficies reducidas, rellenar y colorear en forma ordenada y estética, dibujar un monigote, dibujar con figuras geométricas y realizar dibujos simples) sustentan, por consiguiente, la aplicación de un programa de intervención para su adquisición y desarrollo.

Salvatierra (2015). Taller “*muévete y aprende*” basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015. Tesis para optar la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Cesar Vallejo en Trujillo. La investigadora en su estudio arribó a las siguientes conclusiones: Se pudo conocer el nivel de esquema corporal en los niños y niñas de cinco años, al aplicar el test de esquema corporal, antes de haber ejecutado el taller, obteniendo como resultado el 74% de la muestra en un nivel regular, el 22% en inicio y solo un 4% en el nivel bueno. Se elaboró y aplicó el taller “*Muévete y Aprende*” basado en el juego, con un máximo de 12 sesiones de aprendizaje, la cual originó que los niños y niñas de cinco años actúen con mayor seguridad en el entorno en que se encuentran, reconocieran las partes más pequeñas e internas del cuerpo, y se ubicarán en

el espacio. Se dio a conocer el nivel de esquema corporal de los niños y niñas de cinco años después de la aplicación del taller, dado que, al aplicar el test de esquema corporal, se obtuvieron los siguientes datos: el 96% de la muestra se encuentra en el nivel bueno y el 4% restante en regular. Por último, se rechaza la hipótesis nula (H_0), ya que la T calculada=13.12 es mayor que la T tabulada= 1.67, por ende, se acepta la hipótesis de investigación, demostrando que el taller “Muévete y Aprende” basado en el juego, desarrolla significativamente el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N°1564, Trujillo – 2015., tal como lo demuestran los resultados obtenidos aplicando la T de student.

Pano y Cisneros (2014) tesis para optar el título profesional de licenciadas en educación inicial titulada “*Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. n° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014*”. Perú. Tuvo como objetivo Determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014. Tuvo como metodología cuantitativa de tipo cuasi experimental. Llegando a la Conclusiones Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control, pero poco significativa.

Andía (2015) desarrolló su tesis titulada *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la institución educativa inicial 192 de la ciudad de puno*, provincia puno, región puno. En su investigación desarrollada tuvo como objetivo general Determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos para el análisis, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. De los resultados obtenidos se observa que nivel de psicomotricidad, se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentran en un 10 nivel normal, el 19 % en riesgo y el 5% se encuentran con retraso. Como resultado de la investigación estadística presentada, se concluye que la mayoría de los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal

Patricio y Chambi (2017). Programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos. Tesis para optar la licenciatura en Educación Física en la Universidad 23 Nacional del Altiplano en Puno. Las investigadoras en su estudio llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que la aplicación del programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas mejoró la coordinación en la carrera de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 285 GUESC. También se encontró que la aplicación del programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las

habilidades motrices básicas optimiza el desarrollo del lanzamiento y el salto en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 285 GUESC. Asimismo, se determinó que la aplicación del programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas optimiza el desarrollo de la recepción en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 285 GUESC. Por último, se determinó que hay diferencia significativa en las medias del pre test y pos test, por lo cual se concluye que la aplicación de un programa de actividades lúdicas cooperativas contribuye positivamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas

Sulca (2015) planteó su tesis programa de juegos motrices para desarrollar la psicomotricidad gruesa, dicha investigación se trabajó con niños de 3 años de una cuna jardín, Lima – Cercado. Esta tesis se desarrolló para obtener el grado de Magíster en Educación Infantil, y Neuro educación, se llevó a cabo en la Universidad César Vallejo en Lima-Perú 2015. El trabajo tuvo como objetivo identificar cuáles son las causas de un programa de juegos motrices a nivel de desarrollo psicomotor grueso. La investigación que se realizó fue aplicada, y cuasi experimental. Dicha población se constituyó de manera total por 36 niños, de tres años, de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, 2014. La muestra fue no probabilística por conveniencia. Se elaboró y aplicó el programa de juegos motrices en la variable dependiente: desarrollo psicomotor grueso. Los instrumentos de recolección de datos fueron validados por medio de juicio de expertos, el resultado se obtuvo por suficiencia, la confiabilidad mediante el coeficiente de alfa de Cronbach. Se utilizó como coeficiente estadístico la prueba no paramétrica de Mann

Whitney, donde se demostró que el Programa de juegos motrices tuvo un efecto positivo en el proceso de desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego como estrategia didáctica.

En la actualidad el juego es considerado un proceso cognitivo que se da a partir de las actividades que el individuo realiza de acuerdo a su propia experiencia, es por ello que el juego como estrategia didáctica, tiene una importante función socializadora e integradora del conocimiento, el mismo que en el ámbito educativo y social permite conocer y experimentar conductas interactivas e innatas de cada persona. Así mismo, el juego ayuda a organizar un ambiente armónico, a socializar, ayuda a que el niño desarrolle su psicomotricidad gruesa a que sea capaz de poder manejar su cuerpo.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación a los niños. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad este por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa.

Delors, 1996, atendiendo a los cuatro pilares de la educación de “Quién dice, la educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión;

aprender a hacer, para poder influir saber el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiple punto de contacto, coincidencia e intercambio.

Garvey (1977), nos dice que el juego es una actividad muy importante de los niños, en su forma natural de poder aprender, de visualizar su espacio, su mundo con su entorno, mostrando sus deseos, ilusiones y emociones, también ayuda a conocerse así mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, describiendo sus distintas manifestaciones: juego con movimiento, con objetos, con lenguaje, con papeles sociales, etc.

2.2.1.1 El Juego

Ahora bien, entrando a lo que corresponde la definición de que se entiende por juego, Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida.

Según la Real academia de la Lengua Española dice del juego: “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. (Moreno, 200, p21)

Según Calderón (2015), define el juego infantil "es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo

que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás".

Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

Bañeres 2008, a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza. Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (p.50).

Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

a) Características del Juego según Garvey (1985), el juego ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que le rodea, describiendo sus distintas manifestaciones: juego con movimiento, con objetos, con el lenguaje, con papeles sociales, etc. Su propósito es mostrar el juego infantil de una forma nueva, exponer su naturaleza sistematizada y regida por reglas que es, a un tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura.

Ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian juego aceptarían el siguiente inventario:

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

b) Característica del juego según Piaget, (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

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

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

2.2.1.2 Clasificación de los juegos

UNESCO (1980) dice los juegos

Pueden clasificarse en las siguientes categorías:

- a) Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo
- b) Los Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- c) Los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso” (p.7).

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

2.2.1.3 Evolución del juego como estrategia didáctica.

Enfoque socio formativo del juego como estrategia didáctica.

Teoría del juego cooperativo en educación inicial.

El juego y su aplicación didáctica en educación inicial

2.2.3 Psicomotricidad motora Gruesa

La motricidad gruesa según, Jiménez (1982) es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

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

La psicomotricidad motora gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

a) Equilibrio

La definición de equilibrio nos dice: estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

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

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un

proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo.

Estos ejercicios contribuyen a reforzar y/o estimular:

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

Equilibrio Dinámico; desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

Recordemos que los propios sectores, nos dan información básica sobre posturas, posiciones, actitudes.

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

b) Coordinación

Álvarez (recogido en Contreras, 1998) la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Castañer y Camerino (1991) coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (2002) es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

A consideración del grupo de investigadoras, definen coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

c) Nivel inicial

Es el contexto donde se les ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos deliberados. En este nivel los niños adquieren la noción, aparentemente sencilla pero fundamental, de que la escritura representa al lenguaje oral y comunica ideas sobre objetos, acciones y situaciones.

Según la enciclopedia Wiki (s.f. p. 124) es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación general establecida en muchas partes del mundo. En algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como un centro de cuidados o guarderías. La edad de los niños que asisten tiene entre tres y seis años, aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente. En cada país del mundo existe este sistema educativo aunque en cada uno de ellos se le conoce de diversas formas tales como educación infantil.

Según la página de Internet www.seg.guanajuato.gob., es aquel donde se imparten algunos conocimientos y se estimula la formación de hábitos y el acrecentamiento de aptitudes. Es antecedente no obligatorio de la educación primaria se cursa de uno a tres años.

El equipo de investigación la define como la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativa.

III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

El tipo de La investigación es cuantitativa según Sarantakos (1998) el tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. La metodología cuantitativa se requiere que

entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar.

Orozco (2001) un tipo de investigación cuya misión es describir, comprender y diagnosticar una situación del cual se requiere hacer una revisión integral de los elementos involucrados en el problema.

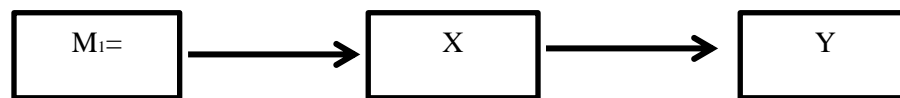
Cook y Reichardt (1986) señalan que los métodos cuantitativos tienden a distorsionar o a simplificar excesivamente realidades sociales complejas. A todo esto, se añaden razones que explicarían un cambio de actitud por parte de los estudiosos e investigadores que llevan a un reconocimiento y una mayor comprensión y apertura hacia nuevas concepciones, hacia nueva perspectiva, que traerán como consecuencia la búsqueda de nuevos métodos y de nuevas técnicas derivadas de los nuevos esquemas teóricos correspondientes.

El nivel es descriptivo según Gross (2010) el nivel de investigación es descriptiva, simple porque no se limita a la recolección de datos, sino a la identificación de las variables. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Por lo tanto, la investigación es cuantitativa de tipo descriptiva ya predice e identifica el problema y cuantitativa por cuanto se realiza una recolección de datos en base a una población objeto de estudio. La investigación es descriptiva ya que solo se limita a dar las características de las variables.

Tamayo (2005) los estudios descriptivos recogen sus características externas: enumeración y agrupamiento de sus partes, las cualidades y circunstancias que lo entornan.

La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Como señala Kerlinger (1979, p. 116).



Dónde:

M: Muestra de los docentes

X: Estrategia didáctica el juego

Y: Psicomotricidad motora gruesa

3.2 El universo

Según los propósitos de investigación el universo estará conformado por todos los docentes y estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa ubicada en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho.

3.2.1 Área geográfica

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Ubicación: Cono Norte de Lima Metropolitana, en la Región Norte, Provincia y departamento de Lima, Perú. Superficie: 18,25 Km². Altitud: 75 m. Capital: Olivos, Las Palmeras. Reconocimiento: Decreto de Ley N° 25017 del 6 de abril de 1989. Límites:

Limita con el norte con el distrito de Puente Piedra, al este con el distrito de Comas y distrito de Independencia y al sur y oeste con San Martín de Porres.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población estuvo conformada por la totalidad de 33 niños (as) y 2 docentes de educación inicial de la institución educativa de esta investigación del distrito de San Juan de Lurigancho.

Tabla 1 *Población de docentes y estudiantes*

<i>POBLACION</i>	
<i>Docentes</i>	<i>2</i>
<i>Estudiantes</i>	<i>33</i>

Fuente: *secretaría de la institución educativa de San Juan de Lurigancho*

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tendrá en cuenta solo a los docentes y estudiantes del nivel inicial de 5 años que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de las instituciones educativas incluidas en esta investigación que reúnen las características requeridas y del distrito de San Juan de Lurigancho.

3.3.1.2 Criterios de exclusión

No se tomarán en cuenta a aquellos docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de San Juan de Lurigancho.

3.3.2 Muestra

La muestra estará conformada por los 02 docentes y 33 estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa de esta investigación del distrito de San Juan de Lurigancho.

Esta muestra es igual a la población ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

3.4 Definición y Operacionalización de las variables

3.4.1 Definición de las variables

El proceso obliga a realizar una definición conceptual de la variable para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación.

3.4.1.1 Estrategia didáctica el juego

Los modelos pedagógicos tradicionales se han caracterizado por aplicar los procesos repetitivos en la transmisión de conocimientos, lo que impiden, que el desarrollo cognitivo y psicomotor del estudiante, que sea involucrado en una sociedad innovadora avance y se amolde a lo que el medio le ofrece por ello este material didáctico se convierte en una herramienta que involucra tres componentes muy importantes para contribuir en los procesos de aprendizaje: el medio , el conocimiento y el individuo.

“La estrategia didáctica pretende facilitar la actuación del estudiante en formación, aumentar su eficacia en la solución de los problemas profesionales y la adaptación a situaciones nuevas en las que pueda aplicar sus conocimientos y habilidades, mostrar y aumentar su competencia en dominios específicos relacionados con la enseñanza de los contenidos de las áreas. La estrategia didáctica es una manera concreta de expresar la modelación de las relaciones del proceso pedagógico”. (Sierra, 2002, p. 18).

3.4.3.2. La psicomotricidad motora gruesa

La motricidad gruesa según, Jiménez (1982) es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Tabla 2 Operacionalización de Variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN		DIMENSIONES	INDICADORES
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL		
El Juego	<p>Según Rousseau. (1762) nos dice “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autor regulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).</p> <p>Según Garvey (1977), nos dice que el juego es una actividad muy importante de los niños, en su forma natural de poder aprender, de visualizar su espacio, su mundo con su entorno, mostrando sus deseos, ilusiones y emociones, también ayuda a conocerse así mismo.</p>	<p>Tenemos varios conceptos sobre que es el juego, y uno de ellos es que el juego es la actividad que hace desarrollar al niño sus habilidades físicas, emocionales, etc. Es importante en la vida del niño el juego porque por medio de él puede imaginar, socializar y realizar distintas actividades físicas y por medio de eso desarrollar su psicomotricidad gruesa.</p>	Características del Juego	<p>a) Según Garvey</p> <p>b) Según Jean Piaget</p>

<p>La Psicomotricidad Motora Gruesa</p>	<p>Según Jiménez (1982) se define como el desarrollo motor grueso, se refiere al control sobre las acciones musculares más comunes ejemplo gatear, sentarse, correr / caminar, saltar y en general los cambios de posición del cuerpo y la capacidad para mantener el equilibrio.</p> <p>Según Piaget (1986) su teoría del desarrollo, la inteligencia se construye desde la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta las siete, la educación del niño psicomotriz.</p>	<p>La psicomotricidad gruesa se define como al control de los movimientos musculares generales del cuerpo, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).</p>	<p>Clasificación de la psicomotricidad.</p>	<p>a) Equilibrio. b) Coordinación. c) Nivel inicial.</p>
---	---	---	---	--

3.5 Técnica e instrumento de recolección de datos

3.5.1 Técnica de encuesta

La técnica que se utilizó en esta investigación estuvo referida a la aplicación de la encuesta, siendo el cuestionario la herramienta aplicada, la cual permitió obtener información para comprobar la naturaleza de las variables.

Se puede definir la encuesta, siguiendo a García Ferrando¹, como «una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características».

3.5.2 Instrumento del cuestionario

El cuestionario es un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en una evaluación en una investigación o en cualquier actividad que requiera la búsqueda de información. Las preguntas son contestadas por los encuestados. Se trata de un instrumento fundamental para la obtención de datos

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado

El instrumento fue validado por los docentes de la carrera de Educación de la Sede Central. Si el instrumento que aplicas no está validado por algún experto entonces las conclusiones que obtengas con esos datos tampoco son válidas.

A. Validez del instrumento

La validez y confiabilidad reflejan la manera en que el instrumento se ajusta a las necesidades de la investigación (Hurtado, 2012). La validez hace referencia a la capacidad de un instrumento para cuantificar de forma significativa y adecuada el rasgo para cuya medición ha sido diseñado. Es decir, que mida la característica (o evento) para el cual fue diseñado y no otra similar

B. Confiabilidad del instrumento

Se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento (a las mismas unidades de estudio en idénticas condiciones), produce iguales resultados. Implica precisión en la medición. Cuanto mayor es la diferencia entre medidas de las mismas características, realizadas en diferentes momentos, menor es la confiabilidad del instrumento (Magnusson 1985, citado por Hurtado, 2012).

3.6 Plan de análisis

En esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para manifestar los resultados involucrados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2010.

El procesamiento, se ejecutó sobre los datos logrados luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y estudiantes.

3.6.1 Medición de las variables

3.6.1.1 Variable 1: El Juego

Según, (González, O y Flores, M, 1998), el juego es una actividad, naturalmente Feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

Es decir, el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

3.6.1.2 Variable 2: La psicomotricidad gruesa

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo.

Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

3.7 Matriz de consistencia

El juego como estrategia didáctica utilizado para el desarrollo de la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa 071 Virgen del Carmen del distrito de san juan de Lurigancho en el año académico 2019.

Tabla 3 Matriz de consistencia

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO		
<p>¿Cuál es la importancia que tiene el juego como estrategias didácticas utilizadas para mejorar e incentivar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa 071 Virgen del Carmen comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2019?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar cuáles son los juegos como estrategias didácticas utilizadas por el docente para mejorar y promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial de 5 años en la institución educativa comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho durante el año académico 2019</p>	<p>Variable 1:</p> <p>El Juego.</p> <p>Psicomotricidad gruesa.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego • Clasificación de los juegos. <p>Psicomotricidad motora gruesa.</p>	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 2 docentes y 33 estudiantes del nivel inicial</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Nivel:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño:</p> <p>No Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>M=----</p> <table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;">X</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;">Y</td> </tr> </table> </div> <p>Dónde M = Muestra de los docentes X = Estrategia didáctica del juego. Y=Psicomotricidad motora gruesa.</p>	X	Y	<p>El Cuestionario:</p>
	X						
Y							
<p>Objetivos Específicos:</p> <p>Describir los juegos que servirán como estrategia didáctica para la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial</p> <p>Determinar cuál es el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial.</p>	<p>Variable 2:</p> <p>Psicomotricidad gruesa.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lateralidad -Equilibrio -Creatividad 	<p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 02 docentes y 33 estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas ubicadas en el distrito de San Juan de Lurigancho.</p>					

3.8 Principios Éticos

En esta investigación se tuvo presente el Código de Ética aprobado por acuerdo del Consejo Universitario. Se ha respetado la confidencialidad para proteger a los estudiantes de la muestra de la investigación.

La ética, que inspira una educación promotora de los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y pleno respeto o las normas de convivencia, que fortalece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana.

Los principios éticos son reglas o normas que orientan la acción de un ser humano cambiando las facultades espirituales racionales. Se trata de normas de carácter general y universal, como, por ejemplo: amar al prójimo, no mentir, respetar la vida de las demás personas, etc. Los principios morales también se llaman máximas o precepto constitucional.

Los principios éticos son declaraciones propias de del ser humano, que apoyan su necesidad de desarrollo y felicidad, los principios son universales y se los puede apreciar en la mayoría de las doctrinas y religiones a lo largo de la historia de la humanidad.

IV. RESULTADOS

I DATOS GENERALES DE LA FORMACIÓN DEL DOCENTE

Tabla 4 *En qué nivel enseña*

NIVEL	Nº DOCENTES	%
Inicial	2	100%
primaria	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

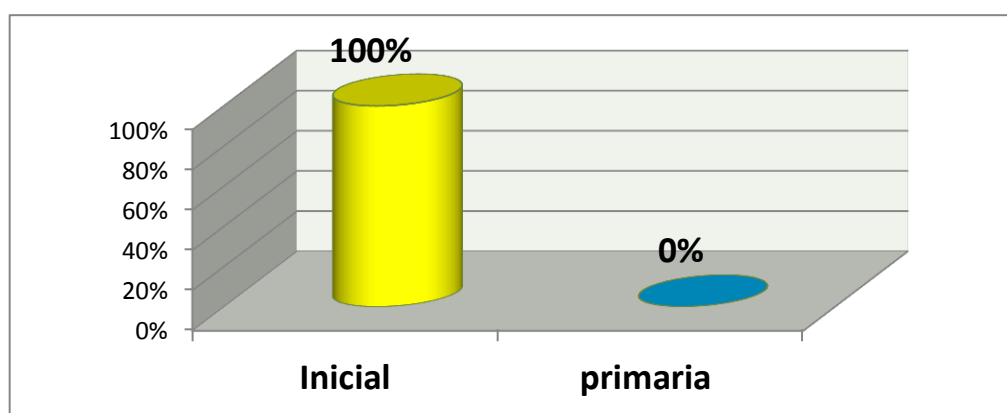


Figura 1: *Nivel que enseña*

Fuente Según la tabla 4 y figura 1; las docentes (2) al 100% manifestaron que sus títulos profesionales indican que si pertenecen al nivel inicial.

Tabla 5 Edades que enseñan las docentes

EDAD	TURNO	N° DOCENTES	%
5 años	MAÑANA	1	50%
	TARDE	1	50%
TOTAL		2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

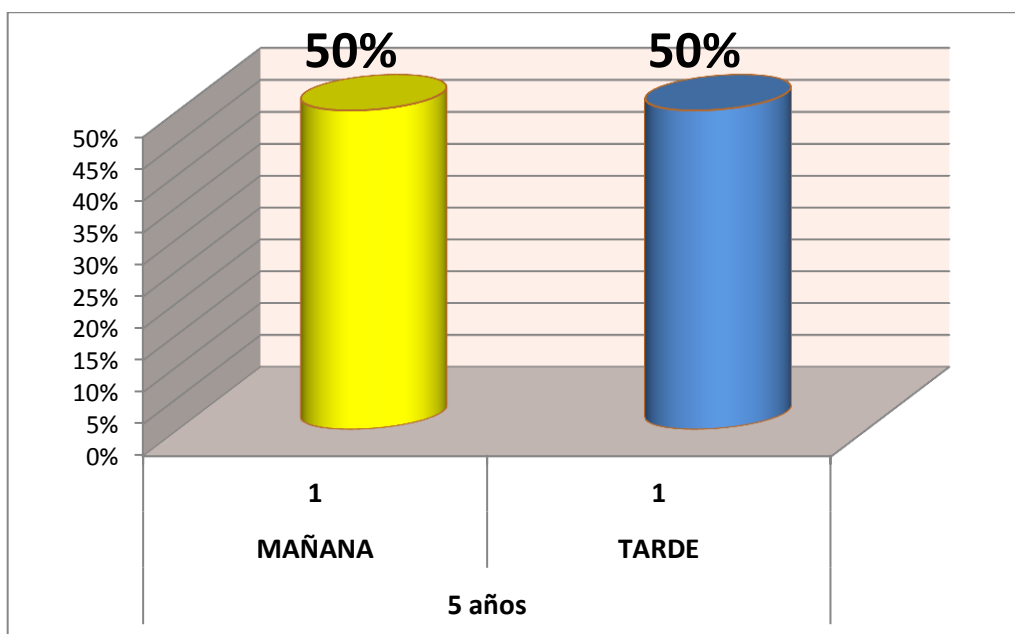


Figura 2: edades que enseñan las docentes

Fuentes: Según la tabla 5 y figura 2; se observa que 50% (1) docentes enseñan a estudiantes de 5 años turno mañana y 50% (1) a 5 años turno tarde.

Tabla 6 Donde realizó sus estudios de docente

CENTRO DE ESTUDIOS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Universidad	2	100%
Instituto Pedagógico	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

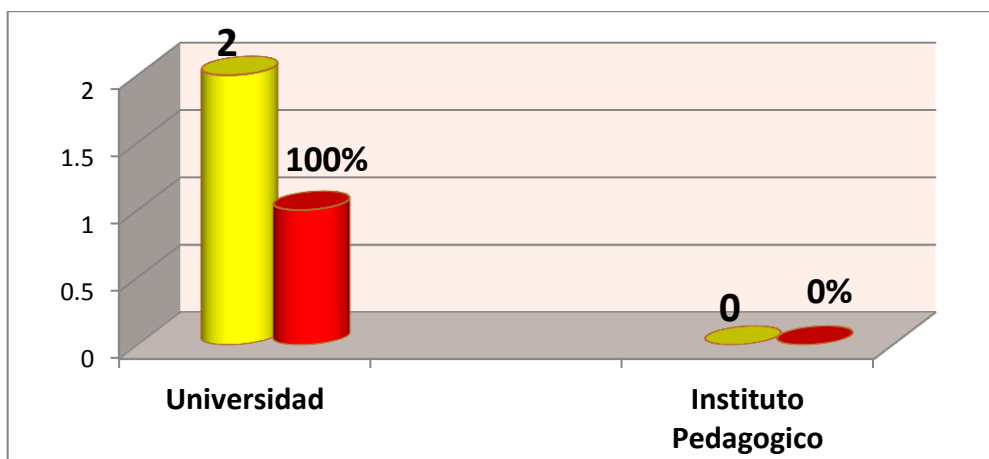


Figura 3: dónde realizo sus estudios

Fuente: Según la tabla 6 y figura 3; las docentes (2) en un 100% realizaron sus estudios de educación inicial en la universidad.

Tabla 7 Grado académico de estudio superior

CENTRO DE ESTUDIOS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Bachiller	2	100%
Magister	0	0%
Doctorado	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

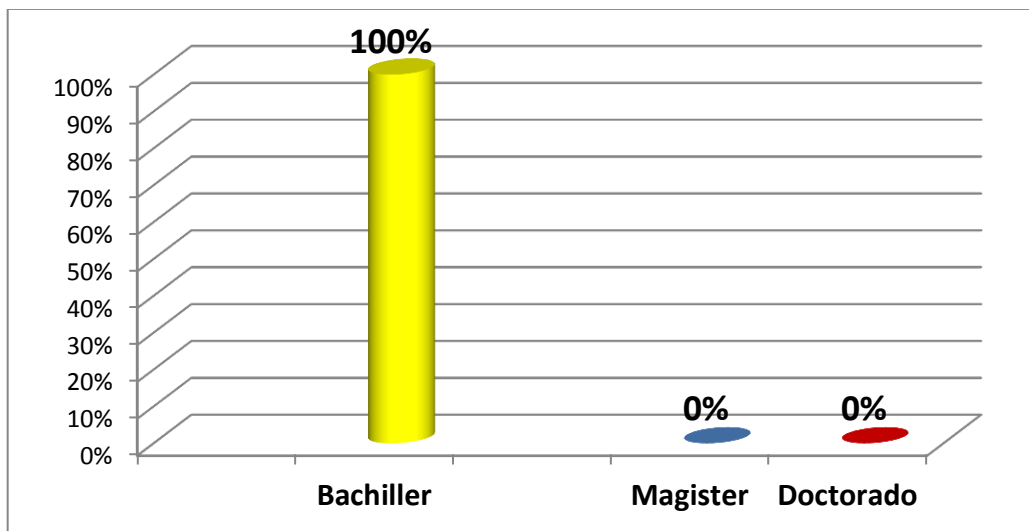


Figura 4: grado académico de estudio superior.

Fuente: Según la tabla 7 y figura 4; las docentes (2) en un 100% tienen el grado de Bachiller.

Tabla 8 Estudios de segunda especialización

2DA ESPECIALIZACIÓN	N° DOCENTES	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

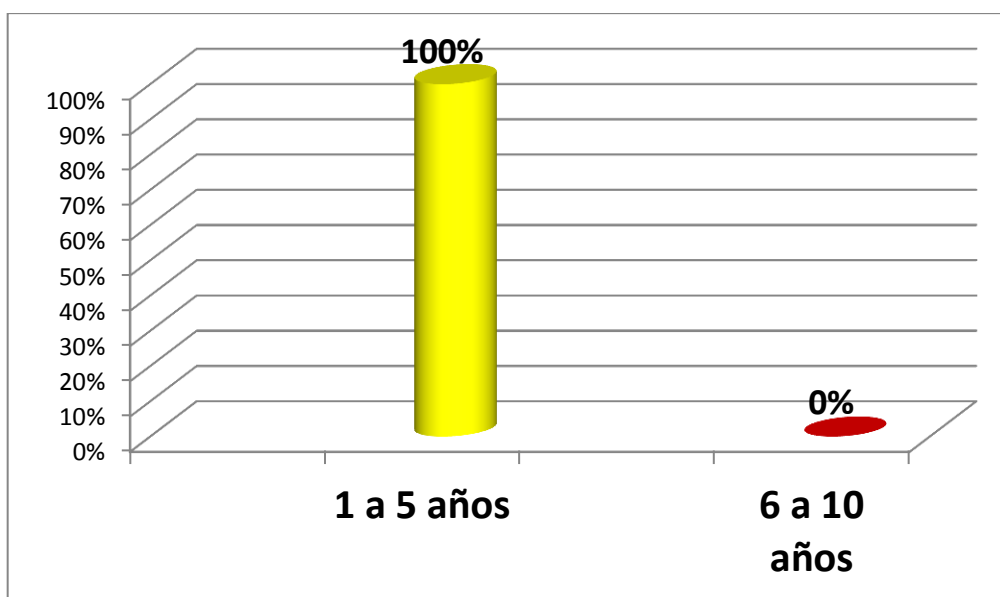


Figura 5: estudios de según da especialización

Fuente: Según la tabla 8 y figura 5; se visualiza que un 50% (1) docentes no tienen estudios de segunda especialización, y el 50 % (1) si realización estudios de segunda especialización.

Tabla 9 *Experiencia laboral como docente*

EXPERIENCIA LABORAL	N° DOCENTES	PORCENTAJE
1 a 5 años	2	100%
6 a 10 años	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019



Figura 6: *experiencia laboral como docente*

Fuente: Según la 9 y figura 6; se visualiza que un 100 % (2) docentes tienen experiencia laboral de 1 a 5 años.

Tabla 10 *Tiempo que viene laborando en la I.E.*

TIEMPO	N° DOCENTES	PORCENTAJE
1 a 5 años	2	100%
6 a 10 años	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

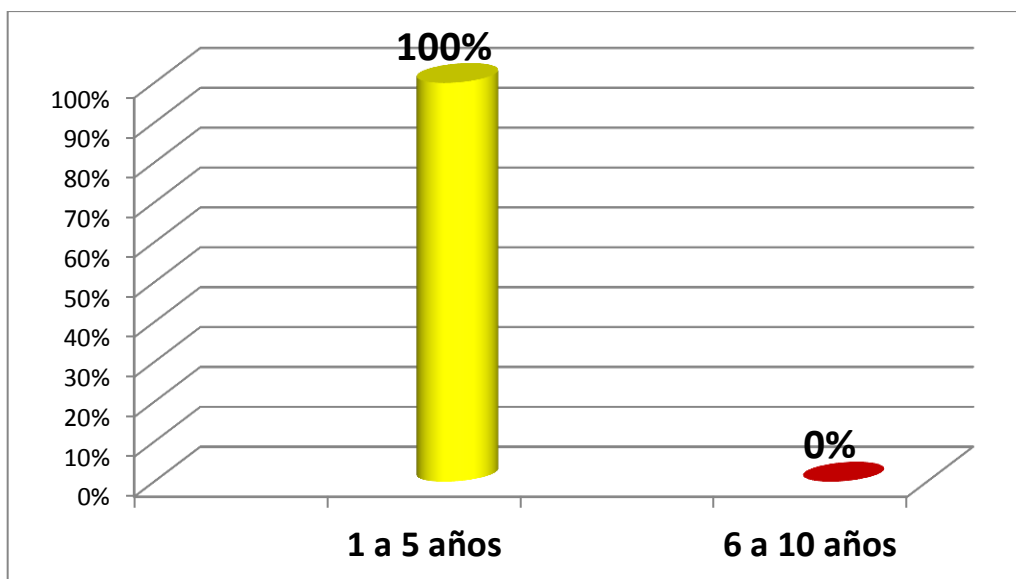


Figura 7: tiempo laborando en la I.E.

Fuente Según la tabla 10 y figura 7; las docentes (2) en un 100% laboran en la I.E de 1 a 5 años.

Tabla 11 Actualmente labora en otra I.E.

LABORA	N° DOCENTES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

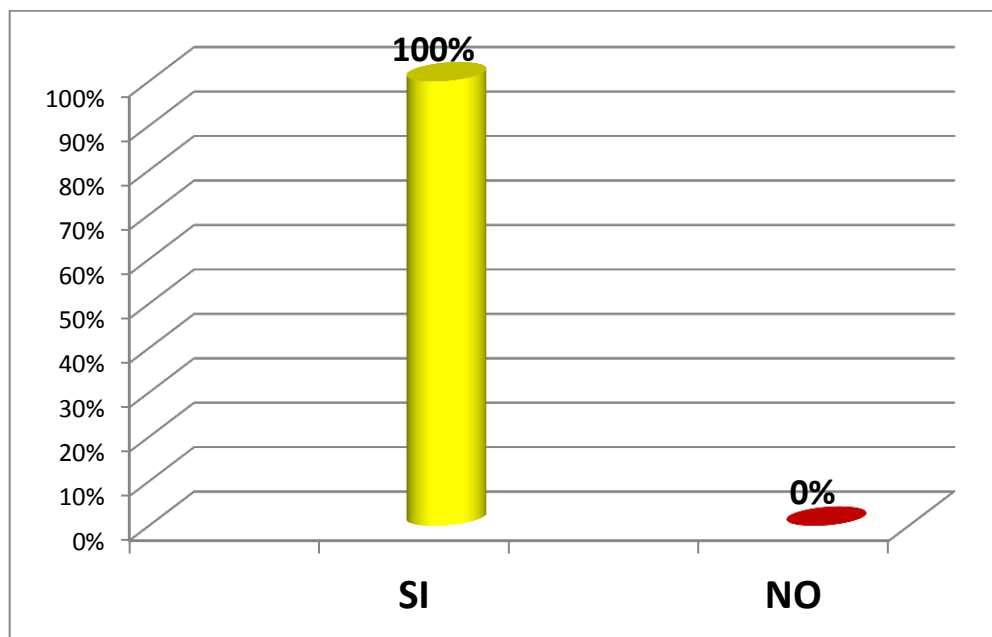


Figura 8: actualmente labora en otra institución educativa

Fuente Según la tabla 11 y figura 8; las docentes (2) en un 100% manifiestan que si laboran en otra institución.

Tabla 12 Situación laboral en la institución educativa

SITUACIÓN	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Contratado	2	100%
Nombrado	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de Lurigancho en mayo 2019

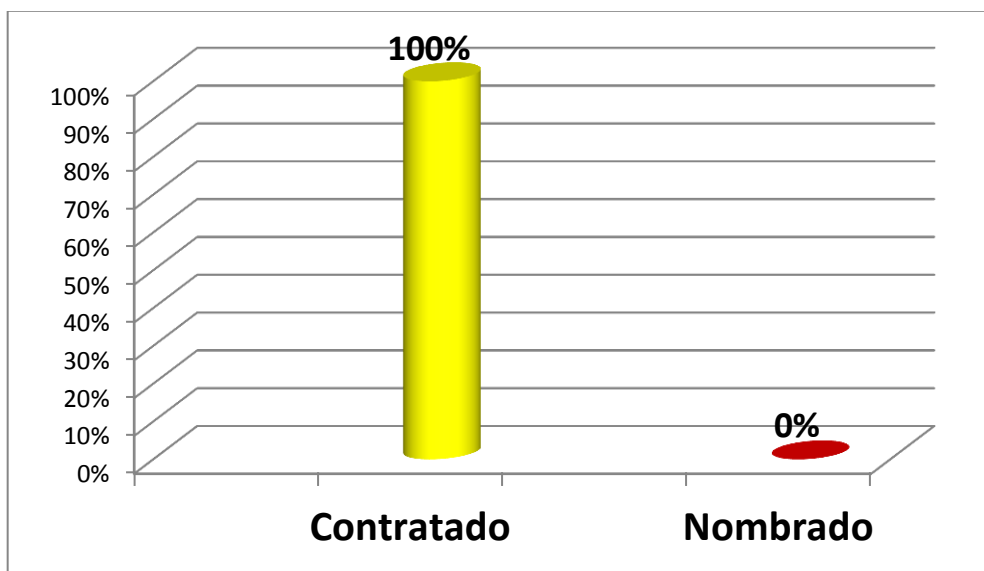


Figura 9: situación laboral en la I.E

Fuente: tabla Según la tabla 12 y figura 9; los docentes (2) en un 100% son contratados no nombrados.

II DESARROLLO DE LA SESIÓN DE CLASE

1.- ¿CUALES SON LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS QUE UTILIZAS EN CLASES?

Tabla 13 Estrategias didácticas.

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
DINAMICAS	2	100%
ESTATICAS	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

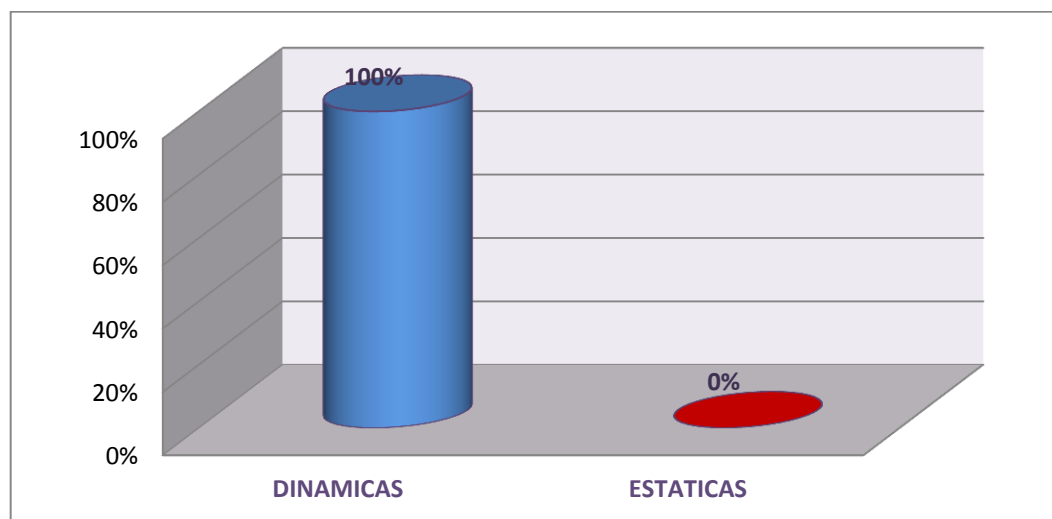


Figura 10: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 13 y figura 9; las docentes (2) en un 100% manifestaron utilizar estrategias didactas dinámicas.

2.- ¿SEGÚN CATHERINE GARVEY EL JUEGO AYUDA AL NIÑO A CONOCERSE A SI MISMO?

Tabla 14. Estrategias didácticas.

RESPUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

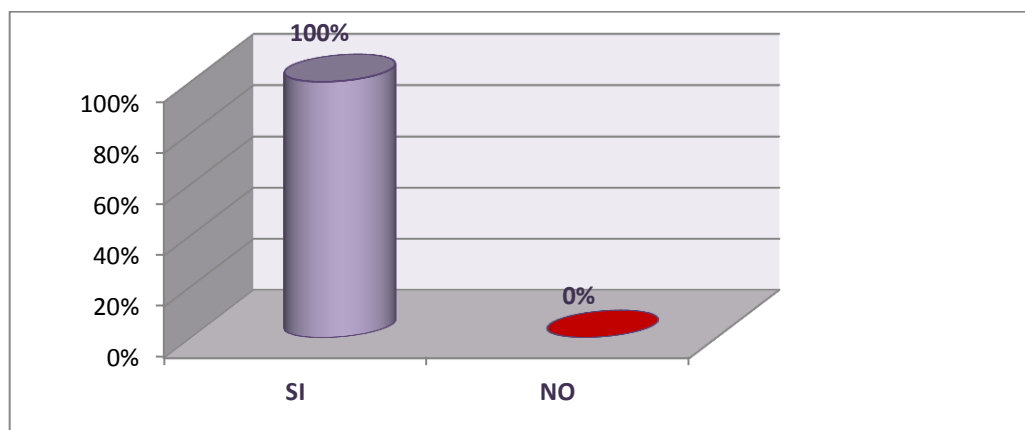


Figura 10: Estrategias Didácticas

Fuente: según la tabla 14 y figura 10; las docentes (2) en un 100% manifestaron que tienen conocimiento de las estrategias donde el juego ayuda al niño a conocerse a sí mismo.

3.- ¿ESTAS DE ACUERDO, SEGÚN PIAGET EL JUEGO Y LOS JUGUETES SEAN CONSIDERADOS COMO "MATERIALES ÚTILES" PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR?

Tabla 15 Estrategias didácticas.

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

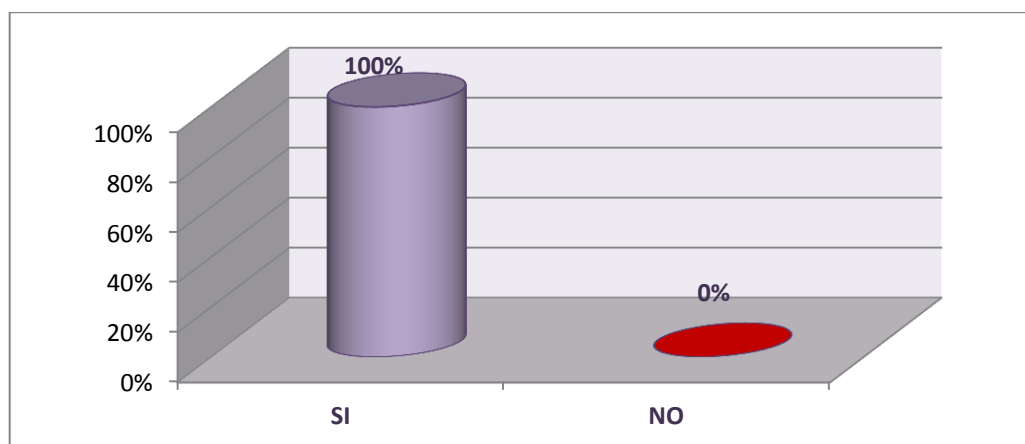


Figura 11: Estrategias Didácticas

Fuente: según la tabla 15 y figura 11; las docentes (2) en un 100% manifestaron que el juego desarrolla en el niño su psicomotor, sensorio motor, cognitivo del pensamiento lógico.

4.- ¿EN UNAS DE TU ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INCLUYES LOS JUEGOS DE SIMULACRO?

Tabla 16 Estrategias didácticas.

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

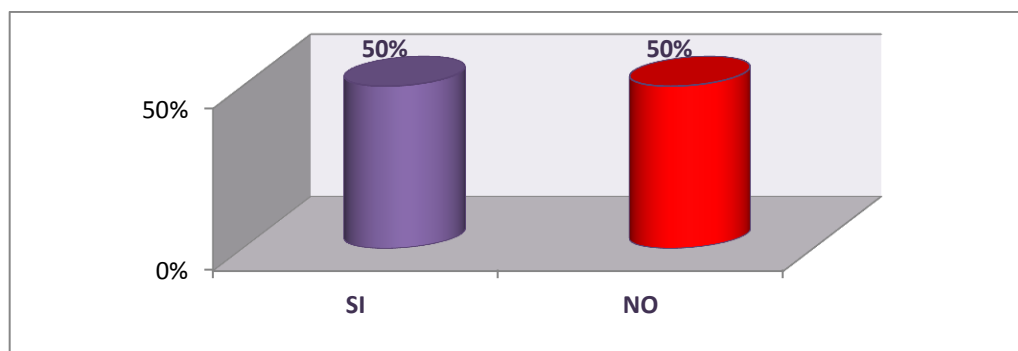


Figura 12: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 16 y figura 12; los docentes (1) en un 50% manifiestan que si utilizan estrategias utilizando los juegos de simulacro y el (1) 50% indica que no utiliza.

5.- ¿EN TUS SESIONES DE CLASES, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PERMITES QUE LOS NIÑOS REALICEN JUEGOS DRAMÁTICOS O DE FICCIÓN?

Tabla 17 Estrategias didácticas.

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: cuestionario aplicado a docentes del distrito de San Juan de mayo 2019

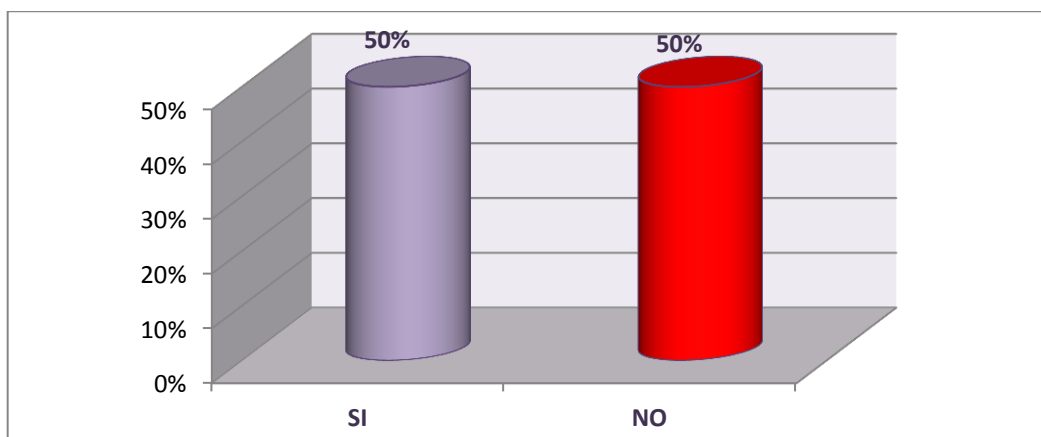


Figura 13: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 17 y figura 13; las docentes (1) en un 50% manifiestan que si utilizan en sus clases que los niños realicen juegos dramáticos o de ficción ya que esto permite que el niño tenga imaginación manejando su mente y su cuerpo, y el 50% (1) manifiesta que no utiliza.

6.- ¿DE LOS JUEGOS QUE IMPLICAN LA BÚSQUEDA DEL VÉRTIGO CUALES UTILIZAS?

Tabla 18 *Estrategias didácticas*

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
LA REDONDELA	1	50%
DANDO VUELTA	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

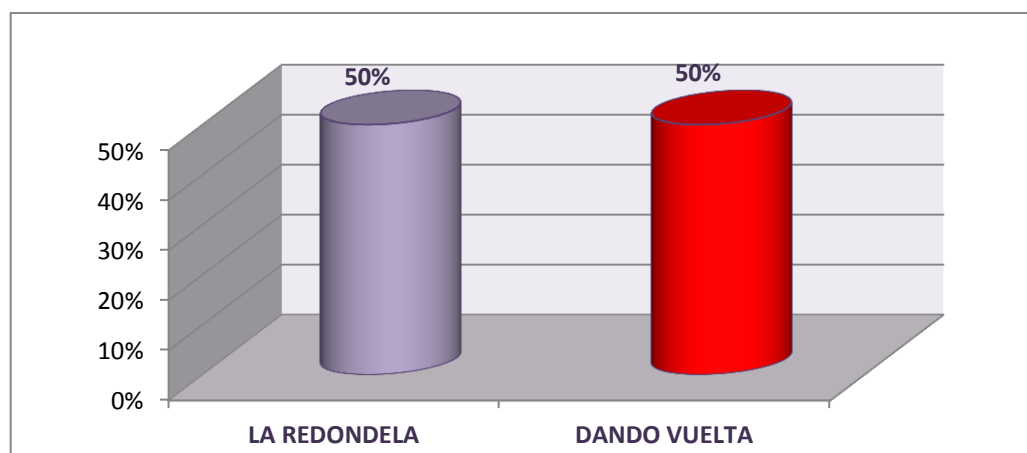


Figura 14: *Estrategias Didácticas*

Fuente: Según la tabla 18 y figura 14; las docentes (1) en un 50% manifiestan que utilizan el juego de la redondeleta en sus estrategias, y un 50% (1) docentes utiliza el juego dando vuelta. Estas dos estrategias ayudan al niño a manejar su cuerpo, en tener equilibrio.

7.- ¿CREE USTED QUE EL NIÑO PUEDE DESARROLLAR SU PSICOMOTRICIDAD MOTORA CON EL EQUILIBRIO?

Tabla 19 Estrategias didácticas

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

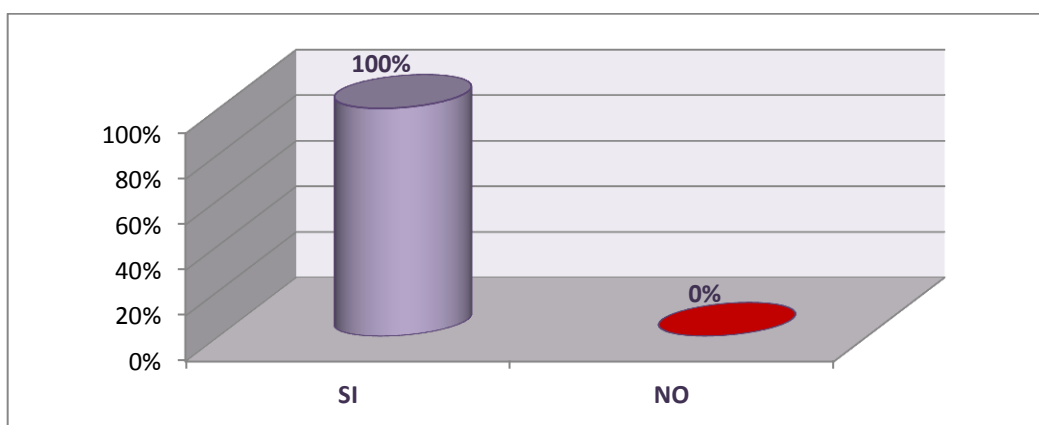


Figura 15: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 19 y figura 15; los docentes (2) en un 100% manifestaron que tienen conocimiento que mediante el equilibrio el niño desarrolla su psicomotricidad gruesa.

8.- EL JUEGO COMO COORDINACIÓN MOTORA DESARROLLA LA:

Tabla 20 Estrategias didácticas

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	2	100%
PSICOMOTRICIDAD FINA	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

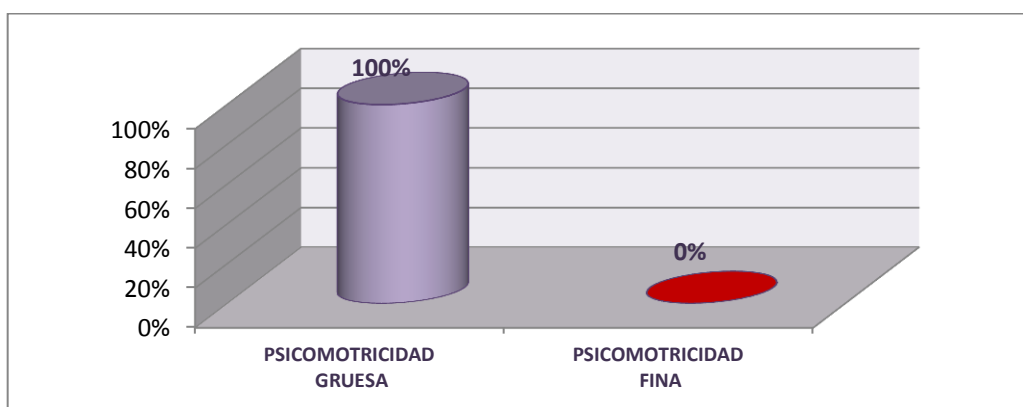


Figura 16: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 20 y figura 16; los docentes (2) en un 100% manifestaron que la coordinación motora desarrolla la psicomotricidad gruesa.

9.- ¿EL NIÑO EN EL NIVEL INICIAL DESARROLLA TODA SU PSICOMOTRICIDAD MOTORA GRUESA?

Tabla 21 Estrategias didácticas

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

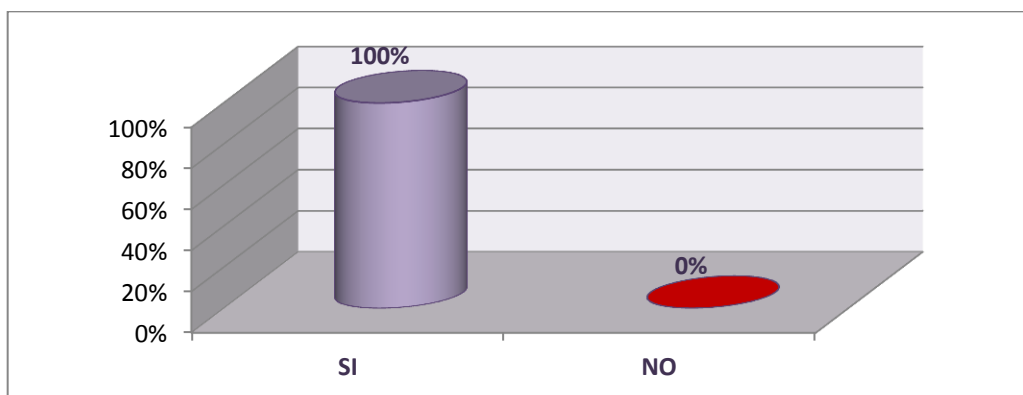


Figura 17: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 21 y figura 17; los docentes (2) en un 100% manifiestan que en el nivel inicial los niños desarrollan su psicomotricidad gruesa, no solo aprenden a leer y a escribir sino también a conocerse a sí y a manejar su cuerpo.

10.- ¿ES IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EL JUEGO PARA EL NIÑO?

Tabla 22 Estrategias didácticas

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

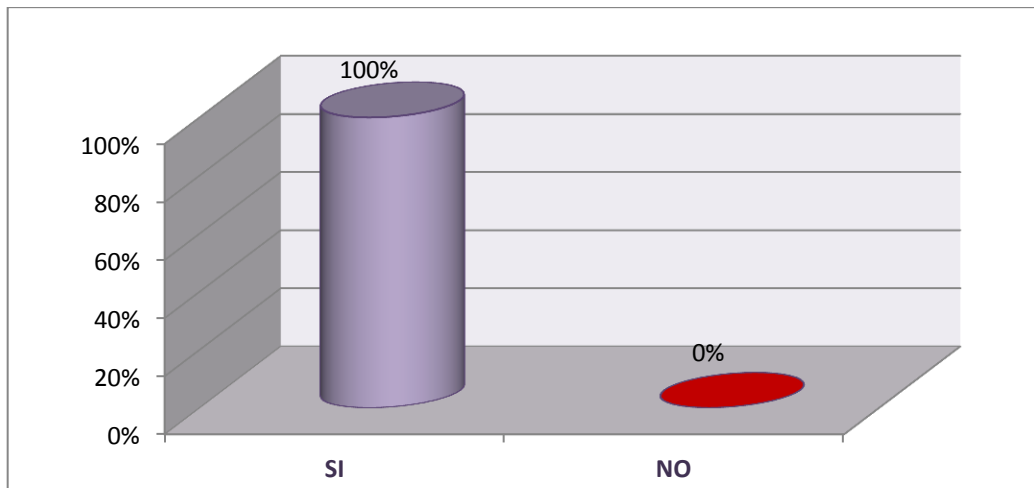


Figura 18: Estrategias Didácticas

Según la tabla 22 y figura 18; los docentes (2) en un 100% manifiestan que es importante el juego en el desarrollo del niño.

11.- LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZAS EN LA CLASE DE PSICOMOTRICIDAD SON MEDIANTE:

Tabla 23 Estrategias didácticas

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
IMÁGENES	0	0%
MÚSICA	0	0%
EL JUEGO	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

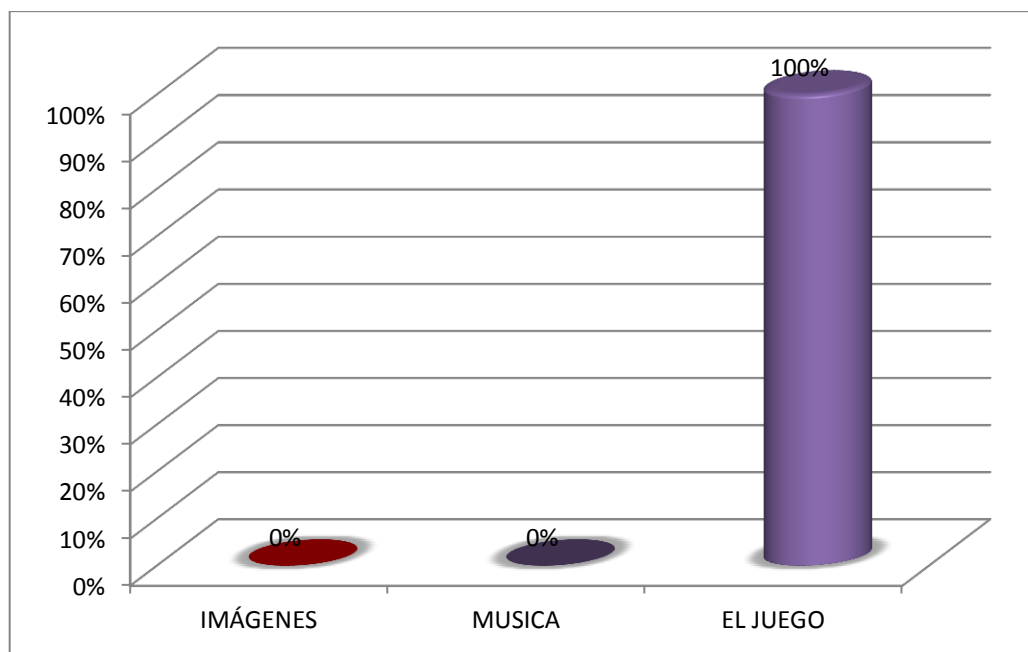


Figura 19: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 23 y figura 19; las docentes (2) manifiestan que tienen conocimiento sobre la estrategia que utilizan el juego que sirve para desarrollar su psicomotricidad gruesa, el niño logra expresar, imaginar y sentir mediante el juego.

12.- ¿SEGÚN JEAN PIAGET EL JUEGO FORMA PARTE DE LA INTELIGENCIA DEL NIÑO, USTED UTILIZA EN SUS SESIONES DE CLASES LOS JUEGOS CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS

Tabla 24 Estrategias didácticas

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
EL JUEGO ES SIMPLE EJERCICIO	0	0%
EL JUEGO SIMBÓLICO	0	0%
EL JUEGO REGLADO	2	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes distrito San Juan de Lurigancho 2019

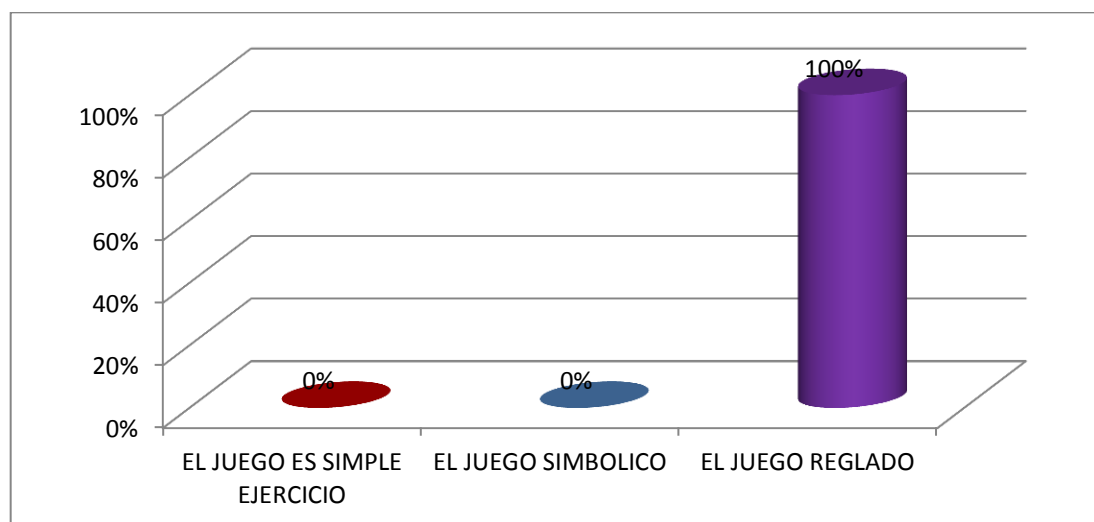


Figura 20: Estrategias Didácticas

Fuente: Según la tabla 24 y figura 20; los docentes (2) en un 100% utilizan en sus sesiones de clases el juego reglado.

4.1 Análisis de los resultados

En este espacio se realiza a evaluar los resultados que mostramos en relación a las estrategias didácticas utilizadas por las docentes de la institución educativa N° 071 Virgen del Carmen del nivel de educación inicial del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019.

4.1.1. Estrategias didácticas utilizadas por las docentes de la institución educativa del nivel inicial San Juan de Lurigancho en el año 2019.

Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (Tobón, 2010: 246).

Díaz Barriga (2010) dice que, para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz Barriga, 2010: 118). Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Las estrategias didácticas como elemento de reflexión para la propia actividad docente ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. Es decir, las estrategias

didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados aprendizajes en los estudiantes.

En las encuestas realizadas tenemos como resultado 100% (2) de docentes que manejan en sus sesiones de clase utilizando estrategias de tipo dinámico.

Las encuestas se han realizado a los docentes del turno mañana con dos salones de 12 y 11 niños, los docentes utilizan estrategias didácticas mediante el juego uno de los más naturales y difundidos fenómenos de la infancia donde el niño desarrolla su Psicomotricidad gruesa y también su imaginación.

Mediante esta encuesta está demostrado que los docentes si realizan sus sesiones de clase con juegos donde involucre el equilibrio, la coordinación motora, el vértigo y juegos dramáticos y de ficción

Estas estrategias dinámicas nos ayudan a participar activamente con el estudiante en el aprendizaje.

4.1.2. En relación al objetivo específico

Plantear estrategias a través del juego para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial.

De acuerdo a los resultados obtenidos el 67% (22) estudiantes mejoraron el desarrollo de la psicomotricidad, mientras el 33 % (11) aún está en proceso de aprendizaje de su cuerpo.

“Es un dominio, un estado, un desempeño, un avance o progreso en cualquiera de las dimensiones del educando. El logro en este sentido es la satisfacción de un objetivo o

acercamiento al mismo, teniendo en cuenta el proceso a través del cual se adquirió” (Lafrancesco, 2005, p.135).

V.- CONCLUSIONES

El 100% (2) de docentes del nivel inicial como prioridad plantean estrategias a través del juego para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, seguido el 100 % utiliza estrategias didácticas de tipo dinámica.

El 50% (1) de docentes describen los juegos que servirán como estrategia didáctica para la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial para poder desarrollar su habilidad motora del niño.

El 67 % (22) de estudiantes mejoraron su psicomotricidad gruesa mediante el juego utilizando el equilibrio, el vértigo y juegos dramáticos y de ficción donde tiene la experiencia de poder utilizar su cuerpo y también su mente y el 33% (11) aún les falta poder realizar las actividades, pero tienen toda la emoción de lograrlas.

El niño no solo aprende en su institución educativa a leer y escribir, también aprende a expresar y poder conocer su cuerpo mediante los juegos.

RECOMENDACIONES

- De los datos obtenidos se observa poco interés sobre las estrategias didácticas sobre el juego, se debe programar capacitaciones constantes y materiales didácticos para la interacción del profesor con el niño.
- También se recomienda que las docentes deben de motivar a sus niños mediante imágenes, dramatización y sobre todo que ellos se sientan que los quieren, un niño feliz es un niño que hará las cosas bien y correctas.
- A pesar que un 100 % (2) de docentes utilizan estrategias dinámicas, aún falta más recursos. Se les recomendó a las docentes que utilicen la música con eso los motivara a realizar las actividades y también puedan jugar y expresar lo que sienten.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Garvey (1985). El juego infantil. Madrid: Ediciones Morata, 197 Pg.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del Juego, Aprendizaje a través del juego. Aljibe

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). Psicología del Niño. Madrid: Morata.

Rousseau, J. (1762). Emilio o la educación. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

Venegas, R. F. M., García, O. M. D. P., & Venegas, R. A. M. (2010). El juego infantil y su metodología (mf1030_3). Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>.

Díaz, Flórez y Moreno (2015) tesis para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica titulada “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande – sahagún.” Sahagún, Córdoba. Argentina.

Cuesta, Prieto y Gómez (2016). La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil. Tesis para optar la licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad Castilla La Mancha en Ciudad Real, España.

Roa (2015). Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana. 2015.

PAIGET, J (1961); La formación del símbolo en el niño, Año de publicación: 1961, Ciudad: México F.C.E., 205 pg.

SILBERMAN, M. (1998). Aprendizaje activo 101 estrategias para enseñar cualquier tema. (A. Oklander, trad.).Argentina: Troquel S.A., 305 Pg.

Castillo, C., y Paredes, C. (2009). Influencia de los juegos psicomotores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años.

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

COLOCAR SUS INSTRUMENTOS

1. ¿CUALES SON LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZAN EN CLASES?

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
DINÁMICAS	2	100%
ESTÁTICAS	0	0%
TOTAL	2	100%

2. ¿SEGÚN CATHERINE GARVEY EL JUEGO AYUDA AL NIÑO A CONOCERSE A SI MISMO?

RESPUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

3. ¿ESTAS DE ACUERDO, SEGÚN PIAGET EL JUEGO Y LOS JUGUETES SEAN CONSIDERADOS COMO "MATERIALES ÚTILES" PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

4. ¿EN UNAS DE TU ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INCLUYES LOS JUEGOS DE SIMULACRO?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

5. ¿EN TUS SESIONES DE CLASES, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PERMITES QUE LOS NIÑOS REALICEN JUEGOS DRAMÁTICOS O DE FICCIÓN?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	1	50%
NO	1	50%
TOTAL	2	100%

6. ¿DE LOS JUEGOS QUE IMPLICAN LA BÚSQUEDA DEL VÉRTIGO CUALES UTILIZAS?

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
LA REDONDELA	1	50%
DANDO VUELTA	1	50%
TOTAL	2	100%

7. ¿CREE USTED QUE EL NIÑO PUEDE DESARROLLAR SU PSICOMOTRICIDAD MOTORA CON EL EQUILIBRIO?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

8. EL JUEGO COMO COORDINACIÓN MOTORA DESARROLLA LA:

ESTRATEGIAS	PROFESORES	PORCENTAJE
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	2	100%
PSICOMOTRICIDAD FINA	0	0%
TOTAL	2	100%

9. ¿EL NIÑO EN EL NIVEL INICIAL DESARROLLA TODA SU PSICOMOTRICIDAD MOTORA GRUESA?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

10. ¿ES IMPORTANTE EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EL JUEGO PARA EL NIÑO?

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

11. LAS ESTRATEGIAS QUE UTILIZAS EN LA CLASE DE PSICOMOTRICIDAD SON MEDIANTE:

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
IMÁGENES	0	0%
MÚSICA	0	0%
EL JUEGO	2	100%

12. SEGÚN JEAN PIAGET EL JUEGO FORMA PARTE DE LA INTELIGENCIA DEL NIÑO, USTED UTILIZA EN SUS SESIONES DE CLASES LOS JUEGOS CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS.

ENCUESTA	PROFESORES	PORCENTAJE
EL JUEGO ES SIMPLE EJERCICIO	0	0%
EL JUEGO SIMBÓLICO	0	0%
EL JUEGO RECLADO	2	100%

LISTA DE COTEJO

NÚMERO DE NIÑOS											
		CAMINA SOBRE UNA LÍNEA RECTA.									
	22		SALTA CON LOS DOS PIES EN FORMA COORDINADA								
	22			SALTA EN UN PIE MANTENIENDO EL EQUILIBRIO							
	22				REALIZA MOVIMIENTOS GRUESOS EN ACTIVIDADES DIRIGIDAS: TREPA, SALTA Y CORRE LIBREMENTE						
	22					JUEGA RESPETANDO A SUS COMPAÑEROS					
	30										
	22						UTILIZA JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN Y FICCIÓN EN SUS ACTIVIDADES				
	22							DISFRUTA Y MUESTRA ENTUSIASMO EN LA REALIZACIÓN DEL JUEGO.			
	30										
	22							DA LA VUELTA SIN NINGUNA DIFICULTAD.			
	22								SALTA LA CUERDA. SUBE Y BAJA LAS ESCALERAS CORRIENDO		
	22								JUEGA SIN NINGÚN PROBLEMA UTILIZANDO SU CUERPO		
	22									CORRE Y SALTA OBSTÁCULOS MANTENIENDO EL EQUILIBRIO.	
	22										

Anexo 2



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

Lima, Mayo 2019

CARTA N° 01 – 2019-01- D-EPE-ULADECH Católica

Señor: Miguel Manta Lara.

Director:

I.E 07 Virgen del Carmen

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Tesis I o <taller de investigación I, con la finalidad de optar el Grado de Bachiller.

los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “El juego como estrategia didáctica utilizado para el desarrollo de la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 071 virgen del Carmen del distrito de san juan de Lurigancho en el año académico 2019” los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

Norma Nataly Borda Ramos

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3

Validación del constructo Juicio de experto



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

.....

Título de la Investigación:.....

Autora:

Centro de Estudios:

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad				
Adecuación				
Cantidad				
Calidad				

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación				
Claridad en la redacción				
Adecuación de las opciones de respuestas				
Cantidad de preguntas				
Adecuación a los destinatarios				
Eficacia para proporcionar los datos requeridos				

Modificaciones que haría a las preguntas:

Preguntas que agregaría:

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario				

Percepción general del cuestionario

Observaciones y recomendaciones:

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Grado y Año de obtención:.....

Institución donde labora:.....

.....

Firma y sello