



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO MOTOR MEJORA LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I. E.P. JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR – PIURA, 2019.**

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

**AUTOR
LÓPEZ CALLIRGOS MARIELA NOEMÍ
ORCID: 0000-0003-2388-7225**

**ASESOR
LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL
ORCID: 0000-0002-8575-9467**

**PIURA - PERÚ
2021**

TÍTULO

**EL JUEGO MOTOR MEJORA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA I. E.P. JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR – PIURA, 2019.**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

López Callirgos, Mariela Noemí

ORCID: 0000-0003-2388-7225

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

ASESOR

Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 00000-0002-8575-9467

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

JURADO

Arias Muñoz, Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Santivañez Vivanco, Ruth

ORCID: 0000-0003-3667-072x

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz
PRESIDENTE

Mgtr. Ruth Santivañez Vivanco
MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
MIEMBRO

Mgtr. Liliana Isabel Lachira Prieto
ASESOR

DEDICATORIA

Con amor y cariño a mi esposo Yonso Peña Portocarrero y a mis hijas Stefanny Mariela, Sarita Alejandra y Luana Camila por su apoyo incondicional, por su paciencia, tolerancia en todo este tiempo y por el impulso y empuje que me dieron para seguir adelante y lograr mi más ansiado sueño.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por darme salud y concederme las fuerzas suficientes para llevar a cabo este reto.

A esta casa de estudios Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que me formó profesionalmente y a los docentes por su apoyo y sus enseñanzas que contribuyeron a mi formación pedagógica y profesional.

A la directora de la Institución Educativa “Javier Pérez de Cuéllar” y todo su personal docente y administrativo, por el apoyo brindado para la ejecución del presente proyecto.

Al Mgtr. Benjamín Velásquez Gutiérrez por su apoyo incondicional, por la generosidad de su tiempo y sobre todo su calidad de persona.

RESUMEN

La problemática que se evidenció en los niños del nivel inicial se tornó en base al bajo nivel de psicomotricidad lo que motivó el desarrollo de la presente investigación, la misma que tuvo como objetivo principal determinar si la aplicación del juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P Javier Pérez de Cuéllar, Piura 2019. Los niños tuvieron cierta dificultad en el desarrollo de algunos movimientos corporales en cuanto a la coordinación de su cuerpo al momento de correr, saltar o marchar; por lo que era necesario desarrollar actividades motrices y conocer su nivel de lateralidad, coordinación y equilibrio. La metodología empleada fue de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, y un diseño pre experimental con pre test y pos test y un solo grupo. Se empleó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento para evaluar a los niños. Se contó con una población y muestra conformada por 25 estudiantes del aula de 5 años. Los resultados de la investigación, obtenidos en el Pre Test evidenciaron un 56% de la muestra de estudio con un nivel en Inicio; mientras que en el Post Test se evidenció una notable mejoría alcanzando un nivel de aprendizaje Logrado, con el 64% de los niños observados. La investigación concluyó que, la aplicación del juego motor como estrategia lúdica influye de manera significativa y mejora el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años en la I.E.P Javier Pérez de Cuéllar.

Palabras claves: Coordinación, Equilibrio, Juego, Lateralidad y Psicomotricidad.

ABSTRACT

The problem that was evidenced in the children of the initial level was based on the low level of motor skills, which motivated the development of this research, which had as its main objective to determine if the application of motor play improves motor skills. in the 5-year-old children of the IEP Javier Pérez de Cuéllar, Piura 2019. The children had some difficulty in the development of some body movements regarding the coordination of their body when running, jumping or marching; so it was necessary to develop motor activities and know their level of laterality, coordination and balance. The methodology used was applied and quantitative approach, and a pre-experimental design with pre-test and post-test and a single group. Observation was used as a technique and the checklist as an instrument to assess the children. There was a population and sample made up of 25 students from the 5-year-old classroom. The results of the research, obtained in the Pre Test, showed 56% of the study sample with a level of Beginning; while in the Post Test a notable improvement was evidenced, reaching an Achieved learning level, with 64% of the children observed. The research concluded that the application of motor game as a playful strategy significantly influences and improves the level of gross psychomotority of 5-year-old students in the Javier Pérez de Cuéllar I.E.P.

Keywords: Coordination, Balance, Game, Laterality and Psychomotor skills.

CONTENIDO

TÍTULO	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN LITERATURA	7
2.1. Antecedentes	7
2.1.1. Antecedentes a nivel internacional	7
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional	8
2.1.3. Antecedentes a nivel local	9
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación	11
2.2.1.1. Teorías del juego de Piaget	11
2.2.2. El juego	12
2.2.2.1. Concepto.	12
2.2.2.2. Características principales del juego.	13

2.2.2.3.	Clasificación de los juegos. _____	14
2.2.2.4.	El juego motor _____	15
2.2.2.4.1	El juego motor como estrategia _____	17
2.2.2.5.	Importancia del juego motor en el desarrollo del niño __	18
2.2.2.6	Características de los niños de inicial con una apropiada aplicación de los juegos motores. _____	18
2.2.3.	Fundamentos de la Psicomotricidad. _____	19
2.2.3.1.	Teoría de Piaget sobre la Psicomotricidad. _____	19
2.2.3.2.	La psicomotricidad _____	21
2.2.3.3.	Habilidades perceptivas y motoras. _____	22
2.2.3.5.	El área de Psicomotricidad en el nivel inicial de 5 años según el MINEDU en su Currículo Nacional. _____	25
2.2.4.	Relación entre el juego, la motricidad y la inteligencia. _	27
III.	HIPÓTESIS _____	29
3.1.	Hipótesis General _____	29
IV.	METODOLOGÍA _____	29
4.1.	Diseño de la Investigación _____	29
4.2.	Población y muestra _____	31
4.2.1.	Población _____	31
4.2.2.	Muestra _____	32
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores _____	30
4.3.1.	Definición de variables _____	30
4.3.2.	Operacionalización de las variables e indicadores _____	31
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos _____	33

4.5.	Plan de análisis _____	34
4.6.	Matriz de Consistencia _____	39
4.7.	Principios éticos _____	41
V.	RESULTADOS _____	42
5.1.	Descripción de los resultados _____	42
	Validación de la hipótesis general: _____	49
5.2.	Análisis de resultados _____	51
VI.	CONCLUSIONES _____	59
	RECOMENDACIONES _____	57
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	62
	ANEXOS _____	63
	Anexo1 Consentimiento de Directora de la Institución Educactiva _____	64
	Anexo 2 Consentimiento Informado de Padres _____	65
	Anexo 3 Propuesta Pedagógica _____	68
	Anexo 4 Matriz de Datos _____	74
	Anexo 5 Sesiones de Aprendizajes _____	75

Figura 7: Nivel de coordinación en los niños de 5 años, según post test. _____ 46

Figura 8: Nivel de equilibrio en los niños de 5 años, según post test. _____ 47

Figura 9: Nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, según post test. 48

Figura 10: Comparación del nivel de psicomotricidad antes y después del juego motor. _____ 50

I. INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad está orientada en mejorar las habilidades básicas como correr, saltar, marchar, reptar, y promover no solo el desarrollo en el niño a nivel físico y motor, sino también a nivel cognitivo y social. Las modalidades de enseñanza en el área de psicomotricidad, se basa en estrategias lúdicas en base al juego, donde el docente procura cumplir un objetivo. Por lo cual el juego motor es una de las estrategias lúdicas acorde para que los niños del nivel inicial puedan desarrollar y mejorar su psicomotricidad gruesa.

Puesto que el juego es una acción primordial en el desarrollo motor del niño influye en su aprendizaje a través de la experiencia, ya que lo motriz aporta a enriquecer el razonamiento crítico, reforzado en el juego y mejorando el desarrollo de los niños, en cuanto a sus habilidades motrices gruesa y desarrollando en los niños sus saberes previos.

En la etapa preescolar del nivel inicial es la base donde se desarrolla la psicomotricidad y es aquí donde muchas veces se evidencian problemas de desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños, en los últimos años se viene observando este tipo de problemas en los estudiantes para correr, saltar o marchar y que llama la atención del docente en diferentes instituciones educativas, al no tener una adecuada coordinación y un dominio adecuado del equilibrio en niños del nivel inicial de 5 años.

Sin embargo a nivel internacional, existen problemas en cuanto a la psicomotricidad gruesa específicamente en torno a coordinación y equilibrio según Díaz, Flores y Moreno (2015) en su investigación realizada se emplearon los juegos como

herramienta y recurso pedagógico para mejorar estas deficiencias en cuanto a las habilidades motrices básicas de los niños. A nivel nacional no se exime del problema según Atoche (2016) nos plantea que el realizar talleres de psicomotricidad gruesa mejora la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

En Perú también se da problemas de motricidad gruesa puesto que el (Ministerio de Educación., 2016), en su currículo nacional plantea que para mejorar este problema se estipula el área de psicomotricidad y manifiesta que todo individuo desde el nacimiento, ejercemos y nos vinculamos ya que el desplazamiento es el primordial recurso que los infantes usan para manifestar sus aspiraciones, sensaciones, necesidades, de la misma manera para conocer el mundo que los rodea, la dimensión psicomotriz coexiste entre el cuerpo, las sensaciones y los entendimientos que tiene el individuo al actuar.

En el plano local la problemática descrita no es ajena, en la I.E.P. Javier Pérez de Cuéllar de Piura, se evidenció este problema de coordinación, equilibrio y lateralidad, al momento de correr, marchar o saltar, además del escaso manejo de estrategias lúdicas por parte de la docente para desarrollar el área de psicomotricidad según lo estipula el Currículo Nacional.

Por lo tanto el presente estudio se cimienta en el problema psicomotor y se planteó lo siguiente ¿De qué manera el juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar?. Planteándose el objetivo general determinar si la aplicación del juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar y como objetivos específicos, los siguientes:

a) Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en que se encuentran los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un pre-test antes de la aplicación del juego motor. b) Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un post-test después de la aplicación del juego motor y c) Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor.

En la mayoría de la escuelas educativas pre escolares del sector privado se dedican a impartir mucho los temas o conocimientos a través de libros y tecnicifican a los niños al tratar de resolverlos, no toman en cuenta un factor muy importante que es la edad cronológica del niño y que en esta edad todo lo hacen jugando, una forma de estrategia para impartir conocimientos es en base a los juegos motores, para que ellos capten, comprendan y obtengan un aprendizaje significativo explorando su entorno, manipulando objetos, etc., todo a través de su cuerpo, relacionando sus movimientos corporales con el espacio, donde se desenvuelven de manera autónoma expresando sus sentimientos, deseos y afectos lo cual les ayuda a desplazarse con seguridad.

El desarrollo psicomotriz en los niños se ve afectado también, ya que en las Instituciones Educativas no cuenta con una planificación curricular estructurada en cuanto a la didáctica para el desarrollo del área de psicomotricidad; lo cual es fundamental y primordial en esta etapa para el niño. Además, en muchos casos no tienen un ambiente o la logística implementada para que exploren sus habilidades motrices que son imprescindibles y obligatorias.

Por ende esta investigación se justifica, al mejorar el desarrollo psicomotor en los niños del nivel inicial de 5 años, ya que se evidenció problemas motrices en los

niños. Utilizando como estrategia el juego motor para su desarrollo motriz, ya que el niño obtiene un aprendizaje significativo en base al juego.

Esta investigación empleo una metodología de tipo aplicada y de enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental, donde se aplicó un pre-test y un post-test con un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de 5 años. Se utilizó la técnica de observación para la recolección de datos y como instrumento se usó la lista de cotejo.

Dentro de esta investigación fundamentaremos el juego motor y la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial. Esta investigación basó su desarrollo al brindar aportes a nivel teórico, práctico metodológico, los cuales permiten optimizar y mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años.

En lo teórico: se recuperan los fundamentos teóricos sobre los juegos motores y la psicomotricidad gruesa en mejora de la misma y conocer las diversas aportaciones teoricas sobre el tema, tomando com referencia la teoría de Piaget que refuerza el uso del juego motor como estrategia para mejorar el nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de inicial de 5 años.

En lo práctico: esta investigación se llevó a cabo con el fin de mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años, a través de los juegos motores como estrategia lúdica, buscando no solo la mejora de su condición física en el niño, sino tambien el aspecto social y lo cognitivo, ya que la psicomotricidad es un área integrada y se logró a través de diversos instrumentos y prácticas de ejercicios afianzando su esquema corporal.

En lo metodológico se utilizó un instrumento para la recolección de datos, lo cual permitió medir el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, esta

investigación verificó la efectividad de las estrategias del juego motor en la mejora de la misma en los infantes preescolares de una manera lúdica y didáctica, construyendo tácticas de enseñanza para un mejor aprendizaje..

Para Jean Piaget, 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.

(Santamaría, 2016), manifiesta que el desarrollo motor en los niños en sus primeros años es primordial porque ayuda al desarrollo de sus aptitudes en el interior del entorno educativo, no existen dudas de que la motricidad gruesa es de gran utilidad e importancia para el desarrollo motor del niño.

Para (Giner 2013) La primera infancia es la etapa donde el infante consigue destrezas por intermedio del juego, desplazamiento y la expresión corporal, en el cual las habilidades motrices se desarrollan. Por lo tanto el juego es la esencial actividad que el niño debe realizar para conocer, experimentar e indagar el mundo, al adquirir los aprendizajes por medio de los sentidos. La comparación de los resultados obtenidos en la investigación evidenciaron una notable mejoría del nivel de logro en cuanto a la mejora de la psicomotricidad, entonces podemos afirmar que el juego motor si influyó significativamente a la mejora de la psicomotricidad en los niños 5 años.

Tal como lo demuestra el resultado final de la investigación después de poner en práctica la estrategia de los juegos motores y socio afectivos, los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva y efectiva del juego motor; porque al

realizar el pre test el 56 % de la muestra se encontraban en el nivel de inicio y en el nivel de logrado se encontraba el 20%, después de la aplicación de la estrategia del juego motor se registró que la muestra mejora ya que en el nivel de inicio se reduce al 15% y el nivel de logrado es del 64%; comprobando que los niños si mejoraron su psicomotricidad gruesa con la estrategia del juego motor.

En conclusión esta investigación es importante porque nos ayudó a verificar que sí se mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años a través de la aplicación del juego motor y poder crear metodologías instructivas a fin de mejorar la motricidad gruesa en los infantes adquiriendo un mejor desarrollo físico más coordinado.

II. REVISIÓN LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes a nivel internacional

Díaz, Flores y Moreno (2016), “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande – Sahagún - Córdoba”. Tesis para optar el título profesional de Especialista en Pedagogía Lúdica. Tuvo como objetivo diseñar una propuesta con estrategias y técnicas lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes de preescolar de la institución educativa en mención. La metodología empleada fue descriptiva en vista de que se enfoca con la verdad ante un problema real. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes de preescolar.

La técnica utilizada fue observación directa por medio el investigador recauda información con ayuda de un cuestionario a fin de saber veredictos, particularidades o sucesos específicos. En conclusión, se emplearon los juegos como herramienta y recurso pedagógico y fue necesario iniciar de las características individuales de los preescolares a fin de efectuar actividades relacionadas con el reconocimiento de su cuerpo. Se logró que los estudiantes desarrollen su equilibrio y la coordinación al realizar actividades que implican manipulación y desplazamientos.

Jimenez (2016), “La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños de 5 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los Ríos durante el periodo lectivo 2014-2015”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Ciencias Sociales y Educación. Su objetivo general fue analizar la psicomotricidad gruesa en las actividades motoras de los niños de 5 años de edad. La metodología utilizada fue no experimental,

descriptiva, capaz de que esta conceda datos reales en la recogida de información. Cuantitativa por el número de individuos que laboraban y cualitativa porque estiman las resoluciones de los autores. La muestra se aplicó a 21 colegiales que oscila la edad entre 4 a 5 años de la escuela en el estudio. Utilizando como técnica e instrumento la encuesta, la cual se destinó a obtener datos de varias personas como estudiantes, padres de familia, autoridades y docentes que laboran en la mencionada escuela. Se concluye que los resultados el 90% está de acuerdo que la motricidad gruesa influye en el aprendizaje y demuestra que debido a la importancia en el nivel preescolar es necesario utilizar la distracción dirigida como táctica instructiva para el desarrollo de la misma a fin de mejorar el proceso de aprendizaje en los preescolares.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Atoche (2016), “El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina del Distrito de Chimbote, 2016”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue analizar si al aplicar el taller de psicomotricidad hay un avance en la motricidad gruesa de los niños. Su metodología utilizó el enfoque cuantitativo y explicativo con diseño pre experimental con pre test y post test. Conformando el universo por 15 alumnos con respecto a la edad mencionada. Empleando tanto la técnica por medio del instrumento la lista de cotejo a través de la recolección de datos. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoro significativamente el desarrollo motor grueso en los niños de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina”. En conclusión, en aplicar los talleres de psicomotricidad prospero notoriamente las habilidades de motricidad gruesa en

los estudiantiles y se constató en el post test, sus logros de enseñanzas de cada sesión que se iba desarrollando dio excelentes reflejos en el crecimiento de la psicomotricidad gruesa.

Andia (2016), “Nivel de psicomotricidad en los niños de tres y cuatro años en la institución educativa inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia de Puno, Región Puno, 2015”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar el nivel de psicomotricidad en los infantes de la institución investigada. La metodología empleada fue el estudio cuantitativo, de nivel explicativo y el diseño no experimental, descriptivo comparativo. Agrupando una muestra de 122 colegiales, la técnica empleada fue la observación y como instrumento el Test de Teniendo el Interés, estimar la capacidad de los infantes bajo una cantidad de requisitos determinadas. De las conclusiones adquiridas se examina que sí existen diferencias en cuanto al nivel de psicomotricidad de los infantes conforme a la edad mencionada de los centros educativos del ámbito urbano y urbano lateral.

2.1.3. Antecedentes a nivel local

Yarleque (2018), en su tesis “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar desarrollo de las competencias motrices, cognitivas y socioafectivas; es decir, el desarrollo global de la persona como los de estimular la capacidad sensitiva, educar la capacidad perceptiva, estimular la capacidad representativa y el desarrollo de la comunicación corporal. Utilizo como metodología un enfoque de tipo

descriptiva. La técnica es instrumento que se utiliza por medio de la observación para mostrar las condiciones del estudio. De los resultados obtenidos, demuestran que las estrategias lúdicas fortalecen en la mejora de la misma en los infantes de dicha escuela; actuando positivamente en los niños materia del presente estudio. Sin embargo, se ha podido constatar que la docente hace un limitado trabajo para desarrollar las capacidades de coordinación, lateralidad y equilibrio en sus niños quienes tampoco en sus casas son estimulados ya que se dedican a actividades más sedentarias. Su principal conclusión es que los niños no tienen desarrolladas diferentes destrezas como lateralidad y equilibrio, etc., porque los docentes no realizan actividades diarias con movimientos corporales y que el juego influyen positivamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los alumnos de la escuela investigada, de acuerdo con las observaciones realizadas en estos colegiales que los niños que más juegan presentan un apropiado desarrollo de la misma.

Velasco (2016), en su tesis “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N° 885 del Caserío de Tapal medio del distrito Ayabaca - Piura”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución antes mencionada. El estudio corresponde a una investigación que estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, en cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pre-test y pos-test a un solo grupo. Se realizó con una muestra de 22 niños y niñas, correspondientes al

aula de cuatro años de educación inicial. En ese grupo, de acuerdo al diseño de investigación, se aplicó una lista de cotejo para evaluar las habilidades motoras gruesas de los niños en un inicio, luego se aplicó una serie de actividades programadas de juegos tradicionales con el fin de mejorar dichas habilidades. En sus resultados, se distingue que en el pre test hay un significativo número de niños y niñas 77,27%, en el pos test el número de niños y niñas con calificaciones a la escala de proceso aumento el 26,82 %. En conclusión, la investigación determinó que el programa de juegos tradicionales resultó efectivo para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, pues estadísticamente se ha demostrado que hay diferencias significativas.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación

2.2.1.1. Teorías del juego de Piaget

Para Jean Piaget, citado por (Escobar, 2014) 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.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- ✓ el juego es simple ejercicio (juego libre);
- ✓ el juego simbólico (abstracto, ficticio);
- ✓ el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición y las motivaciones de los niños presentando una teoría del desarrollo por etapas. La primera etapa la Sensorio motor de 0 a 2 años, la segunda etapa pre-operacional de 2 a 6 años, la tercera etapa Operaciones Concretas de 7 a 11 años y la cuarta etapa Operaciones Formales de 12 años.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia donde adquieren conocimiento y entienden. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción y el movimiento el niño va aprendiendo y descubre el mundo.

2.2.2. El juego

2.2.2.1. Concepto.

La mayoría de autores manifiesta que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego que los infantes se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por lo tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea.

Para Jean Piaget (1996), 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.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado. Se centró principalmente en la cognición es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

Según (Incarbone O. , 2010) “El juego es un importante elemento natural que sirve sustancialmente para vivir en equilibrio psico-físico-social. Cumple una función socializadora y sirve para adquirir conocimientos, para relacionarse con el entorno, para adquirir y mantener la autoestima y para desarrollar la imaginación que conduce la creatividad y en nuestro campo favorece el desarrollo de las capacidades motrices.

El juego es una actividad voluntaria realizada bajo ciertos límites determinados de espacio y tiempo, en el que se muestra respeto por reglas que son aceptadas de manera libre, pero que deben ser seguidas incondicionalmente; el juego tiene su objetivo en sí mismo y se realiza, por lo general, acompañado de sentimientos de tensión y alegría (Huizinga, 1987).

Puede ser entendido, a partir de puntos de vistas diferentes, como una actividad libre, como una actividad relacionada a situaciones imaginarias, o relacionada al aprendizaje, o como una actividad de disfrute y diversión, entre otros. Para Piaget (1995), “el juego, puede ser concebido como una actividad auto formadora de la personalidad del niño”.

En el Perú, según el Glosario de Términos del Programa Curricular de Educación Inicial del Minedu (2017) el juego es definido como “...actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios”.

2.2.2.2. Características principales del juego.

Según (Bodrova, 2011) afirman que en su primer año de existencia todo niño manifiesta el juego a través de una actividad sensomotora como forma sustancial de asimilación del entorno. Sus acciones o descubrimientos se ven manifestados a través de gestos, movimientos o sonidos de manera reiterada. Estas repeticiones servirán de base en que el infante popularice sus principales nociones básicas relacionadas a los objetos, al espacio – tiempo, etc, manifiesta que el juego tiene las siguientes características:

- Es voluntario y espontáneo: el individuo decide si quiere jugar, con quien y cuando.
- Es ordenado e integrado: tiene límites determinado de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas a respetar.
- Es desinteresado: No busca recompensa ni compensación.
- Es sociabilizador: permite implementar la expresión y la relación con los otros, además de la sociabilización grupal.
- Ayuda a los individuos a obtener confianza en sí mismos, y contribuye a conseguir empatía con los otros.
- El juego es placentero y divertido y aunque no manifiesta signos de alegría es considerado por quien lo practica.

2.2.2.3. Clasificación de los juegos.

Existen diversas formas de clasificar los juegos, según los diferentes autores, se clasifican en:

- De acuerdo a su función: Obedecen al objetivo del juego.
- De acuerdo a sus capacidades: Psicomotores, libre o sociales y socio afectivos emocionales.
- En torno al espacio: Interiores y exteriores
- A la cantidad de participantes: Individuales, grupales, de parejas.
- Por sus normas: Con reglas, sin reglas, entre otros.

Para efectos del presente trabajo de investigación, se recurrirá clasificación del juego en base a las capacidades y el punto de vista motor, establecida en la Guía para educadores de servicio educativo de niños y niñas menores de 6 años del Ministerio de Educación (2010), y cuya clasificación se encuentra en relación al área del desarrollo psicomotriz que se busca estimular, el juego de acuerdo sus capacidades pueden ser: juegos libre, motores, sociales, socio afectivos emocionales.

• **2.2.2.4 EL JUEGO MOTOR**

Es una función elemental para el crecimiento en el aprendizaje de los preescolares, el cual coopera en extrema madurez psicomotriz, asimismo potencia la función cognitiva, a la vez posibilita el crecimiento afectivo y es conducido elementalmente en la socialización de los pequeños. (Baena & Ruiz, 2016). Abarca el aspecto corporal y motriz. La categorización de la misma puede efectuarse conforme a la tarea motora como es: caminar, trotar, brincar, expulsar, impulsar etc.

- Para (Navarro, 2002) “El juego motor es una organización que engloba toda la variedad de situaciones motrices que nos encontramos en forma de actividades lúdicas, en las cuales hay diferentes conductas motrices que son significativas y esenciales para cumplir un conjunto variado de objetivos”.
- “Los juegos motores, son juegos simples, que el niño lleva a cabo en los que su actividad se basa en la repetición constante de conductas. Además de estos, también los juegos están basados en desplazamiento básicos, juegos que buscan el descubrimiento de sensaciones y juegos que no tienen por qué tener sentido para el adulto, mientras que para el menor si lo tiene”. (García Fernández, 2005)
- Para (Moreno Murcia, 1996) “El juego motor se extiende a lo largo de la infancia en tres momentos o niveles en la evolución del niño. Juegos con su propio cuerpo - Juegos con su propio cuerpo y los objetos - Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros. (p.p 77)
- El juego es donde el niño puede desarrollar movimientos y experimentar con su propio cuerpo, al niño le resulta muy placenteros, este tipo de juegos, como correr, marchar, el saltar en un pie, lanzar y recibir una pelota, entre otros; ya que se encuentra en una etapa que se busca ejercitar y dominar su propio cuerpo, además va adquiriendo el control de sus movimientos y aprendiendo a coordinar sus gestos y percepciones. Donde el niño al repetir varios movimientos obtiene el dominio de las capacidades motrices y experimenta el mundo a través de sus sentidos. (Incarbone O. , 2010).
- En conjunto, el juego motor es una estructura que incluye todos los tipos de actividades lúdicas que comportan conductas motrices significativas y que podrán

cumplir distintos objetivos (de desarrollo, pedagógicos, recreativos, de socialización y de lenguaje).

- **Tipos de Juegos Motor según su aspecto transitivo:**

Aquí tendremos en cuenta la cualidad física y/o motriz a desarrollar:

- Flexibilidad
- Equilibrio
- Agilidad
- Coordinación
- Fuerza
- Resistencia y Velocidad.

- **Juegos Socio afectivo:** Según (Incarbone O. , 2010) el juego socio afectivo es una práctica elemental para el desenvolvimiento de los infantes. Ellos juegan para evolucionar sus personalidades, expresar sus emociones, vincularse con los demás, a fin de conocer y conocerse.

Estos juegos ayudan al niño a ser más sociable, seguro, independiente y autónomo, ya que están ligados a las necesidades de satisfacción básicas como la relación constante y mutua entre compañeros. Además estos juegos ayudan a superar la timidez, la frustración, la vergüenza y en muchos casos a resolver conflictos.

- **Juegos Sensorio-motores:** Según (Meneses & Monge, 2001) El juego sensorio-motor manifiesta la vinculación entre los procesos físico y motor. Fomenta la destreza motora por medio del desplazamiento y la acción corporal.

2.2.2.4. El juego motor como estrategia:

El juego motor es considerado como estrategia para el desarrollo psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, del pensamiento y del lenguaje en los niños.

Para Piaget en su teoría estructuralista incluyó los mecanismos lúdicos; para él, el juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad, esta teoría se expresa en la formación del símbolo en el niño, donde se explica el juego y su clasificación de acuerdo a su estructura, ya sea como el juego de ejercicio, el juego simbólico o el de reglas.

El juego a partir de la clasificación de los principios teóricos de Piaget manifiesta que el juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, donde después de coger, arrojar, lanzar, balancear, el niño repite la misma acción y lo asimila. Con la aparición del pensamiento simbólico entre los 2 y 4 años, aparece la acomodación sensorio-motora donde el niño un palo de escoba lo transforma en un caballo entonces se pasa del plan sensorio motor al pensamiento representativo y de los 4 a 6 años aparece el juego de reglas que reemplaza lo simbólico. “El juego simbólico es al juego de ejercicios lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio motora”. (Escobar, 2014)

Por lo tanto el juego empleado como estrategia o actividad pedagógica, ayuda a los niños de inicial a la estabilidad física, mental, emocional y social, ya que el juego contextualiza la enseñanza y facilita el aprendizaje, lo cual le va a permitir enfrentar diversas situaciones y a la vez resolver conflictos, los juegos son alternativas que nos ayuda a facilitar el proceso de

enseñanza – aprendizaje mejorando la psicomotricidad, en cuanto a su coordinación, equilibrio y lateralidad, además de la atención, concentración y ayuda en la expresión oral, por lo tanto mejora la seguridad de los niños por medio de la participación espontánea.

Para aplicar el juego motor como estrategia se debe tener siempre en cuenta la edad del niño, la finalidad del juego, que queremos lograr, el ritmo de aprendizaje de los niños, ya que por medio de los juegos motores ayudamos además a mejorar y reforzar las habilidades motrices básicas como correr, saltar, además le ayudamos en la creatividad, espontaneidad, el que aprenda a cumplir reglas, el respeto hacia los demás y sobre todo a reforzar su seguridad emocional, a comunicarse y expresar sus ideas y sentimientos.

2.2.2.5. Importancia del juego motor en el desarrollo del niño.

Para (Abad, 2011), en su libro denominado: “El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil”, considera algunos puntos importantes en educación inicial:

- ✓ El juego motor facilita a los infantes manifestar su manera peculiar de ser, de reconocerse, de examinar y develar sus aptitudes y sus limitaciones. Construir su propio universo, derribarlo y reconstruirlo.
- ✓ El juego motor mejora la lateralidad, coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia en los niños.
- ✓ El juego es un lenguaje consustancial ya que en circunstancias lúdicas, ellos sienten superior necesidad de manifestarse con sus aspiraciones, impresiones y sus sentimientos, etc.

En el nivel Inicial, el juego permite desarrollar los procesos relacionados al aprendizaje y desarrollo evolutivo, siendo el juego una actividad innata y natural en el niño, en el nivel inicial , el juego debe de ser libre y de manera espontánea para que estimule su aprendizaje (Ministerio de Educación, 2010).

Para (Incarbone O. , 2010) el juego motor es una práctica elemental para el desenvolvimiento de los infantes. Ellos juegan para evolucionar sus personalidades, expresar sus emociones, vincularse con los demás, a fin de conocer y conocerse. Es evidente la consideración del juego, y en particular los juegos motores que son esenciales a fin de que los infantes logren desarrollarse. Los niños profundizan a competir sanamente, a aceptar las reglas y lo que es muy importante a socializar.

2.2.3. Fundamentos de la Psicomotricidad.

2.2.3.1. Teoría de Piaget sobre la Psicomotricidad.

Para Jean Piaget, citado por (Escobar, 2014), la psicomotricidad es movimiento que forma parte del desarrollo cognoscitivo. Por lo tanto el conocimiento y la motricidad son mutuamente proporcionales. Piaget presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. Piaget divide el desarrollo cognitivo en 4 etapas:

- La etapa sensoriomotor (0-2 años): Aparecen las habilidades sensorio motoras a través de los sentidos, perceptivas y lingüísticas, la capacidad de manipular y la locomoción. La característica principal de esta etapa es la capacidad del niño por representar y entender el mundo, por lo tanto, de pensar. 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.

- La etapa pre operacional (2 – 7 años): Aparece la imaginación, la simulación, el juego simbólico, el lenguaje y el desarrollo de las habilidades motoras por medio de los procesos cognitivos. Durante la segunda etapa, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En esta etapa se da la relación entre cuerpo-espacio.
- La etapa operaciones de concretas (7 – 11 años): Aparece el razonamiento circunscrito y frecuentemente a lo concreto. El niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo.
- La etapa operaciones formales (desde los doce años), se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

2.2.3.2. La psicomotricidad

El primer tema sobre ese estudio lo realizó Le Bouch citado por (Araujo & Gibelán, 2015), es considerado como el padre de la Psicomotricidad. Él afirma que el movimiento y las percepciones, son la primera fase de conocimiento y pone al

hombre en contacto con lo que lo rodea, por ello cuando el infante se convierte en un objeto móvil, su universo se amplía y con ello sus conocimientos.

La palabra Psico: Significa alma o actividad mental y motriz, entonces la motricidad es considerada como todo movimiento que es controlado con la mente, es decir aquella actividad que se realiza con un objetivo determinado.

MINEDU (2012) La psicomotricidad es una disciplina que explica que la persona es una unidad entre sus aspectos corporales (motrices), emocionales y cognitivos, ya que los mismos se encuentran interconectados y no se pueden separar. Es decir, cada vez que nos relacionamos con nuestro entorno siempre pensamos, sentimos y actuamos en forma integrada y lo vivimos y expresamos todo el tiempo a través de nuestro cuerpo, de nuestras conductas.

La psicomotricidad es una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad y los aprendizajes) a través del movimiento. En este sentido, la psicomotricidad es un planteamiento de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento incluyendo todo lo que se deriva de ello. (Berruezo, 1995)

Para Pastor (2005), la psicomotricidad es la noción del desarrollo psicológico del niño según lo cual causa la interacción activa entre el niño y el medio ambiente, que va de lo simple a lo complejo, desde la percepción y control del cuerpo al conocimiento consiente sobre el mundo exterior.

Según (Giner, 2013), el desarrollo psicomotor del niño es muy importante para el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial, es el

procedimiento continuo del cual el niño adquiere gradualmente las capacidades y habilidades que le permitirá una plena interrelación con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado”.

El desarrollo psicomotor está comprendido por: Componente de acción como la locomoción, manipulación y estabilización, el componente de base es la progresión de los movimientos primitivos (tono-equilibrio) y los más complejos como el esquema corporal, estructuración espacio-tiempo y la lateralidad).

2.2.3.3. Habilidades perceptivas y motoras.

Según (Giner, 2013) las capacidades perceptivo-motrices son “el conjunto de capacidades directamente derivadas y dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central”, estas capacidades básicas son: La corporalidad o esquema corporal, de esta combinación denominadas capacidades básicas, surgen las intermedias como: la lateralidad, el equilibrio y la coordinación.

• Lateralidad

Para (Conde & Viciano, 2000) es la predominancia de una parte del cuerpo sobre el otro y se articula en la prioridad de ejercerlos electivamente de un grupo determinado (mano, ojo, pie, oído)”. La lateralidad se divide en las siguientes fases:

- Fase de identificación: A partir de 0 y 2 años, en esta fase la lateralidad no está determinada, el pequeño la va descubriendo poco a poco, con sus manos, y pies, utilizando los sentidos va descubriendo el entorno que lo rodea.
- Fase de alternancia: A partir de los 2 y 4 años, en esta fase el pequeño explora y experimenta todo lo que está en su entorno para efectuar sus actividades rutinarias.

- Fase de automatización: Entre los 4 y 7 años, el estudiante mueve todo su cuerpo utilizando gestos, y predomina un lado sobre el otro, puede ser el derecho o izquierdo en las diferentes actividades que pueda realizar, el dominio de las partes del cuerpo establecen relación al mismo tiempo, sino que es un proceso:

- Dominio de las manos entre los 3 – 4 años.
- Dominio del ojo entre los 4 – 5 años.
- Dominio de los pies entre los 5 – 6 años.

- **Equilibrio**

El equilibrio permite tener un control de la postura y estabilidad, además permite realizar movimientos, los cuales permiten que se integren a nivel neurológico. Es la facultad de mantener la estabilidad al realizar diversos movimientos motores. Cumple una función importante ya que en el oído interno se mantiene el equilibrio; si éste, está alterado no se pueden realizar trabajos como los giros, volteretas, los ejercicios vestibulares son fundamentales para el desarrollo del equilibrio en los niños. (Rubio, C., 2018).

El equilibrio es la armonía entre la mesura y la ecuanimidad, los juicios y los actos. Las personas que dominan y actúa con equilibrio logran caminar, moverse sin llegar a desplomarse, es decir, mantener el control. El equilibrio permite ejercer un dominio de la postura así como realizar acciones, que impliquen el nivel neurológico.

- **Coordinación**

La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. (Ferré & Casaprima, 2015)

Tradicionalmente se distinguen dos grandes apartados en la coordinación motriz:

- **Coordinación global:** Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción (Le Boulch, 1986). Por ello, habitualmente, se le conoce con el nombre de coordinación dinámica general.

- **Coordinación segmentaria:** Movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación visomotriz o coordinación óculo-segmentaria.

La coordinación Viso motriz

Es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Dentro la coordinación segmentaria está los desplazamientos que abarca cualquier combinación de movimientos que provocan cambios del cuerpo en el espacio. Se reconoce como desplazamientos motrices a la marcha, la carrera, la reptación, el gateo, la cuadrupedia.

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión, es la relación que hay entre la vista y las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta coordinación es importante en el aprendizaje de la escritura. Las actividades básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir.

Seisedos (1988) la psicomotricidad es una técnica educativa que actúa sobre la globalidad del ser a través del movimiento y tiende a desarrollar las capacidades motoras, sociafectivas e intelectuales.

Por medio de la psicomotricidad y la condiciones ambientales, los pequeños edifican a si mismo su propia yo, a partir del movimiento de todo su cuerpo y su desenvolvimiento esta en relación a su juicio.

El diagnóstico psicomotor, se entiende como una prueba que aspira estimar el desarrollo psicomotor de los pequeños o sus aptitudes motoras, siendo empleado desde los principios de la psicomotricidad (Cañizares, 2016). Se evalúan varios ítems como:

- Los prototipo de movimiento: (fluctuación, giros, desplomarse, recorrido, corrida, brincos, gateo).
- La naturaleza de los mismos (coordinados, armonioso, ágil, redondo).
- La intervención de las partes gruesas del cuerpo (torso, cabeza, brazos, piernas).
- La postura (de pie, tendido, posado, agachado en equilibrio).
- La estimulante (relajado, flexible, hipertónico).
- En el momento y cómo expresa placer (ríe, sollozar, vociferar, guiñar, habla).

2.2.3.4. La Psicomotricidad gruesa

(Araujo & Gibelán, 2015) dice “es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, es una habilidad que supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”.

El (Minedu, 2016), la psicomotricidad se cimienta en una vista indivisible de la humanidad y contempla al cuerpo como unidad psicoafectivo motriz que medita, siente, ejerce de manera incorporada. Es decir, lo Psíquico que es la mente, lo motriz es el movimiento motor del cuerpo y lo afectivo que son los sentimientos y posiciones.

Para Cantón (2014) definió la psicomotricidad gruesa como: El control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. (p.146)

Seisedos (1988) la psicomotricidad gruesa es una técnica educativa que actúa sobre la globalidad del ser a través del movimiento y tiende a desarrollar las capacidades motoras, sociafectivas e intelectuales.

Por medio de la psicomotricidad y la condiciones ambientales, los pequeños edifican a si mismo su propia yo, a partir del movimiento de todo su cuerpo y su desenvolvimiento está en relación a su juicio.

El diagnóstico psicomotor, se entiende como una prueba que aspira estimar el desarrollo psicomotor de los pequeños o sus aptitudes motoras, siendo empleado desde los principios de la psicomotricidad (Cañizares, 2016). Se evalúan varios ítems como:

- Los prototipo de movimiento: (fluctuación, giros, corrida, brincos, gateo).
- La naturaleza de los mismos (coordinados, armonioso, ágil, redondo).
- La intervención de las partes gruesas del cuerpo (torso, cabeza, brazos, piernas).
- La postura (de pie, tendido, posado, agachado en equilibrio).
- La estimulante (relajado, flexible, hipertónico).
- En el momento y cómo se expresa (ríe, sollozar, vociferar, guiñar, habla).

2.2.3.5. El área de Psicomotricidad en el nivel inicial de 5 años según el MINEDU en su Currículo Nacional.

La apropiada motricidad conlleva crear movimiento de modo sincronizada y coordinada. Y por consiguiente encierra la interrelación de lo motor con lo mental o cognitivo, los sentimientos, lo afectivo y sensitivo, permitiéndole al pequeño explorar y exteriorizar por medio de su cuerpo.

Para el Ministerio de Educación (2011), la psicomotricidad ve lo psico-afectivo relacionado con lo motor, refleja la relación Psíquica, motriz y afectiva. Por lo tanto la mente y el cuerpo, las acciones motoras y los sentimientos, junto con las actitudes, colaboran en el desarrollo de identidad del niño, partiendo del desplazamiento y su desenvolvimiento que va relacionado con la interiorización y la reflexión.

El MINEDU (2016) el niño “realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo”, además manifiesta que “realiza acciones y movimientos óculo manual y óculo podal que requieren precisión, conforme a sus exigencias y dependiendo las particularidades de los elementos de recursos empleados en diversas situaciones rutinarias.

2.2.4. Relación entre el juego, la motricidad y la inteligencia.

Para (Consejo, 2010), la importancia del juego psico-motor en el desarrollo intelectual de los niños, considera que jugar de modo divertido y diverso, desarrollan las habilidades y destrezas del pensamiento, tanto abstracto como divergente, y estas

promueven las capacidades de resolución de problemas, además agregando las experiencias y su madurez emotiva social. A partir del movimiento de su cuerpo a través del juego el niño encontrará los medios para mejorar y desarrollar sus habilidades y destrezas, además de conocer su cuerpo.

Los juegos motores como estrategias lúdicas han demostrado que el aprendizaje puede mejorar a través de las experiencias motoras, sólo cuando son combinadas directamente con el juego y el movimiento. Por lo tanto la relación y reciprocidad que hay entre el juego, la motricidad y la inteligencia, es inalterable ya es que no es posible separar estos elementos, ya que en lo práctico el niño al momento de jugar piensa, y al pensar conoce e integra aprendizajes que se adapta y asocian a su contexto o realidad.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

La aplicación del juego motor mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar-2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo y tipo aplicada. Cuantitativo ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas, se aplicó la estadística y comprobación de la hipótesis de trabajo a fin de obtener resultados de la población objeto de estudio. En este sentido (Hernandez, Fernández, & Baptista, 1997)

sostiene que la investigación cuantitativa utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población.

Es de tipo aplicada, porque actúa como soporte de una actividad de una comunidad de sus contribuciones de aportar soluciones innovadoras que la sociedad requiere. (Murillo, 2008). Un estudio aplicado, tiene como propósito brindar solución a problemas concretos y se caracteriza porque busca identificar una situación problemática, así como definir estrategias para su solución.

En ese sentido, la investigación, por su nivel de profundidad, fue de nivel explicativo, los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o de fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales”. El medio de que se valen para tal labor es la verificación de una hipótesis. (Hernández & González, 2006).

El diseño de la presente investigación corresponde al pre experimental porque son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables, con pre test – pos test y un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará.

Según (Velásquez, 2007) “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. Consistió en que una vez se dispone el grupo

de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental. El análisis de los efectos del experimento se dio mediante la comparación de los resultados obtenidos en el pre test y pos test a los que fueron sometidos los estudiantes. El diseño propuesto se diagramó de la siguiente manera:

Su esquema se representó de la siguiente manera:

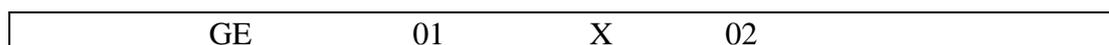


Figura 1. Diagrama diseño pre experimental con pre test – pos test con un solo grupo.

Fuente: Elaboración propia.

Dónde: G.E: Grupo Experimental por 25 niños del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuéllar.

O1: Pre Test al grupo sobre psicomotricidad gruesa

X: Es la variable independiente (juego motor) llamada también experimental.

O2: Post Test al grupo para medir el nivel de desarrollo después del experimento.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Según (Tamayo y Tamayo, 1997) “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

La población materia de estudio es de escuela antes mencionada. Cuenta con 60 niños en 3 aulas del nivel inicial y están divididas por edades, un aula de 3 años, una de 4 años y una de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.

Tabla 1. Población estudiantil del nivel inicial

Niveles	Escolares
3 años	15
4 años	20
5 años	25
Total	60

Fuente: Extraída de nómina de matrícula (Institución Educativa Inicial Particular. Javier Pérez de Cuellar - Castilla - Piura, 2019).

4.2.2. Muestra

Según (Tamayo y Tamayo, 1997) dice que: “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”.

Para Carrillo (2015) el muestreo es una “herramienta fundamental que permite conocer el comportamiento de una población a partir de un subconjunto obteniendo mayor precisión en los resultados de tipo no probabilístico intencionado”

La muestra estuvo formada por 25 infantes de 5 años del colegio antes mencionado.

El muestreo seleccionado es de tipo no probabilístico intencionado.

Tabla 2. Muestra de los escolares de 5 años

Nivel	Escolares
5 años	25
Niñas	13
Niños	12
Total	25

Fuente: Extraída de nómina de matrícula (Institución Educativa Inicial Particular. Javier Pérez de Cuellar - Castilla - Piura, 2019).

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición de variables

- **El juego motor**

Es una función elemental para el crecimiento en el aprendizaje de los preescolares. El cual coopera en extremo madurez psicomotriz, asimismo potencia la función cognitiva, a la vez posibilita el crecimiento afectivo y es conducido elementalmente en la socialización de los pequeños. (Baena & Ruiz, 2016).

- **Psicomotricidad Gruesa**

Para Cantón (2014) definió la psicomotricidad gruesa como: El control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. (p.146)

4.3.2. Operacionalización de las variables e indicadores

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	DEFINICIÓN DE LAS DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar – Piura, 2019.	Independiente El Juego motor	Es una función elemental para el crecimiento en el aprendizaje de los preescolares. El cual coopera en extremo madurez psicomotriz, asimismo potencia la función cognitiva, a la vez posibilita el crecimiento afectivo y es conducido elementalmente en la socialización de los pequeños. (Baena & Ruiz, 2016)	El juego motor es una actividad de lo cual adquirimos aprendizajes para una maduración no solo física sino también cognitiva y social al realizar diversas acciones, estimulando todo nuestro cuerpo.	-Juegos Sensorio motores.	Según (Meneses & Monge, 2001) El juego sensorio-motores manifiesta la vinculación entre los procesos físico y motor. Fomenta la destreza motora por medio del desplazamiento y la acción corporal.	-Desarrolla sus habilidades motrices básicas.	-Realiza diversos movimientos al momento de caminar, y correr mediante los juegos motores. -Realiza diversos tipos de movimientos al momento de saltar y marchar, durante el juego. -Realiza diversos tipos de desplazamientos mediante circuitos físicos. -Mediante juegos realiza pequeños circuitos de obstáculos de manera correcta.
				Juegos socio afectivos	Según (Incarbone, Importancia del juego, 2010), el juego socio afectivo es una práctica elemental para el desenvolvimiento de los infantes. Ellos juegan para desarrollar sus personalidades, expresar sus emociones, vincularse con los demás, a fin de conocer y conocerse.	-Desarrolla sus habilidades socio afectivas.	-Trabaja colaborativamente en forma individual y grupal durante los juegos. -Juega y socializa en grupo de manera armoniosa. -Expresa sus emociones y respeta a sus compañeros durante los juegos. -Comparte el material con sus compañeros de grupo.

El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar – Piura, 2019.	Dependiente La Psicomotricidad Gruesa	Seisedos (1988) la psicomotricidad gruesa es una técnica educativa que actúa sobre la globalidad del ser a través del movimiento y tiende a desarrollar las capacidades motoras, sociafectivas e intelectuales. Por medio de la psicomotricidad y la condiciones ambientales, los pequeños edifican a si mismo su propia yo, a partir del movimiento de todo su cuerpo y su desenvolvimiento está en relación a su juicio.	La psicomotricidad es el dominio de nuestro cuerpo al momento de realizar diversas acciones como caminar, correr, y permite desarrollar nuestras habilidades y destrezas.	Lateralidad	Para (Conde & Viciano, 2000) es la predominancia de una parte del cuerpo sobre el otro y se articula en la prioridad de ejercerlos electivamente de un grupo determinado como la mano, ojo, pie.	-Identifica su lado derecho e izquierdo.	-Se desplaza siguiendo direcciones derecha e izquierda. -Pasa la pelota por su derecha e izquierda. -Corre por la derecha e izquierda esquivando obstáculos.
				Coordinación	La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares. (Ferré & Casaprima, 2015)	-Coordina sus movimientos corporales.	-Coordina brazos y piernas al momento de correr. -Coordina brazos y piernas al momento de marchar. -Coordina brazos y piernas al momento de cambiar de ritmo.
				Equilibrio	El equilibrio, permite que se pueda ejercer un control de la postura así como el ejecutar los movimientos, la cual implica que los elementos que lo integran a nivel neurológico y del control consciente deben ser asumidos y coordinados. (Rubio, C., 2018).	-Domina su equilibrio al caminar y saltar.	- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. -Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. -Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los diferentes datos fueron obtenidos haciendo uso de técnicas e instrumentos de evaluación, estas técnicas han permitido poder saber sobre el efecto de la aplicación de la variable de estudio, sobre la población beneficiada.

La observación

Esta técnica nos permite realizar una apreciación de forma natural y espontánea el comportamiento que presenta el estudiante en todas sus manifestaciones, dicho de otra forma, el docente tiene la facilidad de observar todo el proceso de aprendizaje del alumno.

Según (Rojas Soriano, 2016) “La técnica de investigación científica es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente, aunque no exclusivamente, a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas”. Hacer uso de esta técnica le permite al investigador, evaluar a los estudiantes lo cual implica aprender a observar lo que los niños hacen.

Lista de cotejo

Para realizar evaluaciones actitudinales, aprendizajes de procesos o procedimientos, se usa la lista de cotejo. Para (Morocho, 2011, p. 30) “Es un instrumento que registra la ausencia o presencia de una determinada característica o conducta en el evaluado”

Es recomendable que para la elaboración de este instrumento una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de las tareas a seguir.

En la elaboración de la presente investigación se utilizó un instrumento adaptado, en el cual se reemplazó algunos ítems de estudio, el instrumento pertenece: Fuente: (Guerrero Regalado, 2014).

4.5. Plan de análisis

Una forma de conocer las condiciones motrices del niño de acuerdo a su edad cronológica, es a través de unos test que permitirán evaluar su estado de aprendizaje en cuanto al conocimiento de su propio cuerpo e identificación de su esquema corporal, con estos resultados se puede establecer a través de diferentes juegos como se encuentran la coordinación y el equilibrio, que permitan reforzar a las niños y niñas sus destrezas motrices en la edad escolar.

En el procesamiento y análisis de datos se asumirá el procedimiento que a continuación se indica:

a) **Recolección de datos.** Para la recolección de datos se usan una variedad de técnicas y herramientas que se utilizan para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la lista de cotejo, la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación. “Los datos de la investigación son considerados una fuente de conocimiento propia e independiente de las publicaciones, pueden ser utilizados para validar resultados de investigaciones publicadas o pueden ser re-utilizados para generar nuevo conocimiento”. (Valentin, 2013).

En el desarrollo de esta investigación se utilizó la "lista de cotejo" en su forma de pruebas auto administradas, como técnicas cuantitativas para recolectar información procedente de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar en cuanto al nivel de psicomotricidad gruesa.

b) Tabulación y graficación

Se procesaron los datos y se tabuló teniendo en cuenta los ítems y dimensiones “lateralidad, coordinación y equilibrio” establecidas en el estudio.

“Para tabular variables cuantitativas los datos se agruparán según la frecuencia de los valores” (Atauje, 2015)

c) Análisis e interpretación de datos.

“Consiste en determinar qué resultados de las variables se presentaron y qué relación tienen entre las variables, se necesita para dar respuesta al problema planteado”. (Atauje, 2015)

Actualmente se realiza con la utilización de diferentes programas computarizados, por ello es de mucha importancia la interpretación de los métodos de análisis cuantitativos, en este trabajo se analizarán los porcentajes arrojados para luego proceder a la interpretación y explicar por qué de esos resultados.

4.6. Matriz de Consistencia

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar Castilla – Piura 2019</p>	<p>¿De qué manera el juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar?</p> <p>¿Cómo es el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes de la aplicación del juego motor?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar si la aplicación del juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>-Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en que se encuentran los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un pre-test antes de la aplicación del juego motor.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La aplicación del juego motor mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar-2019.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>El Juego motor</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>- Juegos sensorio motores</p> <p>-Juegos socio afectivos</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>La psicomotricidad gruesa</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>-Lateralidad</p> <p>-Equilibrio</p> <p>-Coordinación</p>	<p>ENFOQUE</p> <p>Cuantitativo</p> <p>TIPO</p> <p>Aplicada</p> <p>NIVEL</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Pre - Experimental</p> <p>O₁ - X - O₂</p> <p>Con pre test y pos test y un solo grupo.</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>60 niños del nivel inicial</p>

	<p>¿Cómo es el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, después de la aplicación del juego motor?</p>	<p>- Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un post-test después de la aplicación del juego motor.</p>			<p>MUESTRA 25 Niños del nivel inicial de 5 años</p> <p>TÉCNICA La observación</p> <p>INSTRUMENTO La lista de Cotejo</p>
	<p>¿Cómo es el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor?</p>	<p>-Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor.</p>			

4.7. Principios éticos

En esta investigación se trabajará bajo los siguientes principios:

- **Protección a las personas:** Bajo este principio se protege la identidad de las personas que han participado en esta investigación.

- **Libre participación y derecho a estar informado:** En esta investigación todos los actores estaban informados de la finalidad de esta, y participaron por voluntad propia.

- **Justicia:** Este principio se trabajó con los estudiantes y docentes, siendo justos con ellos y al tratar a todos los niños por igual, sin preferencia alguna al momento de trabajar con ellos.

- **Integridad Científica:** En esta investigación se respeta el derecho de autor y se cuida la integridad científica de todos los actores mencionados en esta investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Descripción de los resultados

La investigación se realizó con el propósito de mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuéllar, mostrando los resultados del proceso de recolección de datos, luego de haber aplicado la lista de cotejo del pre test y pos test.

5.1.1 RESULTADO DEL PRIMER OBJETIVO (PRE-TEST)

Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en que se encuentran los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un pre-test antes de la aplicación del juego motor.

Tabla 3. Nivel de Lateralidad según pre test.

ITEMS	Inicio	Proceso	Logrado	Total	
	(1)	(2)	(3)	f	%
Tiene lateralidad definida en mano y pie.	13	10	2	25	100%
Reconoce su lado derecho e izquierdo en sí mismo.	14	8	3	25	100%
Reconoce su lado derecho e izquierdo en sus compañeros.	11	8	6	25	100%
TOTAL	50%	35%	15%	100%	100%

Fuente: Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C.

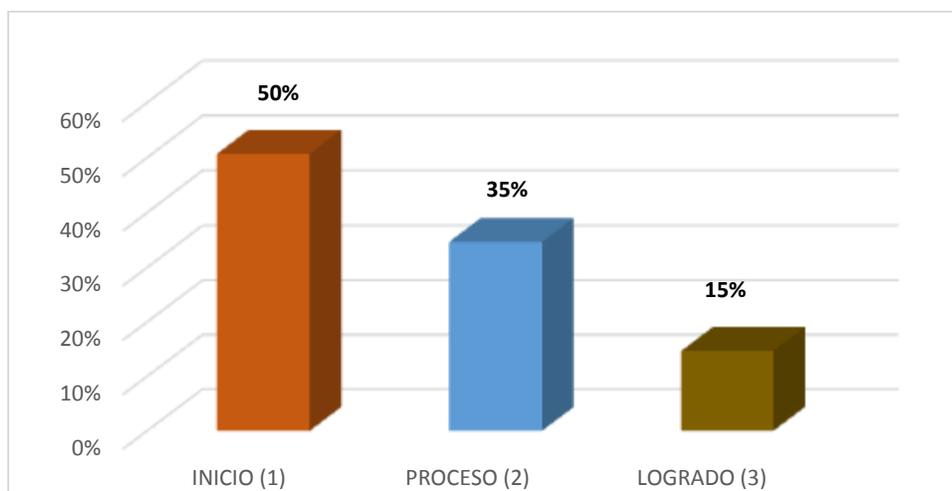


Figura 2: Nivel de lateralidad en los estudiantes de 5 años, según pre test.

Interpretación: En la tabla 2 y gráfico 2, el nivel de lateralidad se evidenció que el 50% se hallaba en inicio, el 35% de los estudiantes estaba en proceso y el 15% en logrado.

Por lo tanto se observó que el nivel en cuanto a la dimensión de lateralidad antes de la aplicación del juego motor, los alumnos están en inicio por lo que se concluye que tienen dificultad en el ítem de reconocer su derecha e izquierda en sus compañeros.

Tabla 4. Nivel de Coordinación según pre test.

ITEMS	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Total f	Total %
Coordina brazos y piernas al momento de correr	8	10	7	25	100%
Coordina brazos y piernas al momento de marchar.	12	9	4	25	100%
Coordina brazos y piernas al momento de cambiar de ritmo	12	8	5	25	100%
TOTAL	49%	35%	16%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C

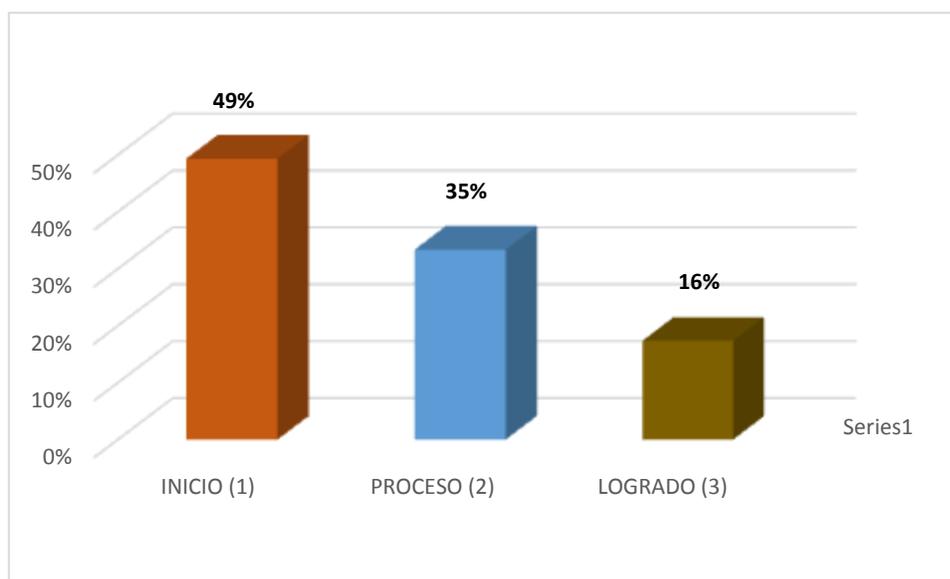


Figura 3: Nivel de coordinación en los estudiantes de 5 años según pre test.

Interpretación: En la tabla 3 y gráfico 3, el nivel de coordinación se evidenció que el 49% se hallaba en inicio, el 35% de los estudiantes estaba en proceso y el 16% en logrado.

Por lo tanto se observó que el nivel de la dimensión de coordinación antes de la aplicación del juego motor, los estudiantes estaba en el nivel de inicio por lo que se concluye que tienen dificultad en el ítem de coordinar sus extremidades superiores e inferiores al momento de marchar y realizar un cambio de ritmo.

Tabla 5. Nivel de equilibrio según pre test.

ITEMS	Inicio	Proceso	Logrado	Total	
	(1)	(2)	(3)	f	%
Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	10	7	8	25	100%
Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	12	7	6	25	100%
Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.	15	5	5	25	100%
TOTAL	55%	30%	15%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C

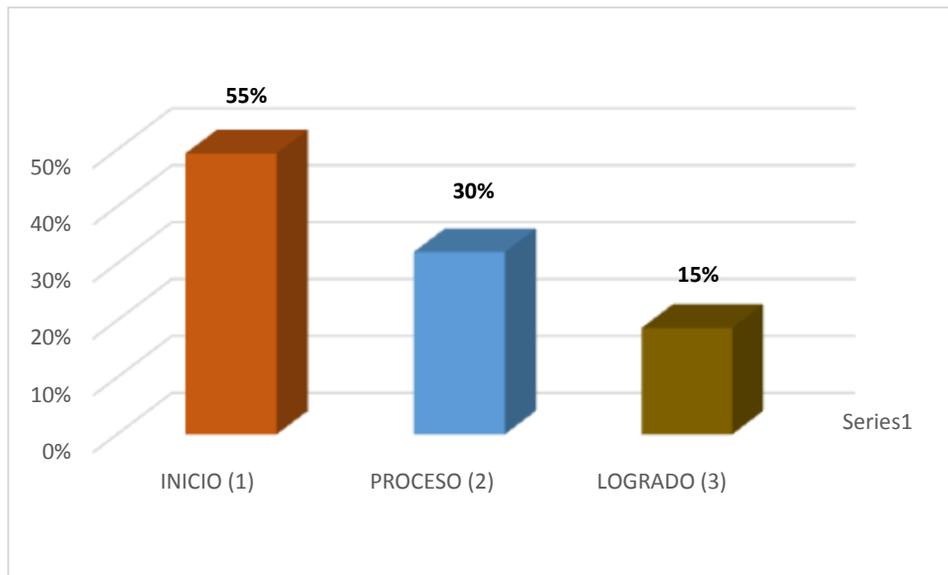


Figura 4: Nivel de equilibrio en los estudiantes de 5 años según pre test.

Interpretación: En la tabla 4 y gráfico 4, el nivel equilibrio se evidenció que el 55% se hallaba en inicio, el 30% de los estudiantes estaba en proceso y el 15% en logrado.

Por lo tanto se observó que el nivel de la dimensión de equilibrio antes de la aplicación del juego motor, los alumnos estaban en el nivel de inicio por lo que se concluye que tienen dificultad en el ítem de mantener el equilibrio al saltar en un pie.

Tabla 6. Resumen del Nivel de psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años, según el Pre test.

Nivel de Psicomotricidad Gruesa.	f	%
Logrado	5	20
Proceso	6	24
Inicio	14	56
Total	25	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C

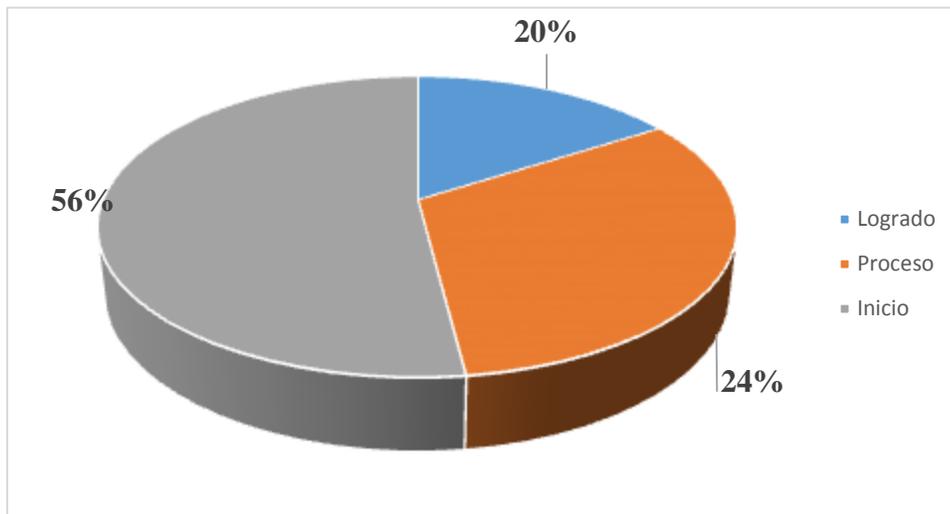


Figura 5: Nivel de psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años, según pre test.

Interpretación: En la tabla 5 y gráfico 5, el nivel de psicomotricidad manifiesta que el 56% de los estudiantes estaban en inicio, el 24% de los pequeños se encontró en proceso y el 20% en logrado.

A nivel general con relación al primer objetivo específico, y con respecto a las tres dimensiones se observa que el mayor porcentaje de los niños estaban en inicio y que las tres dimensiones están con porcentajes muy similares lo que implica que tienen dificultades en cuanto a su desarrollo de habilidades motrices básicas.

Por lo tanto se concluyó que el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar se encuentra en el nivel de inicio antes de la aplicación del juego motor por lo que es necesario trabajar con las estudiantes nuevas estrategias de juegos motores.

5.1.2 - RESULTADO DEL SEGUNDO OBJETIVO (POST-TEST)

Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un post-test después de la aplicación del juego motor.

Tabla 7. Nivel de Lateralidad según post test.

ITEMS	Inicio	Proceso	Logrado	Total	
	(1)	(2)	(3)	f	%
Tiene lateralidad definida en mano y pie.	2	8	15	25	100%
Reconoce su lado derecho e izquierdo en sí mismo.	3	8	14	25	100%
Reconoce su lado derecho e izquierdo en sus compañeros.	6	8	11	25	100%
TOTAL	15%	35%	50%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J..P.C.

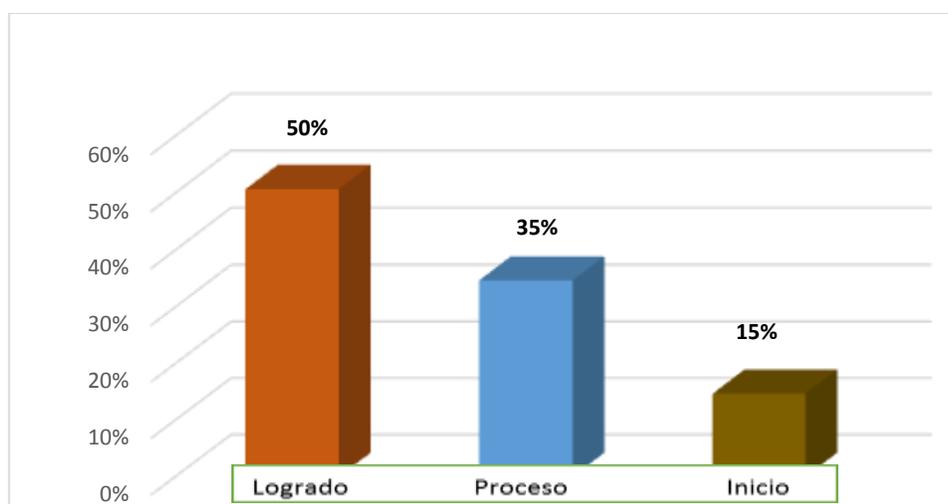


Figura 6: Nivel de lateralidad en los estudiantes de 5 años, según post test.

Interpretación: En la tabla 6 y gráfico 6, el nivel de lateralidad se evidenció que el 50% se hallaba en logrado, el 35% de los estudiantes se hallaron en proceso y el 15% en inicio.

Por lo tanto se puede visualizar que el nivel en cuanto a la dimensión de lateralidad después de la aplicación del juego motor, los estudiantes estaban en el nivel de logrado donde han mejorado significativamente su lateralidad demostrando que la estrategia fue acertada.

Tabla 8. Nivel de Coordinación, según post test.

ITEMS	Inicio	Proceso	Logrado	Total	
	(1)	(2)	(3)	f	%
Coordina brazos y piernas al momento de correr	4	7	14	25	100%
Coordina brazos y piernas al momento de marchar.	6	6	13	25	100%
Coordina brazos y piernas al momento de cambiar de ritmo	7	6	12	25	100%
TOTAL	15%	25%	60%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C.

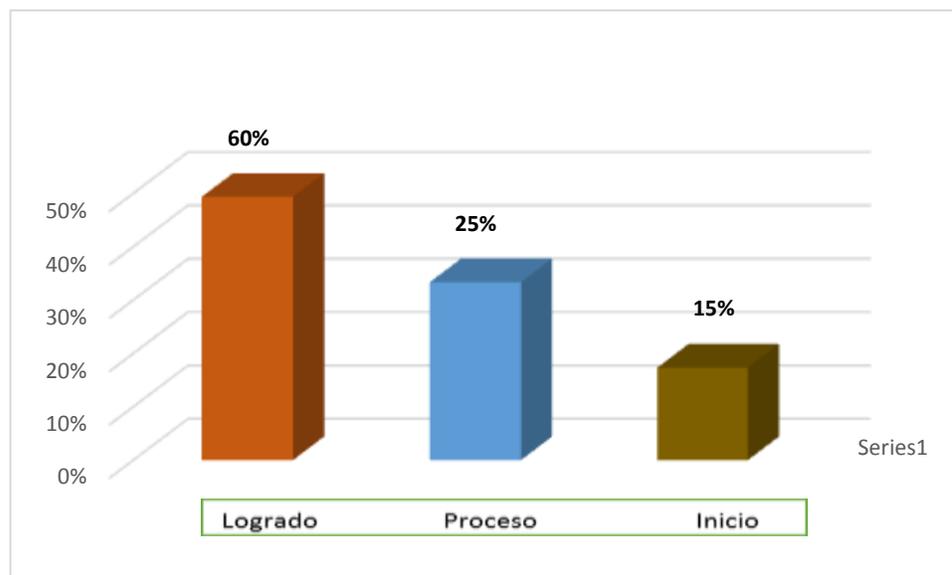


Figura 7: Nivel de coordinación en los niños de 5 años, según post test.

Interpretación: En la tabla 7 y gráfico 7, el nivel de coordinación se evidenció que el 60% se halló en logrado, el 25% de los estudiantes estaba en proceso y el 15% en inicio.

Por lo tanto se puede observar que el nivel en cuanto a la dimensión de coordinación después de la aplicación del juego motor, los estudiantes estaban en el nivel de logrado mejorando significativamente su coordinación demostrando que la estrategia fue acertada.

Tabla 9. Nivel de Equilibrio, según post test.

ITEMS	Inicio	Proceso	Logrado	Total	
	(1)	(2)	(3)	f	%
Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	3	4	18	25	100%
Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	3	7	15	25	100%
Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.	7	8	10	25	100%
TOTAL	15%	25%	60%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C.

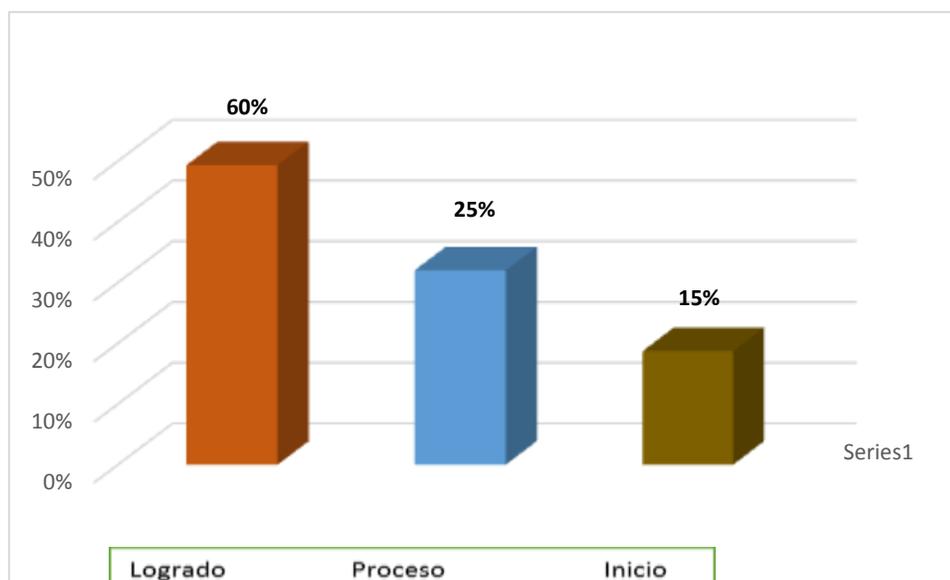


Figura 8: Nivel de equilibrio en los niños de 5 años, según post test.

Interpretación: En la tabla 8 y gráfico 8, el nivel de equilibrio se evidenció que el 60% se halló en logrado, el 25% de los estudiantes estaba en proceso y el 15% en logrado.

Por lo tanto se visualiza que el nivel en cuanto a la dimensión de equilibrio después de la aplicación del juego motor, los estudiantes estaban en el nivel de logrado mejorando significativamente a través del juego su equilibrio demostrando que la estrategia fue acertada.

Tabla 10. Resumen del Nivel de psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años según post test.

Nivel de Psicomotricidad Gruesa.	f	%
Logrado	16	64
Proceso	5	21
Inicio	4	15
Total	25	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de la I.E.P. J.P.C.

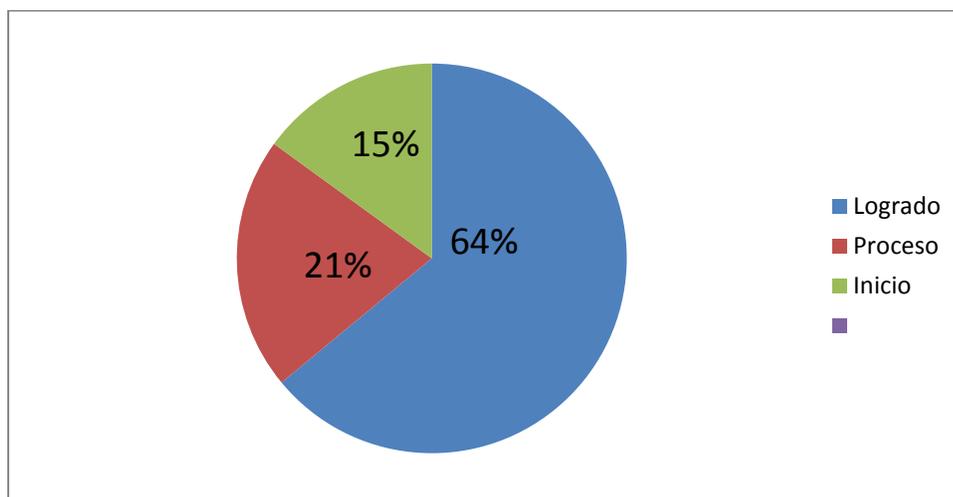


Figura 9: Nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, según post test.

Interpretación: En la tabla 9 y gráfico 9, el nivel de psicomotricidad se evidenció que el 64% de los estudiantes están en el nivel de logrado, el 21% de los escolares se hallaban en proceso y el 15% en inicio.

A nivel general con relación al segundo objetivo específico, y con respecto a las tres dimensiones se observa que el mayor porcentaje de los niños estaban en logrado y que las tres dimensiones han mejora significativamente y que implica que el juego motor si influye y mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

Por lo tanto se puede observar que el nivel de psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar se encontró en el nivel de logrado después de la aplicación del juego motor y que en la mayoría de las estrategias con éxito y han mejorado sus habilidades motrices básicas como correr y marchar dominando su lateralidad, coordinación y equilibrio.

5.1.3 RESULTADO DE LA COMPARACIÓN DEL PRE Y POST TEST.

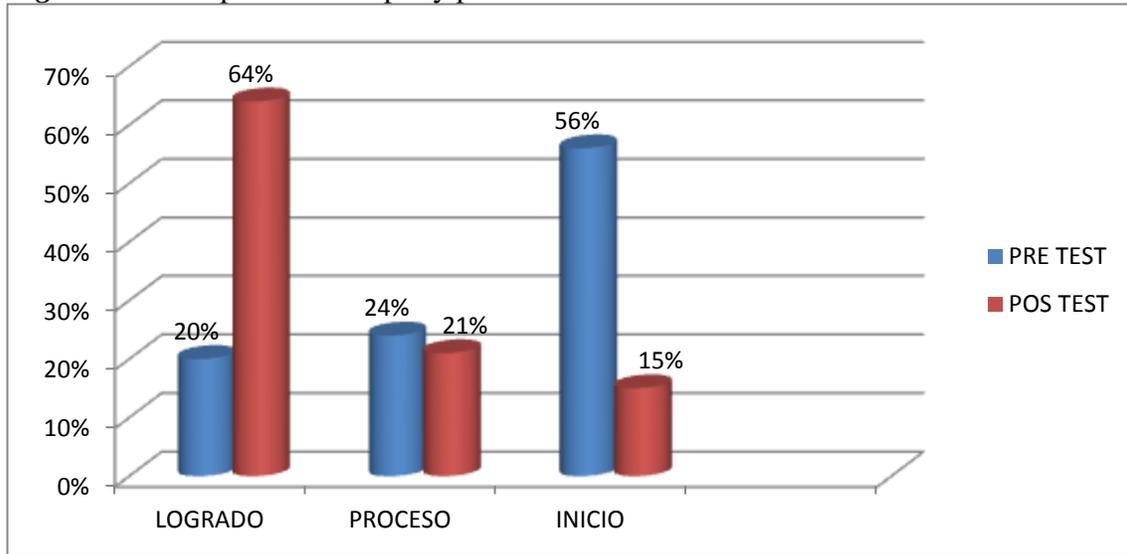
Existe diferencia significativa entre el nivel de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor.

Tabla 11: Comparación del Nivel de psicomotricidad gruesa antes y después del juego motor

Nivel de Psicomotricidad Gruesa.	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Logrado	5	20	16	64
Proceso	6	24	5	21
Inicio	14	56	4	15
Total	25	100	25	100

Fuente: Comparación del Pre y Post test.

Figura 10: Comparación del pre y post test.



Interpretación: En la tabla 10 y gráfico 10, el nivel de psicomotricidad gruesa se evidencia que el 64% de los escolares estaban en logrado, el 21% de los estudiante se halló en proceso y el 15% en inicio.

Por lo tanto se puede observar que al comparar el nivel de psicomotricidad gruesa del Pre Test con el Post test después de la aplicación del juego motor en los niños de 5 años se encontró en el nivel de logrado mejorando significativamente su nivel de psicomotricidad gruesa por medio del juego.

5.1.4 RESULTADO DE LA PRUEBA DE HIPOTESIS (Prueba T de student)

La prueba "t" de Student es un tipo de estadística deductiva. Se utiliza para determinar si hay una diferencia significativa entre las medias de dos grupos. Con toda la estadística deductiva, asumimos que las variables dependientes tienen una distribución normal.

El procedimiento Prueba T para muestras independientes debe utilizarse para comparar las medias de dos grupos de casos, es decir, cuando la comparación se realice entre las medias de dos poblaciones independientes.

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL:

Hipótesis Alternativa: La aplicación del juego motor mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.

Hipótesis Nula: La aplicación del juego motor no mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.

CRITERIOS PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se estableció como condición, si el nivel de significancia Si $P < 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptada la hipótesis alternativa.

Si $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

ESTADÍSTICA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se realizó en este caso el software SPSS. V. 20, se pudo determinar la prueba T, con una muestra relacionada al 95% de confianza, cuyo resultado es:

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	4.1200	6.68
Varianza	5.2767	5.143333333
Observaciones	25.0000	25
Coeficiente de correlación de Pearson	0.7195	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	24.0000	
Estadístico t	-7.4864	
P(T<=t) una cola	0.00000005	
Valor crítico de t (una cola)	1.7109	
P(T<=t) dos colas	0.00000010	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0639	

En el esquema de la prueba de hipótesis, se determina si el nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$; entonces se ubica en la región de rechazo por lo mismo se descarta la Hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; lográndose mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel inicial. Entonces se comprueba que el juego motor mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. J.P.C.

5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este proyecto busca determinar si el juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. Javier Pérez de Cuéllar Castilla Piura - 2019, a partir de las dimensiones de lateralidad, coordinación y equilibrio, realizando el análisis correspondiente de los resultados en base a los objetivos planteados, y con la finalidad

de demostrar el efecto de la aplicación de la variable independiente como es el juego motor sobre la variable dependiente que es la psicomotricidad gruesa. Por lo tanto este análisis se basa en el contraste de los objetivos específicos y la hipótesis planteada.

5.2.1 OBJETIVO 1: Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en que se encuentran los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un pre-test antes de la aplicación del juego motor.

En cuanto a los resultados del pre test los resultados obtenidos fueron:

El pre test se aplicó a 25 estudiantes donde el 56% de ellos se encontraron en el nivel de inicio, y el 20 % se encontró en el nivel de logrado en el desarrollo de la psicomotricidad.

(Díaz, A.; Florez, O.; Moreno, Z., 2015), en su trabajo de investigación titulado: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de preescolar de la escuela bajo grande Bogotá – Colombia. Concluye que se emplearon los juegos como recurso pedagógico y fue necesario iniciar de las particularidades individuales de los preescolares a fin de efectuar acciones con relación al reconocimiento del cuerpo.

Esta investigación de Colombia confirma que los niños de preescolar de instituciones educativas internacionales también tenían problemas con los juegos y las estrategias lúdicas para afianzar la psicomotricidad gruesa en los niños y concluye que debe efectuarse actividades que inicien principalmente con el reconocimiento del cuerpo en base al juego.

Esta realidad se asemeja con la de la I.E. Javier Pérez de Cuéllar donde los niños no reconocían partes de su cuerpo, por lo tanto tenían deficiencias al momento de realizar

las actividades psicomotoras, problema que se da al no contar con un programa específico de juegos psicomotores para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños, lo cual es importante para que ellos desarrolle sus habilidades básicas indispensables para desplazarse como el caminar, correr, saltar, etc.

Por lo tanto se confirma la teoría de Piaget Para Piaget en su teoría estructuralista incluyo los mecanismos lúdicos, el juego que se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad. El juego a partir de la clasificación de los principios teóricos de Piaget manifiesta que el juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, donde después de coger, arrojar, lanzar, balancear, donde el niño al repetir la misma acción, asimila el aprendizaje.

5.2.2 OBJETIVO 2 : Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un post-test después de la aplicación del juego motor.

En el post test aplicado a 25 estudiantes se demostró que el 15% de los niños se encontró en el nivel de inicio y el 64 % en el nivel de logrado, después de la aplicación de la estrategia lúdica el juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

(Atoche, 2016), en su tesis: “El taller de psicomotricidad en la mejora de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina Chimbote”. Donde se demostró que al aplicar y desarrollar el taller de psicomotricidad sí hubo desarrollo de las habilidades motoras gruesa en los estudiantiles y se constató en el post test, reflejando el crecimiento de la psicomotricidad gruesa. Es decir se puede

apreciar también que en los colegios a nivel nacional tienen el problema de la psicomotricidad y para mejorarlas necesitan de la estrategia del juego.

Esta conclusión corrobora los resultados de mi investigación donde se demostró que en la I.E.P. Javier Pérez de Cuéllar al aplicar sesiones de aprendizaje con estrategias didácticas en cuanto a la aplicación del juego motor ayuda a desarrollar y reforzar la psicomotricidad gruesa de manera coordinada los movimientos del niño, lo cual le permite expresar y desarrollar sus habilidades y destrezas que es la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lengua, además con estas estrategias se puede observar si el niño tiene alguna dificultad física para el logro de su desarrollo motor.

Por lo tanto estos resultados se sustentan en la teoría de Piaget, citado por Escobar (2014), que manifiesta la psicomotricidad es el movimiento infantil que forma parte del desarrollo cognoscitivo del niño. Piaget presenta su teoría del desarrollo por etapas donde todas las funciones cognitivas se relaciona con un determinado nivel de desarrollo. En esta caso la etapa sensomotor donde aparece y se refuerzan las habilidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas.

5.2.3 OBJETIVO 3: Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor.

En el pre test se evidencia que el 20% de los preescolares estuvo en nivel de logrado y el 56% de niños en el nivel de inicio. En el post test se demuestra que el 64% de los preescolares estuvo en el nivel de logrado y el 15% en el nivel de inicio.

Al realizar la comparación se demuestra que el juego motor sí influye y mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, así como lo demuestra Yarleque (2018) en su estudio denominado: “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura”, realizado en la ciudad de Castilla - Piura. Concluyó y se pudo observar que la docente hacía un trabajo limitado para desarrollar las habilidades motrices básicas y las capacidades de coordinación, lateralidad y equilibrio en sus niños, argumentó que las estrategias lúdicas, sí influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, donde se puede afirmar que los estudiantes que más juegan presentan un apropiado desarrollo de la misma.

Por lo tanto confirma mi investigación, ya que el juego motor sí influye y mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años ya que al comparar los resultados del Pre y Post test se demostró que hubo un avance significativo en el desarrollo de la psicomotricidad y que mediante el análisis estadístico de los resultados de la prueba de Student que fue ($p < 0,05$), se acepta la hipótesis que la aplicación del juego motor mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.

Por lo expuesto se confirma la hipótesis general que la aplicación del juego motor sí mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, ya que a lo largo del desarrollo de las sesiones con la estrategia de los juegos motores los niños que estaban en el nivel de inicio pudieron superar algunas debilidades que tenían en cuanto a su coordinación, lateralidad y equilibrio, reforzando también su coordinación óculo manual y óculo podal consiguiendo mejorar su psicomotricidad.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones.

El análisis de fundamentos teóricos así como los datos recogidos en la presente investigación respecto al desarrollo de la psicomotricidad antes y después de llevar a cabo la propuesta basada en juegos motores permiten arribar a las siguientes conclusiones:

1. Con respecto a los resultados encontrados en la presente investigación, se demuestra la importancia de la aplicación del juego motor como estrategia lúdica en el cumplimiento del área de Psicomotricidad del nivel inicial en la educación básica regular, por lo que se llegó a la conclusión de que el juego motor sí influye de manera significativa al mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuéllar 2019.
2. Analizados los resultados del pre test, a nivel general los niños se encontraban en el nivel de inicio con un 56% y en el nivel de logrado con el 20%, por lo cual demostraron un problema con su psicomotricidad, y tuvieron deficiencias en sus habilidades básicas como correr, marchar, lanzar, esto afectaba su coordinación, equilibrio y lateralidad en cuanto al desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
3. De acuerdo a los resultados del pos test se evidenció que el nivel desarrollo de la psicomotricidad fue de 64% de los preescolares están en el nivel de logrado y sólo el 15% en el nivel de inicio. Por lo tanto se puede observar que el nivel de

psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar si mejoró significativamente, demostrándose la eficacia de la estrategia utilizada que es el juego motor, logrando mejorar las habilidades motrices básicas como correr, marchar, lanzar, dominando su lateralidad, coordinación y equilibrio.

4. Con respecto a los resultados de comparación de los niveles de psicomotricidad gruesa con el pre y post test, se observa una gran diferencia y nos permite confirmar una influencia positiva y efectiva del juego motor; porque al inicio del pre test el 56 % de la muestra de los niños se encontraban en el nivel de inicio, después de la aplicación de la estrategia del juego motor se registró sólo en este nivel el 15%; comprobando que los niños sí mejoraron su psicomotricidad.

En conclusión se logra confirmar que el juego motor influye positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Javier Pérez de Cuéllar” lo que permitió corroborar aspectos de la teoría de Piaget en base al juego y su eficacia, para el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños del área de psicomotricidad, estipulado en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, llegando a mejorar e incrementar su nivel de coordinación, lateralidad y equilibrio.

6.2 Recomendaciones.

Después de haber finalizado el presente proyecto es necesario recomendar lo siguiente:

1. Se sugiere que la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar implemente talleres de psicomotricidad en su maya curricular apropiadas para los niños del nivel inicial utilizando como estrategias lúdicas el juego motor, para así afianzar y reforzar el desarrollo motriz en todos estudiantes y repotenciar sus habilidades motrices como caminar, correr, marchar, saltar, etc.
2. Se les recomienda a las profesoras del nivel inicial que apliquen estrategias y técnicas basadas en los juegos motores, para afianzar el nivel psicomotor de los niños de inicial y por ende reforzar su psicomotricidad, especialmente las capacidades como el equilibrio, la lateralidad y la coordinación a fin de desarrollar las destrezas y habilidades del estudiante.
3. Se sugiere a la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar que implemente un ambiente o espacio específico para el desarrollo del área de psicomotricidad con los materiales necesarios y con la implementación logística acorde al nivel, para que se llegue a desarrollar a cabalidad esta área, y se pueda dar cumplimiento con las competencias, desempeños y capacidades establecidas por el MINEDU en el área de psicomotricidad planteadas en el currículo nacional y que los niños de inicial de 5 años deben de lograr al terminar el II Ciclo de la educación básica regular.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2011). *El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil*. Barcelona: Graó.
- Andia, L. (2015). *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. 2015*. Juliaca, Puno.
- Atoche, M. (2016). *El taller de psicomotricidad en la mejora de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, año 2016*. Chimbote - Perú.
- Atauje, T. (2015). *Análisis de los datos y tabulación*.
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*, 14.
- Berruazo P (1995). *Psicomotricidad y Educación Infantil*.
- Bodrova, E. (Marzo de 2011). *El Juego y el Currículo en el Desarrollo Infantil Temprano*. Recuperado el 06 de Junio de 2018, de El Juego y el Currículo en el Desarrollo Infantil Temprano: <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego/segun-los-expertos/el-juego-y-el-curriculo-en-el-desarrollo-infantil-temprano>
- Cantón H. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Madrid: Editex.
- Cañizares, J. (2016). *La educación física de base en la enseñanza primaria*. España: C.E.E. Granada.
- Carrillo A. (2015). *Población y Muestra*. Mexico.

- Conde, J., & Viciano, V. (2000). *Hacia una taxonomía para el desarrollo de la motricidad del niño en la etapa de la educación infantil*. España: Universidad de Granada.
- Consejo, C. (2014). *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. Madrid: CEPE.
- Díaz, A., Florez, O., & Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de preescolar de la escuela bajo grande – Sahagún*. Sahagún - Córdoba.
- Escobar, I. (2014). *Juego como elemento propiciador del aprendizaje EVA*. (U. d. Educativa, Ed.) Tacna: Universidad de Tacna.
- Ferré, J., & Casaprima, V. (2015). *El desarrollo de la lateralidad infantil: niño diestro – niño surdo*. Barcelona: Lebón.
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Giner, M. (2013). *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje*. Recuperado el 14 de Junio de 2019, de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/01/la-importancia-del-desarrollo.html>
- González, V. (2010). *Educación psicomotriz* (Primera ed.). Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Guerrero, M. (2014). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de nuevo Chimbote, 2014*. Chimbote - Perú.

- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Incarbone, O. (2010). *Importancia del juego*. México.
- Incarbone, O. (2014). *Con el Juego no se Juega*. Madrid: Ediba Europa Eon.
- Jimenez, T. (2016). *La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los infantes de 5 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los Ríos durante el periodo lectivo 2012-2013*.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Educación*, 25(2), 113-124.
- Minedu. (2016). *El diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima - Perú.
- Minedu. (2015). *Orientaciones para el desarrollo psicomotriz del niño con necesidades educativas especiales*. Lima: Punto & Grafica S.A.C.
- Ministerio de Educación. (2013). *Estudio de Educación Inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de orientación del uso del modulo de materiales de psicomotricidad para niños de 3 a 5 años*.
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil (pp. 70-86)*.
- Morocho Espinoza, M. (2011). *Elaboración y aplicación de instrumentos de evaluación de acuerdo a los indicadores esenciales según reforma curricular del 2010, en el*

- área de ciencias naturales para los niños de cuatro años de básica en la escuela Manuel Utrera Gomez del recinto chilch. Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1454/12/UPS-CT002294.pdf>*
- Murillo, W. (2008). *La investigación científica*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos15/invest-científica/investcientífica.shtm>
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona*
- Pastor J. (2005). *Psicomotricidad Escolar. Madrid*.
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño imitación, juego y la imagen y representación*.
- Ríos Hernandez, M. (2007). *El juego y los alumnos con discapacidad*.
- Rios, M. (2010). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Madrid, España*.
- Rojas, I. R. (2011). *Elementos para el diseño de técnicas de investigación: Una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. México. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>*
- Rubio, C. (2018 de Junio de 2018). *La Psicomotricidad en la escuela*.
- Seisedos A. (1988). *Educación psicomotriz historia y génesis de sus componentes básicos – Salamanca 1988, pag. 18*
- Sampieri, R. (1988). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Santamaría, D. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño de la edad preescolar de la Institución Educativa exalumnas de la presentación de Ibagué - Tolima. Ibagué - Tolima*.

Tamayo., & Tamayo. (2011). *El proceso de investigación científica* (Cuarta ed.). México.

Valentín, A. (2013). *Gestión de datos de la investigación*. Vlencia.

Velasco, S. (2015), en su tesis “*Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N° 885 del Caserío de Tapal medio del distrito Ayabaca - Piura*”.

Yarlequé, G. (2018). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura*. Recuperada de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Lic. ROSA NÚÑEZ RAMÍREZ
Director de la I.E "JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR"
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 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Maríela Noemí López Calligos, con código de matrícula N° 0807161018, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO MOTOR MEJORA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR -- PIURA, 2019", durante los meses de Octubre y Noviembre 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,

LÓPEZ CALLIGOS MARIELA NOEMÍ

DNI. N° 40336848



Anexo 2



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

"EL JUEGO MOTOR MEJORA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR – PIURA, 2019"

Investigador (a): **MARIELA NOEMÍ LÓPEZ CALLIRGOS**

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **"EL JUEGO MOTOR MEJORA LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. JAVIER PÉREZ DE CUÉLLAR – PIURA, 2019"**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La psicomotricidad gruesa está orientada en mejorar las habilidades básicas como correr, saltar, marchar y promover no solo el desarrollo a nivel físico y motor, sino también a nivel cognitivo y social en los niños en base al juego, donde el docente a través de esta estrategia lúdica ayuda a los niños a desarrollar y mejorar su psicomotricidad gruesa, ya que influye en su aprendizaje a través de la experiencia, y aporta a enriquecer el razonamiento crítico, mejorando el desempeño de los niños.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se le aplicará una lista de cotejo para evaluar su nivel de psicomotricidad antes de la estrategia y aplicación del juego motor.
2. Se le aplicará una lista de cotejo después de la estrategia del juego motor, para evaluar su desarrollo.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

- Esta investigación no presenta ningún riesgo.

Beneficios:

- El niño del nivel inicial de 5 años mejorará su desarrollo psicomotor a través de la estrategia lúdica el juego motor en cuanto a sus habilidades motrices básicas como correr, saltar, dominar su equilibrio y lateralidad.

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

- Sin ningún costo.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 979564732.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Sandra Salvador Arallano

**Nombres y Apellidos
Participante**

01/10/2019

Fecha y Hora

Angela Torres Segura

**Nombres y Apellidos
Participante**

01/10/2019

Fecha y Hora

Sandra Pineda Arrascue
Nombres y Apellidos
Participante

01/10/2019
Fecha y Hora

Amarali Vázquez Córdova
Nombres y Apellidos
Participante

01/10/2019
Fecha y Hora

Maicol Marín López
Nombres y Apellidos
Participante

01/10/2019
Fecha y Hora

Maricela López Bauingo
Nombres y Apellidos
Investigador

01/10/2019
Fecha y Hora

Anexo 3

PROPUESTA PEDAGÓGICA

EL JUEGO MOTOR

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.Institución** : Universidad los Ángeles de Chimbote
1.2.I.E. : I.E. Javier Pérez de Cuellar
1.3.Lugar : AH. La Primavera Castilla
1.4.Responsable : Mariela López Callirgos
1.5.Director : Rosa Núñez Ramírez
1.6.Área : Psicomotricidad
1.7.Ciclo/grado : II Ciclo – Aula de 5 años
1.8.Número de estudiantes : 25

II. PRESENTACIÓN

La institución educativa se encuentra a cargo de la directora del colegio la Profesora Rosa Amanda Núñez Ramírez, la institución educativa se encuentra ubicada en el AA.HH La Primavera III Etapa Mzna. C lote 22- Castilla - Piura. Se fundó con la finalidad de brindar servicios educativos en los niveles de inicial, primaria y secundaria. La institución educativa cuenta con una plana estudiantil de 500 estudiantes de los tres niveles.

Este programa tiene por finalidad guiar, orientar y ayudar a los niños del nivel inicial al realizar diversas actividades motoras para reforzar la psicomotricidad y afianzar sus habilidades y destrezas en los niños 5 años por medio del juego motor para contribuir en su aprendizaje significativo y ayudar al niño a reforzar su desarrollo físico, cognitivo, afectivo y social.

Dicho trabajo se enfoca en el juego a través de la aplicación de 10 sesiones de psicomotricidad para los estudiantes de 5 años, brindando el apoyo necesario a

través de estrategias didácticas e innovadoras para un mejor aprendizaje basado en los juegos motores.

La psicomotricidad estimula la evolución de las capacidades innatas del niño. Por esta razón debe ser progresiva, ya que brinda un adecuado y oportuno entrenamiento para desarrollar las habilidades y destrezas para futuros aprendizajes.

La psicomotricidad se basa en juegos y ejercicios con procedimientos y métodos pedagógicos prácticos de acuerdo a su edad, para su desarrollo motor, cognitivo y social, permitiendo al estudiante establecer procesos activos con el dominio de su cuerpo para su propio aprendizaje.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Reforzar la psicomotricidad mediante el juego motor en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar.

3.2. Objetivos específicos

- Reforzar la psicomotricidad en cuanto a la lateralidad a través del juego motor en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un pre-test antes de la aplicación del juego motor.
- Reforzar la psicomotricidad en cuanto a coordinación a través del juego motor en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, a través de un post-test después de la aplicación del juego motor.
- Reforzar la psicomotricidad en cuanto a equilibrio a través del juego motor en los niños de 5 años de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar, antes y después de la aplicación del juego motor.

IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A DESARROLLAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporal.	-Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones. -Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, saltar, en lo que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo, y muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión. -Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo como la respiración y sudoración.

V. TEMA Y ESTRATEGIA

UNIDAD	Sesión	Estrategia / Técnica
	1.- Identifico las partes de mi cuerpo.	• Juegos Motores.
TIEMPO	2.- Jugamos y realizamos movimientos diversos	• Juego Motores.
	3.-Muevo mi cuerpo a través de canciones.	• Música y canciones.
2 MES	4.- Afianzo mi lateralidad.	• Juegos de Lateralidad.
	5.- Mantengo mi equilibrio.	• Juegos de Equilibrio.
	6.- Mejoro mi coordinación.	• Juegos de Coordinación.
	7.- Lanzamiento y recepción de pelotas.	• Juegos de Lanzamiento.
	8.- Traslado la pelota con diferentes partes de Mi cuerpo.	• Juego Coordinación.
	9.- Marcho a diferentes ritmos.	• Juegos de Coordinación.
	10.- Realizo circuitos físicos.	• Juego libre.

VI. FUNDAMENTO TEÓRICO

TEORÍA DE PIAGET

Según Piaget enfatiza el papel de las conductas motrices en la transformación psicológica del sujeto la misma coopera en los iniciales años en la realización de la totalidad de tareas psicológicas luego seguidamente acompañar y sostener los procesos mentales. Y lo divide por estadios. Como podemos ver la teoría de Piaget defiende la idea de que la relación del psiquismo y la motricidad influyen mucho en el desarrollo de una persona. Piaget centra sus estudios en describir los cambios en una o más áreas de conducta o de actividad psicológica.

VII. RECURSOS

1.1. Potenciales o humanos

- 1 Estudiante ULADECH
- 25 Alumnos de 5 años

1.2. Materiales

- | | |
|--------------------|---------------|
| - Pelotas de trapo | - Colchonetas |
| - Conos | - Cajas. |
| - Platos | - Silbato |
| - Ula –ula | - Música |

VIII. ANEXOS

- Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO
PARA MEDIR EL NIVEL DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N°	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
DIMENSIÓN DE LATERALIDAD			
	1.- Se desplaza siguiendo direcciones derecha e izquierda.		
	2.- Pasa la pelota por su derecha e izquierda.		
	3.- Corre por la derecha e izquierda esquivando obstáculos.		
DIMENSIÓN DE COORDINACIÓN			
	4.- Coordina brazos y piernas al momento de correr.		
	5.- Coordina brazos y piernas al momento de marchar.		
	6.- Coordina brazos y piernas al momento de cambiar de ritmo.		
DIMENSIÓN DE EQUILIBRIO			
	7.- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.		
	8.- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.		
	9.- Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.		

Fuente: Adaptado de (Guerrero Regalado, 2014)

LISTA DE COTEJO
APLICACIÓN DEL JUEGO MOTOR

N°	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS			
	1.- Realiza diversos movimientos al caminar y correr mediante los juegos motores.		
	2.- Realiza diversos tipos de movimientos al saltar y marchar durante el juego.		
	3.- Realiza diversos tipos de desplazamiento mediante circuitos físicos.		
	4.- Mediante juegos realiza pequeños circuitos de obstáculos de manera correcta.		
HABILIDADES SOCIO AFECTIVAS			
	1- Trabaja colaborativamente en forma individual y grupal durante los juegos.		
	2.- Juega y socializa en grupo de manera armoniosa.		
	3.- Expresa sus emociones y respeta a sus compañeros durante los juegos.		
	4.- Comparte el material con sus compañeros de grupo.		

Fuente: Adaptado de (Guerrero Regalado, 2014)

Anexo 4

MATRIZ DE CODIFICACIÓN DE DATOS

DIMENSIÓN 1: LATERALIDAD																										
ITEMS	TOTAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Se desplaza siguiendo direcciones derecha, izquierda	25	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1
Pasa la pelota por su derecha e izquierda	25	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	2	3
Corre por la derecha e izquierda esquivando obstáculos	25	2	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	3	1	3	2	3	2	3	2

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN																										
ITEMS	TOTAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Coordina brazos y piernas al momento de correr	25	1	1	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2
Coordina brazos y piernas al momento de marchar.	25	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	3	2	1	1	1	2	1	3	2	1	3
Coordina brazos y piernas al momento de cambiar de ritmo	25	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	3	1
DIMENSIÓN 3: EQUILIBRIO																										
ITEMS	TOTAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio	25	1	1	2	2	3	1	1	3	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	2	3	1	3	2	2
Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie	25	1	1	2	3	1	1	2	1	2	1	3	3	1	1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	1	2
Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.	25	2	2	3	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	3	1	2	1	2	3

Anexo 5

SESIONES

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.: Javier Pérez de Cuéllar

Grado: Inicial 5 años

Fecha: 01 de Octubre del 2019

Tema: LATERALIDAD: Conozco mi cuerpo e identifico las partes gruesas y finas de cuerpo, y mi lado derecho e izquierdo.

II. ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Reconoce las partes gruesas y finas de su cuerpo e identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.	-Técnica de Observación. -Lista de cotejo.

III. SECUENCIA METODOLOGICA

Secuen	Procesos Pedagógicos	Material	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros. Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presenta a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les está presentando.</p>	Muñeco Articulad Espejo Canción Silbato.	15 Min
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Cantamos y bailamos la canción: “En la batalla del calentamiento”.</p> <p>Con la letra de la canción “En la batalla del calentamiento” les explico a los niños que el cuerpo está dividido en cabeza, tronco y extremidades y esas son las partes gruesas. Luego les digo que tienen en la cara los ojos, nariz, boca, orejas, además de las les decimos que son las partes finas del cuerpo.</p> <p>Realizamos el juego de la estatua con un muñeco articulado y un espejo jugamos a realizar los movimientos que hace el muñeco, luego la docente realiza diversos movimientos y los niños tendrán que reconocer las partes que señala la maestra y se les refuerza las partes gruesas cabeza, tronco y extremidades.</p> <p>Luego realizamos el juego de simón dice les decimos a los niños que se cojan diferentes partes del cuerpo como su ojo derecho, su brazo izquierdo, su pierna derecha, etc. Les explicamos que estas partes no son iguales que tenemos un lado derecho y un lado izquierdo. Después jugamos en parejas a identificar el lado derecho y el izquierdo de nuestro compañero.</p> <p>RELAJACIÓN: Nos relajamos en el patio sentados en círculo y respiramos como si oliéramos flores.</p>	 	40

Cierre	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO Los niños trabajan con material concreto y utilizan plastilina creando un muñeco e identificando el lado derecho e izquierdo y las extremidades derechas e izquierdas.	20
	CIERRE Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión. Realizan su aseo personal.	15

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN				HABILIDAD	
	LATERALIDAD				SOCIO AFECTIVA	
	Reconoce e identifica las partes gruesas de su cuerpo		Identifica el lado derecho e izquierdo en sí mismo y los otros		Trabaja colaborativamente en forma individual y grupal durante los juegos	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	2			1	2	
2.-	2		2		2	
3.-		1		1		1
4.-		1		1	2	
5.-	2		2		2	
6.-	2			1	2	
7.-	2		2		2	
8.-	2			1	2	
9.-	2			1	2	
10.-	2		2		2	
11.-	2			1	2	
12.-	2		2		2	
13.-	2		2		2	
14.-	2		2		2	
15.-	2		2		2	
16.-		1		1	2	
17.-	2		2		2	
18.-		1		1		1
19.-	2			1	2	
20.-	2			1	2	
21.-	2		2		2	
22.-	2		2		2	
23.-		1		1	2	
24.-		1		1		1
25.-	2		2		2	

V°B° Profesor

V°B° Sub Director

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

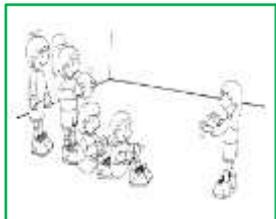
I DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.: Javier Pérez de Cuéllar
 Grado: Inicial 5 años
 Fecha: 03 de Octubre del 2019
 Tema: LATERALIDAD: Me muevo como los animales.

II ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Reconoce e identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en sí mismo y en los demás.	-Técnica de Observación -Lista de cotejo.

III SECUENCIA METODOLOGICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos	Materia	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros.</p> <p>Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presentan a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les está presentando</p>	<p>Canción</p> <p>Silbato</p> <p>Pelotas</p>	15 Min.
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Con la letra de la canción “Cuando el cristiano baila” les explico a los niños que partes del cuerpo hemos movido, luego les digo que movamos nuestro brazo derecho, lo mismo hacemos con la pierna, y al voltear o cambiar de posición sigue siendo el mismo lado.</p> <p>Luego en el patio realizamos el juego de la granja les indicamos a los niños realizar movimientos como caminar y saltar como animalitos lo hacemos primero lento como la tortuga, rápido como el caballo, saltamos como conejitos, rampamos como los gusanitos, después les indicamos que lo hagan en diferentes direcciones hacia la derecha o hacia la izquierda. Seguidamente los realizamos a través de obstáculos utilizando conos y platillos por la derecha e izquierda pero ahora lo hacemos corriendo y después saltando obstáculos.</p> <p>Luego sentados en el piso en grupo y por filas utilizando una pelota empezamos a pasar la pelota primero por su lado derecho, luego por su lado izquierdo y después alternando los lados derecha e izquierda Después lo hacemos con variantes, el niño que está último corre y se coloca primero en la fila.</p> <p>RELAJACIÓN: Nos relajamos en el patio sentado en círculo y respiramos como si oliéramos flores.</p>	 	40

Cierre	EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO Los niños trabajan con siluetas y utilizan témperas para pintar de color rojo su lado derecho y de azul su lado izquierdo.	20
	CIERRE Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión. Realizan su aseo personal.	15

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN				HABILIDAD	
	LATERALIDAD				SOCIO AFECTIVA	
	Identifica el lado derecho e izquierdo al desplazarse y siguiendo direcciones.		Identifica su lado derecha e izquierda al pasar la pelota.		Juega y socializa en grupo de manera autónoma.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	2		2		2	
2.-	2		2		2	
3.-		1		1	2	
4.-		1		1	2	
5.-	2		2		2	
6.-	2		2		2	
7.-	2		2		2	
8.-	2		2		2	
9.-	2		2		2	
10.-	2		2		2	
11.-	2		2		2	
12.-	2		2		2	
13.-	2		2		2	
14.-	2		2		2	
15.-	2		2		2	
16.-		1		1		1
17.-	2		2		2	
18.-		1		1	2	
19.-	2		2		2	
20.-		1		1		1
21.-	2		2		2	
22.-	2		2		2	
23.-		1		1	2	
24.-		1		1		1
25.-	2		2		2	

V°B° Profesor

V°B° Sub Director

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. : Javier Pérez de Cuéllar
 Tema: EQUILIBRIO
 Grado: Inicial 5 años
 Fecha: 09 de octubre 2019
 Área: Psicomotricidad

II. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Camina en línea recta, curva y diferentes direcciones manteniendo el equilibrio.	-Técnica de Observación -Lista de cotejo.

III. SECUENCIA METODOLOGICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos	Material	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros. Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presentan a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les está presentando.</p>	<p>Canción</p> <p>Silbato</p> <p>Cinta de colores</p>	15 Min
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Cantamos y bailamos la canción: La Estatua</p> <p>Realizamos el juego de la empuñada donde un niño persigue al resto del grupo y cuando logra atraparlo para que se salven debe de caminar en una línea recta, después una línea curva, luego una línea en sig-sag sin perder el equilibrio, luego realizamos la variante y lo hacemos corriendo.</p> <p>Después realizamos el juego de la grulla donde debemos de estar parados sobre la pierna derecha, después sobre la pierna izquierda, luego aplicamos variantes y lo hacemos con los brazos abiertos, y finalmente lo hacemos en parejas.</p> <p>Luego realizamos el ejercicio donde los niños deben de mantener el equilibrio pero saltando en un solo pie.</p> <p>Finalmente utilizamos un banco largo con colchonetas en los costados por donde los niños caminan sobre el banco y se trasladan de un lado a otro manteniendo el equilibrio y evitando caer.</p> <p>RELAJACIÓN: Después de trabajar los ejercicios respectivos, nos relajamos recostados en las colchonetas escuchando un cuento.</p>	 	40

	EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO		
	Los niños trabajan con material concreto de construcción con cubos de madera y material tipo lego hacen torres largas y las trasladan de un lado a otro sin dejarlas caer y perder el equilibrio.		20
Cierre	CIERRE Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión. Realizan su aseo personal.		15

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN EQUILIBRIO				HABILIDAD SOCIO AFECTIVA	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una línea recta, curva y sig-sag.		Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie. Mantiene el equilibrio al caminar sobre una banca.		Juega y comparte con sus compañeros de manera armoniosa.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	1.-	2		2		2
2.-	2		2		2	
3.-	2		2		2	
4.-	2		2		2	
5.-	2		2		2	
6.-	2		2		2	
7.-	2		2		2	
8.-	2		2		2	
9.-	2		2		2	
10.-	2		2		2	
11.-	2		2		2	
12.-	2		2		2	
13.-	2		2		2	
14.-	2		2		2	
15.-	2		2		2	
16.-		1		1		1
17.-	2		2		2	
18.-					2	
19.-	2		2		2	
20.-		1		1		1
21.-	2		2		2	
22.-	2		2		2	
23.-		1		1	2	
24.-	2		2			1
25.-	2		2		2	

VºBº Profesor

VºBº Sub Director

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

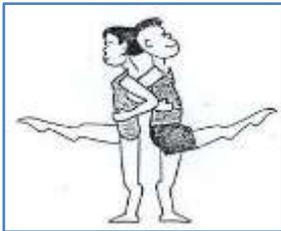
I DATOS INFORMATIVOS

I.E. : Javier Pérez de Cuéllar
 Tema: EQUILIBRIO
 Grado: Inicial 5 años
 Fecha: 11 de octubre 2019
 Área: Psicomotricidad

II ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Mantiene el equilibrio al estar parado en un pie y al cambiar de posición.	-Técnica de Observación -Lista de cotejo.

III SECUENCIA METODOLOGICA

Secuen.	Procesos Pedagógicos	Material	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros.</p> <p>Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presentas a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les estás presentando.</p>	<p>Canción</p> <p>Silbato</p> <p>libros</p> <p>bastones</p>	15 min
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Realizamos el juego el transportista donde los estudiantes trasladaran un libro sobre la cabeza de un lado a otro sin dejarlo caer y perder el equilibrio sin utilizar las manos, luego aplicamos variantes transportando el libro con los brazos extendidos, luego pegados al cuerpo, finalmente sobre la palma de la mano.</p> <p>Realizamos el juego los equilibristas donde los estudiantes solos deben de mantener el equilibrio al estar parados sobre la pierna derecha, luego cambian de pierna a la izquierda, después utilizamos variantes de saltar en un pie, finalmente en parejas cogidos de la mano mantendrán el equilibrio parados en un pie, luego sobre el otro y finalmente lo realizan de espalda manteniendo el equilibrio y sin caerse.</p> <p>Luego realizamos el ejercicio de mantener el equilibrio con una variante utilizando elementos, como un banderín o un bastón y el niño debe de mantener el equilibrio y no caerse.</p> <p>RELAJACIÓN: Nos relajamos en el patio sentados en círculo y escuchamos un cuento.</p>	  	40

	EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO Los niños trabajan con material concreto de construcción con cubos de madera y material tipo lego hacen torres largas sin dejarlas caer y manteniendo su equilibrio.		20
Cierre	CIERRE Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión. Realizan su aseo personal.		15

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN				HABILIDAD	
	EQUILIBRIO				SOCIO AFECTIVA	
	Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.		Mantiene el equilibrio al saltar en un solo pie.		Juega y socializa con sus compañeros	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	2		2		2	
2.-	2			1	2	
3.-	2			1	2	
4.-	2		2		2	
5.-	2			1	2	
6.-	2		2		2	
7.-	2			1	2	
8.-	2			1	2	
9.-	2		2			1
10.-	2			1	2	
11.-	2			1	2	
12.-	2		2			1
13.-	2			1	2	
14.-		1	2		2	
15.-	2			1	2	
16.-		1	2		2	
17.-	2			1	2	
18.-		1		1	2	
19.-	2			1	2	
20.-	2		2		2	
21.-	2		2		2	
22.-	2				2	
23.-		1		1	2	
24.-		1		1	2	
25.-	2		2		2	

V°B° Profesor

V°B° Sub Director

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. : Javier Pérez de Cuéllar
 Tema: COORDINACIÓN
 Grado: Inicial 5 años
 Fecha: 14 de octubre 2019
 Área: Psicomotricidad

II. ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Coordina brazos y piernas al momento de correr.	-Técnica de Observación -Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos	Material	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA</p> <p>Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros.</p> <p>Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presentan a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les está presentando.</p>	<p>Canción</p> <p>Silbato</p> <p>globos</p>	<p>20 Min</p>
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Cantamos la canción: “El baile del movimiento”.</p> <p>Realizamos un juego el globista donde debemos trasladar el globo de un lado a otro utilizando las manos, luego utilizando las piernas, después con cualquier parte del cuerpo sin utilizar las manos. Luego lo realizamos en parejas.</p> <p>Después realizamos diversos ejercicios combinados saltamos y damos palmadas, luego saltamos y nos arrodillamos, corremos y damos un salto, todos estos movimientos los realizamos al sonido del silbato.</p> <p>Realizamos el juego el rey donde los niños deben colocarse en fila, uno detrás del otro. El primero será el Rey y todos deben hacer lo mismo que haga él. Bien sea agacharse, correr, saltar, sentarse, sostenerse en una pierna y así. Cada cierto tiempo deberán alternarse.</p> <p>Luego realizamos un juego donde el alumno tiene que correr y luego al sonido del silbato combina el correr y dar un salto con palmadas. Luego se les da diferentes variantes a al juego que corran, salten, etc. Después cambiamos la variante al cambio de ritmo más lento, luego más rápido.</p> <p>Relajación: Nos relajamos recostados en las colchonetas escuchando música clásica</p>	 	<p>50</p>

	EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO Los niños trabajan un dibujo y manifiestan lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad motriz.		20
Cierre	CIERRE Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión. Realizan su aseo personal.		15

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN COORDINACIÓN				HABILIDAD	
	EL JUEGO MOTOR				SOCIO AFECTIVA	
	Coordina los brazos y piernas al momento de correr		Coordina los brazos y piernas al momento de marchar		Trabaja colaborativamente en forma individual y grupal durante los juegos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.-	2				2	
2.-	2		2		2	
3.-	2		2		2	
4.-	2		2		2	
5.-	2		2		2	
6.-	2		2		2	
7.-	2		2		2	
8.-	2		2		2	
9.-	2		2			1
10.-	2		2		2	
11.-	2		2		2	
12.-	2		2			1
13.-	2		2		2	
14.-		1		1		1
15.-	2		2		2	
16.-		1		1	2	
17.-	2		2		2	
18.-		1		1	2	
19.-	2		2		2	
20.-	2		2		2	
21.-	2		2		2	
22.-	2		2		2	
23.-	2		2		2	
24.-	2		2		2	
25.-	2		2		2	

VºBº Profesor

VºBº Sub Director

ACTIVIDAD DE PSICOMOTRICIDAD

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. : Javier Pérez de Cuéllar
 Tema: COORDINACIÓN
 Grado: Inicial 5 años
 Fecha: 15 de octubre 2019
 Profesora: Mariela Noemí López Callirgos
 Área: Psicomotricidad

II ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Coordina brazos y piernas al momento de marchar.	-Técnica de Observación -Lista de cotejo.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuen.	Procesos Pedagógicos	Material	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA Se da el saludo, luego se reúnen a todos los estudiantes en un círculo, en un lugar del patio, dándoles la bienvenida se plantean y construyen juntos las reglas o normas de convivencia para el desarrollo de la clase, el uso de espacio y respeto de sus compañeros. Luego se les da a conocer el propósito de la clase y se les presentan a los niños el material a utilizar e invitarlos a decir a qué le gustaría jugar con el material que se les está presentando.</p>	Canción Silbato tizas mesa sillas conos	20 min
Desarrollo	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ Cantamos la canción: “Marcha soldado”.</p> <p>Realizamos el juego el robot donde los niños deben de caminar y mover el brazo del mismo lado que mueve su pierna, luego realizamos la variante del lado contrario, luego utilizamos la variante de correr y luego marchar.</p> <p>Luego realizamos el ejercicio donde hay varias huellas de pies derechos e izquierdos trazadas en el piso y los niños deberán de caminar y saltar tratando de mantener la coordinación según la consigna dada.</p> <p>Realizamos el juego de Carrera de obstáculos donde en un espacio amplio y limpio se deben colocar varios objetos, con el objetivo de que los niños los superen. Este juego se puede dividir en las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero se traza una línea en el suelo con una tiza. Los pequeños deberán conservar el equilibrio sobre esta raya. • Luego deberán subirse en una silla. 	 	40

	<ul style="list-style-type: none"> Bajar y pasar por debajo de una mesa. Luego correr esquivando obstáculos que serán conos que estarán distribuidos. <p>Esta entretenida carrera se puede hacer a modo de competencia, para ver quién de todos los pequeños la termina en el menor tiempo posible.</p> <p>RELAJAMIENTO: Nos relajamos en el patio sentados en círculo y conversando de la dificultad de los ejercicios.</p>		
Cierre	<p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO</p> <p>Los niños trabajan un dibujo y manifiestan lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad motriz.</p>		20
	<p>CIERRE</p> <p>Nos reunimos en grupo con los niños, compartimos nuestras emociones y preguntamos si respetamos las reglas, a qué jugamos, con quiénes compartieron, decimos lo que más les gustó y que no nos gustó y qué les gustaría jugar en la próxima sesión.</p> <p>Realizan su aseo personal.</p>	15	

LISTA DE COTEJO

NOMBRES	DIMENSIÓN CORDINACIÓN			
	EL JUEGO MOTOR			
	Coordina los brazos y piernas al momento marchar		Coordina diversos movimientos al cambio de ritmo o según la consigna dada	
	SI	NO	SI	NO
1.-	2		2	
2.-	2		2	
3.-	2		2	
4.-	2		2	
5.-	2		2	
6.-	2		2	
7.-	2		2	
8.-	2		2	
9.-		1		1
10.-	2		2	
11.-	2		2	
12.-	2		2	
13.-	2		2	
14.-		1	2	1
15.-	2		2	
16.-		1		1
17.-	2		2	
18.-		1		1
19.-	2		2	
20.-		1		1
21.-		1		1
22.-	2		2	
23.-	2		2	
24.-	2		2	
25.-	2		2	

V°B° Profesor

V°B° Sub Directora

