



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
INNOVADORA Y SU INFLUENCIA EN LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN  
LUCAS " DE PIURA-2018.**

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

**AUTOR**

**BELLO JIMENEZ, ANA RITA  
ORCID: 0000-0001-5196-3083**

**ASESOR**

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

**PIURA - PERÚ**

**2020**

## TÍTULO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN LUCAS " DE PIURA-2018.

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

BELLO JIMENEZ, ANA RITA

ORCID: 0000-0001-5196-3083

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

### **ASESOR**

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID: 0000-0002-8575-9467

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**

A mi maravilloso DIOS, por el conocimiento que me brinda para la realización de la presente, por la bendición derramada sobre mí, a él le sean, mi esfuerzo, trabajo y logros.

A mi compañero de vida, por su apoyo, por su impulso y confianza en mí y por creer siempre en mí.

A mis padres, que siempre desearon que lograra mis metas y caminaron conmigo en estos años de trabajo académico.

## **AGRADECIMIENTO**

A DIOS, al Todopoderoso, a quien debo todo, por cada bendición que derrama sobre mí, por ser mi luz y mi fortaleza.

A la Dra. Rosa María Domínguez Martos, por ser mi maestra en mi proceso de formación académica, y ser mi modelo a seguir y a mis docentes con las que inicié mi investigación y quienes fueron una guía para mí, por su trabajo tan atento y dedicado, por mostrar su disposición para que avanzara de manera óptima en la realización de la presente investigación.

A la I.E.P. “San Lucas” – Piura, por brindarme las facilidades del caso para que realice mi investigación, proporcionándome todo cuanto necesité.

## RESUMEN

La investigación, tuvo como propósito determinar si existía relación entre las estrategias didácticas innovadoras de juegos y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “San Lucas” de Piura-2018. Surgió a partir de la observación y trato diario con los niños y niñas, ya que presentaron dificultades en su psicomotricidad gruesa que no les permitía desarrollarse de manera óptima. Además se buscó determinar si las estrategias didácticas innovadoras influían en la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas. La metodología empleada en esta investigación fue cuantitativa de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental, y con una muestra de 15 estudiantes, con la finalidad de determinar el grado de influencia de los juegos didácticos sobre la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa “San Lucas” Piura-2018. Los resultados obtenidos fueron que la estrategia didáctica de juegos influían considerablemente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, logrando los estudiantes mejorar su psicomotricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia en las diez sesiones propuestas. En la investigación se pudo concluir que en la realización del pre test los estudiantes se encontraron en: 60% en inicio, 33% en proceso y 7% en logro esperado, en el post test, 0% en inicio, 13% en proceso y 87% en logro esperado, es así como se mostró que la estrategia usada si funcionó en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes.

**PALABRAS CLAVES:** dificultades psicomotrices, juego didáctico, psicomotricidad gruesa.

## ABSTRACT

The purpose of the research was to determine whether there was a relationship between innovative didactic game strategies and gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the I.E.P. "San Lucas" of Piura-2018. It arose from the observation and daily treatment with the boys and girls, since they presented difficulties in their gross motor skills that did not allow them to develop optimally. In addition, it was sought to determine whether innovative didactic strategies influenced gross motor skills in boys and girls. The methodology used in this research was quantitative of applied type, explanatory level, pre-experimental design, and with a sample of 15 students, in order to determine the degree of influence of didactic games on gross motor skills in 5-year-old children. of the Educational Institution "San Lucas" Piura-2018. The results obtained were that the didactic strategy of games had a considerable influence on the development of gross motor skills, with the students managing to improve their gross motor skills after applying the strategy in the ten proposed sessions. In the research it was possible to conclude that in the pre-test the students found themselves in: 60% in the beginning, 33% in process and 7% in expected achievement, in the post test, 0% in the beginning, 13% in process and 87% in expected achievement, this is how it was shown that the strategy used did work in improving gross motor skills in students.

**Keywords:** psychomotor difficulties, didactic game, gross motor skills.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

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 Y FIGURAS .....	xii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	8
2.1 Antecedentes .....	7
2.1.1 Antecedentes a nivel internacional.....	7
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes regionales .....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. El juego.. .....	11
2.2.1.1. Principales Autores que Brindan Aportes de los Juegos.. ..	11
2.2.1.2. Teorías de los Juegos.. .....	11
2.2.1.3. Características del Juego.....	32
2.2.1.4. Importancia del Juego Infantil.. .....	33
2.2.1.5. El Juego Desarrolla el Cuerpo y los Sentidos.....	34
2.2.1.6. Evolución del Juego en el Desarrollo Infantil. ....	34

2.2.1.7. El Juego y la Escuela..	35
2.2.2.La Psicomotricidad .....	20
2.2.2.1.Historia de la Psicomotricidad.....	20
2.2.2.2.Definición de Psicomotricidad..	21
2.2.2.3.Corrientes Psicológicas.....	23
2.2.2.4.La Psicomotricidad y las Áreas que abarca. ....	25
2.2.2.5.Objetivos de la Psicomotricidad. ....	32
2.2.2.6.Principios de la Psicomotricidad. ....	33
2.2.2.7.Importancia de la Psicomotricidad..	34
2.2.2.8.La Educación Psicomotriz. ....	35
2.2.2.9.Agentes que Influyen en el Desarrollo Psicomotor. ....	35
2.2.2.10.El Desarrollo Psicomotor en el Perú.....	39
2.2.2.11.Psicomotricidad Gruesa. ....	40
III. Hipótesis .....	45
3.1.Hipótesis principal .....	45
3.2.Hipótesis específicas.....	45
IV. METODÓLOGIA.....	47
4.1. Diseño de la investigación.....	47
4.2. Población y muestra .....	48
4.2.1. Población .....	48
4.2.2. Muestra .....	48
4.2.3. Definición y operacionalización de variable .....	50
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
4.4. Plan de análisis .....	53

4.5. Matriz de consistencia .....	54
4.6. Principios éticos .....	56
V. RESULTADOS .....	58
5.1. Resultados .....	58
5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico. ....	58
5.2. Análisis de resultados .....	73
5.2.1. Análisis según el primer objetivo específico. ....	73
5.2.2. Análisis según el segundo objetivo específico. ....	75
5.2.3. Análisis según el tercer objetivo específico. ....	76
VI. CONCLUSIONES .....	78
VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	81
ANEXOS .....	87
ANEXO N° 02 .....	88

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1	Población estudiantil de 5 años .....	63
Tabla 2	Muestra de investigación.....	64
Tabla 3	Muestras emparejadas .....	64
Tabla 4	Correlación de muestras emparejadas .....	64
Tabla 5	Resultados del pre test: psicomotricidad gruesa .....	73
Figura 1	Resultados del pre test: psicomotricidad gruesa .....	73
Tabla 6	Resultados del pre test por dimensiones .....	74
Figura 2	Resultados del pre test por dimensiones .....	74
Figura 3	Histograma del pre test por dimensiones .....	75
Tabla 7	Descripción de datos pre test.....	76
Tabla 8	Resultados del post test .....	77
Figura 4	Resultados del post test .....	77
Tabla 9	Resultados post test por dimensiones.....	78
Figura 5.	Resultados post test por dimensiones.....	79
Figura 5.	Histograma del post test por dimensiones.....	79
Tabla 10	Descripción de datos post test .....	80
Tabla 11	Comparación del pre test y post test.....	81
Figura 7	Comparación del pre test y post test.....	81
Tabla 12	Comparación del pre test y post test por dimensiones .....	82
Figura 8	Comparación del pre test y post test por dimensiones .....	82
Tabla 13	Resultados del pre test: juego.....	83
Figura 9	Resultados del pre test: juego.....	84
Tabla 14	Resultados del post test: juego .....	84

Figura 10 Resultados del post test: juego .....	85
Tabla 15 Comparación del pre test y post test: juego.....	85
Figura 11 Comparación del pre test y post test: juego.....	86
Tabla 16 Prueba de muestras emparejadas .....	87

## I. INTRODUCCIÓN

El nivel inicial se podría considerar como una de las etapas más trascendentales en la vida de una persona, así como de su desarrollo integral. A esta edad los sentidos estarán en constante estimulación ya que se hallan en período de desarrollo y madurez, y para ello los niños requieren de la experimentación de ciertos objetos que les permitan encontrar este desarrollo de su motricidad, así como de su pensamiento y aprendizaje de actividades y destrezas no sólo fáciles sino difíciles, y que obtendrán en la medida en que mejor vayan avanzando en este proceso.

La importancia de desarrollar las destrezas de psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años, tiene trascendencia, puesto que hoy en día la educación no está logrando buenos resultados. Los estudiantes en su mayoría no logran el desarrollo óptimo de sus destrezas de motora gruesa, las cuales son esenciales para el progreso de la motricidad fina, y por ende de diversas habilidades que le permiten un buen aprendizaje.

Según, Missuina, Gaines, Soucie & Malean (2006), Los problemas en el desarrollo de habilidades motoras, evidenciada en una gran mayoría de niños entre 0 a 6 años, han sido desde principios del siglo XX una preocupación para la comunidad científica, sin poder dar explicaciones con fundamentación médica concreta (Citado en Seminario, 2016, p.14).

De esta manera, a mediados del siglo XX, nace la noción de psicomotricidad concerniente a la patología, para destacar la apretada relación entre lo psicológico (psico) y la forma de exteriorizar (motricidad). Entendiendo al individuo como un ser global, que se da a partir del cuerpo y el movimiento (Jiménez y Jiménez (1997).

A través de la práctica pedagógica en el preescolar con los infantes de cinco años, es que se observa que poseen déficit en su progreso psicomotor según la edad que muestran, manifestando dificultades para ir reconociendo las distintas partes de su

organismo, para copiar modelos utilizando su cuerpo, ciertos niños muestran inestabilidad o retraimiento motriz, tienen dificultades de ubicación en el tiempo y espacio, deficiencia en su coordinación global o segmentaria, etc. Tomando las frases de Rota (2002), se deja de suscitar o se les limita a ejecutar diferentes ejercicios y tener otros aprendizajes que fortalezcan su desarrollo integral.

Es significativo promover el progreso psicomotor en la niñez temprana por cuanto beneficia en el educando la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que proporcionan y promueven el desarrollo integral de la personalidad.

En el nivel inicial se debe ejercer los movimientos del cuerpo y los mentales, integrando las interacciones físicas, emocionales y cognitivas mediante acciones que se diseñan a ejercitar, para que los alumnos adquieran seguridad, autonomía, iniciativa propia. Nuestro país también reconoce esta necesidad.

“El progreso psicomotor y el educarse a cuidarse para conservar una buena salud física y emocional son aspectos significativos en la formación integral de los niños. El movimiento humano, la motricidad, no implica solamente movimiento y desplazamiento; sino exploración, experimentación, comunicación y aprendizaje. Por esta razón, en la Educación Inicial (de 3 a 5 años) se suscita la relación del infante y su medio a través del movimiento, la actividad autónoma y la satisfacción de jugar, con la finalidad de conseguir su desarrollo integral. Las Rutas del aprendizaje; Área Curricular de Personal Social 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. (2015)

Los diversos estudios realizados sobre el desarrollo psicomotor han ido avanzando no solo en distintos lugares del mundo sino también en el Perú, dándole mayor importancia en la etapa inicial de vida.

En nuestro país, la educación es algo fundamental ya que es la base de progreso y formación de todo niño y niña, que ejerzan valores que les permitan interactuar con el entorno social.

La instrucción psicomotriz es un ejercicio pedagógico que se da colectivamente con diversos medios educativos, con el fin de beneficiar el desarrollo cognitivo del niño y mejorar su integración social, de tal forma, la instrucción psicomotriz es un tema recurrente de la actualidad y especialmente se orienta en los primeros niveles de escolaridad formal y en la medida que acrecienta su dominio motriz logrando una mayor independencia personal.

Gracias a la motricidad gruesa y fina, es que esta área sirve de incitación para el desarrollo de la inteligencia kinestésica, la cual puede crearse en el aprendizaje paralelo para buscar soluciones a los problemas que se presentan en el día a día y ser el motor y brindarle a los niños oportunidades de sentir, pensar y actuar mediante el movimiento. En nuestra realidad como país, la problemática que más se presenta en niños y que no se ha buscado desarrollar, es la psicomotricidad en las instituciones educativas.

Ya teniendo en claro que en nuestro país, la psicomotricidad es un problema, es que tomamos como estudio esta variable para la presente investigación, lo cual se evidenció que en la Institución Educativa Particular “San Lucas”, de Piura, los niños de cinco años, muestran un endeble desarrollo de la psicomotricidad, además el uso de las destrezas empleadas en la enseñanza no son los adecuados ya que no cubren las necesidades de los niños. Ante ello, y ya conociendo de forma general lo que abarca la psicomotricidad, se decidió emplear las estrategias didácticas de juegos, para buscar su mejora y progreso.

Es importante las herramientas que se empleen para lograr el desarrollo de la psicomotricidad, ya que no es solo que el niño realice actividades con las partes gruesas de



su cuerpo, sino el cómo las realiza, esto es lo que permitirá que se desarrollen movimientos precisos y limpios y claro está con la confianza que se pueden hacer.

La otra variable que se usará será las estrategias didácticas de juegos, que son los que facilitan la acogida en los niños, ya que a través de estos los niños se divierten y pueden desarrollar diversas habilidades que contribuirán a un mejor dominio y desenvolvimiento de sí mismo.

Ante lo expuesto es que surge la siguiente interrogante:

¿El juego como estrategia didáctica innovadora influye en la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “San Lucas” de Piura - 2018?

Para dar respuesta a lo anterior es que se formuló como objetivo general:

Determinar si existe relación entre las estrategias didácticas innovadoras de juegos y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “San Lucas” de Piura-2018.

Como objetivos específicos:

- 1) Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura-2018.
- 2) Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa después de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura-2018, reconocen las partes gruesas del cuerpo, a través del juego.
- 3) Establecer las diferencias que existen en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura-2018.

Asimismo, el presente se justifica porque actualmente en nuestro país se desarrolla el Programa curricular de Educación Inicial dentro del cual encontramos el área psicomotriz, con la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Cabe destacar el papel que le brinda esta área curricular a los juegos, ya que en los enfoques transversales el juego es el que abre espacios de aprendizaje. (Ministerio De Educación 2016).

El presente trabajo es una investigación significativa que enmarca los siguientes criterios:

Teórico.- en este aspecto podemos mencionar toda la información que es fundamental en relación a las estrategias didácticas y el desarrollo de la psicomotricidad, que serán los cimientos que llevarán adelante la presente.

Práctico.- ya que en la presente se brindará información relevante, de la psicomotricidad y las estrategias didácticas de juegos, específicamente de las dimensiones: motora, sensorial, esquema corporal, lateralidad, que serán trabajadas y que pueden ser usadas como herramientas por los docentes para obtener mejores niveles de desarrollo de la psicomotricidad.

Metodológico.- da la oportunidad a los docentes de conocer más acerca de las estrategias innovadoras de juegos, que se pueden emplear para desarrollar la psicomotricidad, lo cual se medirá con los resultados que se obtengan de emplear este tipo de estrategias.

Está claro que nuestro sistema educativo, está buscando que los educandos día a día progresen y alcancen un desarrollo esperado de forma integral, pero lamentablemente en la realidad se vive otra situación ya que se trabaja muchas veces la psicomotricidad como algo mecanizado, que no permite logros importantes en los niños, es así que surge la idea

de elaborar este proyecto de tesis: El juego como estrategia didáctica innovadora en el proceso de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P “San Lucas” de Piura, con niños del nivel inicial de 5 años, buscando así contribuir con nuestra sociedad, aportando información relevante que se debe tener en cuenta por el futuro de los niños, ya que si nos preocupamos por el desarrollo de su psicomotricidad gruesa pueden adquirir aptitudes y actitudes.

La metodología empleada siguió un enfoque cuantitativo de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental. Teniéndose como objeto de estudio la variable dependiente: psicomotricidad gruesa y como variable independiente: las estrategias didácticas de juegos. En cuanto a la psicomotricidad gruesa, es importante las herramientas que se empleen para lograr un progreso deseable, ya que no es solo que se realicen actividades usando las partes gruesas del cuerpo, además la forma de realizar las mismas, esto es lo que permitirá que se desarrollen movimientos precisos y limpios y claro está con la confianza que se pueden hacer. Las estrategias didácticas de juegos, son los que facilitan la acogida en los niños, ya que a través de estos los niños se divierten y pueden desarrollar diversas habilidades que contribuirán a un mejor dominio y desenvolvimiento de sí mismo.

Se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas, donde se obtuvo un valor de probabilidad de 0.000, por lo cual se rechazó la  $H_0$ , ya que existió una diferencia significativa en las medias de la psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación.

En la investigación se pudo concluir que en la realización del pre test los estudiantes se encontraron en: 60% en inicio, 33% en proceso y 7% en logro esperado, en el post test, 0% en inicio, 13% en proceso y 87% en logro esperado, es así como se mostró que la estrategia usada si funcionó en la mejora de la psicomotricidad en los estudiantes.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

En esta fase del proyecto de investigación, se presentan los estudios más relevantes sobre psicomotricidad gruesa, en los tres contextos como son: internacional, nacional y local. Los cuales nos aportarán la información que se requiere para un trabajo de investigación como el presente.

#### 2.1.1 Antecedentes a nivel internacional

**García, D.** (2015). En su estudio titulado “*El juego como estrategia para favorecer la psicomotricidad gruesa en los alumnos del grupo de preescolar III B, de la Estancia Infantil La Semillita*”– Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 098 D.F. Oriente - México. Presentado para obtener el Título de Licenciada en Educación, tuvo como objetivo que los niños y niñas reconozcan y favorezcan su esquema corporal. La metodología es de corte social, porque se utilizó la etnografía como técnica para observar y registrar las conductas o situaciones que se presentaron dentro y fuera del aula. La población está constituida por 30 alumnos 6 niñas y 24 niños. Los instrumentos que se utilizaron para recoger la información en esta investigación fueron la entrevista a los padres de familia mediante cuestionarios, la técnica de la observación en los alumnos y tablas de cotejos. Los resultados muestran que no sólo se favoreció la psicomotricidad gruesa sino que hay una transversalidad en cada uno de los campos formativos y competencias como lo maneja el PEP 2004. Se llegó a la conclusión que todos los niños y niñas tienen las mismas oportunidades de desarrollar sus habilidades y destrezas para fortalecer sus aprendizajes a través del juego psicomotor, éstas se manifiestan en su desempeño, en situaciones y en contextos diversos.

**Aldana, R. y Páez, Y.** (2017). En su investigación titulada *“El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad”*, Libertad – Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima – Cartagena de Indias. Presentado para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil, tuvo como objetivo estudiar cuales serían las estrategias para fortalecer la psicomotricidad en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y libertad. El trabajo de investigación fue de carácter cualitativo y descriptivo, y desarrolló la metodología de acción – participación. La población estuvo constituida por un total de 30 estudiantes .Los resultados permitieron evidenciar que la técnica dactilopintura y arma todo, despertó en los niños y niñas la imaginación, atención y el trabajo en equipo. Por tanto, se concluyó que las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, aportó a los niños habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

**Gastiaburú, G.** (2016). En su programa titulado *“Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao* – Universidad San Ignacio de Loyola – Lima. Presentado para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia., tuvo como objetivo constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y postest con un solo grupo, con una población de 105 alumnos del nivel inicial y la muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y

después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa mostrando resultados óptimos al comprobar la efectividad del programa, entendiendo la importancia del desarrollo psicomotor en el buen desenvolvimiento del niño donde se exprese con su propio cuerpo y desarrollando otros procesos y habilidades más complejas. Por lo tanto, se concluyó que la aplicación del programa incrementa los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao.

**Mendoza, L y De La Cruz, M** (2017). En su estudio titulado “*La Psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182, Pisco*” – Universidad Nacional de Huancavelica. Pisco -Perú. Presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182 del distrito de Pisco - 2017. Es un estudio de tipo descriptivo correlacional, corresponde a un diseño no experimental de corte transversal. La población consta de 204 niños y niñas tomando de muestra de 40 estudiantes para nuestro estudio. El estudio utilizó para el recojo de la información la técnica bibliográfica, de la observación y de la encuesta, y como instrumento se aplicó el test de Desarrollo Psicomotor. Los resultados obtenidos dan a conocer la confirmación de la hipótesis planteada en la existencia de la relación directa entre las variables en estudio. Por lo tanto se concluyó que La psicomotricidad tiene una relación significativa con el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182 del distrito de Pisco - 2017.

### **2.1.3 Antecedentes regionales**

**Semino, G.** (2016). En su investigación titulada “*Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla-*

*Piura*”, - Universidad de Piura – Piura. Presentada para optar el título de Licenciada en Educación, tuvo como objetivo establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura, - Universidad de Piura – Piura. La metodología de investigación se enmarcó, dentro de la investigación de tipo descriptiva; presenta un diseño no experimental y transeccional. La población fue igual a la muestra conformada por 46 niños de 4 años matriculados durante el año 2015. Para el recojo de la información el instrumento elegido fue la Escala Motriz de Ozer, considerada como la más adecuada para evaluar a niños de 4 años de edad. Llegando a la conclusión que el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior. Y el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es en su mayoría alto, también existe una cantidad considerable de niños con nivel de equilibrio medio; y una cantidad minoritaria de niños con nivel de equilibrio bajo.

**Estrada, M.** (2018). En su estudio titulado “*Estimulación temprana y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - Sullana 2017*” - Universidad San Pedro– Piura. Presentado para obtener el grado de Magister en Educación con Mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, tuvo como objetivo determinar la relación entre la Estimulación temprana y el Desarrollo Psicomotriz de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. Cuna Jardín N° 501 “Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa”. Para ello se trabajó una investigación de tipo Correlacional – Descriptiva, con un diseño No Experimental – Correlacional. La población estuvo constituida por un total de 220 estudiantes; y la muestra extraída fue de 64 estudiantes. Para el recojo de la información se usó la técnica de la observación y como instrumento seleccionado y adaptado el

denominado Escala Motriz de Ozer para la determinación de la actividad motriz infantil. Según los resultados al aplicar el coeficiente de correlación de Pearson se obtuvo la correlación entre las dos variables Estimulación temprana y psicomotricidad gruesa. Se concluyó que la estimulación temprana es importante para el desarrollo psicomotor y que a pesar de que las docentes conocen la importancia de este aspecto un porcentaje considerable de ellas no aplica la estimulación psicomotriz de forma constante, lo cual repercute en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 *El juego***

El juego se podría determinar que es el accionar propio de los humanos, teniendo como base que no es un accionar adquirido sino innato. Puesto que los individuos sin excepción han aprendido a establecer relaciones en diferentes ámbitos; dentro de su familia, en la sociedad y en lo cultural por medio del juego. Es así que su definición es extensa y variable y además abarca una compleja clasificación.

Los estudiosos establecen que según su etimología la palabra juego proviene de las voces en latín: "iocum y ludus-ludere" los cuales se refieren a la diversión, bromas, chistes y su uso se da de forma conjunta con la expresión de la actividad lúdica. (Alvear, 2013, p.7)

Se han manifestado diversas enunciaciones sobre el juego, la RAE (2014), lo define como "un ejercicio recreativo normado en el cual se le otorga el triunfo a uno de los intervinientes y la derrota o fracaso de la otra parte".

Según Rousseau (citado por Leyva, 2011, p. 30) dice que "el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad". Es importante reconocer que el juego es la herramienta que los docentes usan



para inmiscuirse en las aulas, sin embargo; para los educandos, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Asimismo el juego es la expresión más significativa de los educandos, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su medio, mostrando sus fantasías, deseos y emociones.

#### **2.2.1.1.Principales Autores que Brindan Aportes de los Juegos**

- ***Jean Piaget***

Piaget (citado por Blanco, 2012), dice que: “El juego forma parte de la inteligencia del infante, ya que simboliza la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Existen capacidades que limitan el origen y evolución del juego, tales como: Las capacidades simbólicas o de razonamiento, y sensorio motrices.

Piaget se basó en principio en la cognición sin prestar mucha atención a las emociones y las motivaciones de los niños y niñas, pero sí en el trabajo por una “lógica” o una “inteligencia” originando varias formas mientras las personas se van desarrollando.

La teoría por etapas está basada por la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo, incluso incorporando elementos de otras etapas.

Piaget concibe el desarrollo como la relación entre la experiencia y la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos). Es a través de estas experiencias que los niños y niñas adquieren conocimientos y entienden. Así se forma el constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el curriculum.

Blanco (citado por Fernández, 2015, p.32): “El curriculum inicia con los intereses de lo aprendido, agrega información y experiencias nuevas de conocimiento y experiencias previas. Mediante la acción, lo aprendido revela cómo controlar el mundo”.

- ***Lev Vygotsky***

Lev Vygotsky (citado por Fernández, 2015, p.33) manifiesta que: “El juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás. Origen, naturaleza y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y por medio del juego se llevan a cabo escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

El juego es una actividad social, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, logran adquirir roles complementarios, preocupándose del juego simbólico, indicando como el niño y la niña transforma algunos objetos y los convierte de acuerdo a la creatividad e imaginación, por ejemplo: utiliza la escoba para convertirla en un caballo.

Lev Vygotsky (citado por Fernández, 2015, p.33-34): “El más grande autocontrol que llega a lograr un niño se da en el juego. El juego da origen a una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante éste, el niño se encuentra por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

- ***Karl Gross***

Karl Gross (citado por Blanco, 2012), dice que: “El juego es objeto de una indagación psicológica especial, llegando a ser el primero en verificar el rol del juego como proceso de desarrollo de la actividad y del pensamiento. Se basa en los estudios de Darwin que muestra que perduran las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”

El juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que será al final de la niñez, esto contribuirá en el desarrollo de funciones y capacidades del niño y niña.

#### **2.2.1.2. Teorías de los Juegos**

Según Díaz (1993), sintetiza muchas de estas teorías agrupándolas en las llamadas vertientes: 1° ¿Por qué el niño juega?, que es la teoría eficiente y 2°. ¿Para que juega el

niño?, que llega a ser la teoría de causa teleológica o final. En la teoría teológica se estudia las teorías de: energía, catártica, del descanso y distracción. Y en la teoría de causa final, se estudian las teorías de: derivación por ficción, ejercicio preparatorio o práctica del instinto, y la psicoanalítica.

Los educadores, al momento de ejecutar los juegos, se deberán basar en la teoría pedagógica, que mejor se acomode a las actividades, manejando así las actividades propias de los niños. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.118)

**2.2.1.2.1. Teoría de la Energía Excedente.** Kraus (1990), en el siglo XIX, el filósofo inglés Herbet Spencer manifestó que el juego se producía por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso.

Spencer fundamentó su opinión siguiendo el pensamiento de Friedrich von Schiller, quien aseveraba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; dejaban libre la energía sobrante mediante una serie de juegos inofensivos y placenteros.

Spencer distinguió una restricción de las acciones que ejecutaban los adultos, en los juegos de los niños, en las que actuaban “instintos predadores”, llegando a la conclusión que “el juego es un amplio escenario que sirve para realizar un sin número de actividades”.

Vargas (1995), los juegos se orientan directamente a los infantes. Éstos poseen energía nerviosa y muscular inherente a la fisiología de su cuerpo en abundancia por lo que el docente deberá balancear las actividades para conseguir una proporción armónica entre estas. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.118)

**2.2.1.2.2. Teoría Recreativa, de Esparcimiento y Recuperación.** Vargas (1995), “durante la realización de los juegos se usan porciones del sistema neuromuscular grandes, que son inagotables y que sirven para la recuperación de las energías que se hayan perdido

y del equilibrio, que se hacen efectivos en el cuerpo por medio de los deportes y el juego”.  
(Citado por Meneses y Monge, 2001, p.120)

**2.2.1.2.3. Teoría de la Práctica del Instinto (Ejercicio Preparatorio para la Vida Futura).** El niño cuando nace ya posee ciertos instintos y habilidades que son imperfectos, pero que paulatinamente se perfeccionarán con el juego.

Vargas (1995) menciona que la teoría hace exclusiva referencia al niño por las siguientes razones: 1- el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual, 2- el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño convendrá jugar más en sus diversas expresiones y alcanzar así un progreso óptimo en las conductas que manifieste. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.119)

**2.2.1.2.4. Teoría de la Catarsis.** Krauss (1990) “En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas”.

Patrick, establece que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, producen cambios al interior del organismo que lo ponen en riesgo ante respuestas agotadas. Por consiguiente, el juego cumpliría una función catalizadora de esa energía y serviría de ayuda al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio.

**2.2.1.2.5. Teoría de la Auto Expresión.** Elmer Mitchell y Bernard Mason, citados por Krauss (1990), consideraron que el juego resulta de la necesidad de autoexpresión. El cual recibía influencia directa de ciertos factores psicológicos, físicos, por ejemplo una experiencia nueva, participar en empresas grupales, respuesta y reconocimiento de otros, seguridad y estética.

Vargas (1995) hace mención a, Clarapede, que instituye: 1- la estructura fisiológica y anatómica del Individuo lo facultan para saltar, correr y trepar 2- el hacer uso de los

movimientos da origen al perfeccionamiento de la función, 3- las características estructurales del organismo tienen influencia en la selección de los juegos, 4- la aptitud física determinará sus gustos y preferencias, 5- tendencias psicológicas del hombre que lo conducen a la realización del juego. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.120)

**2.2.1.2.6. Teoría del Juego como Estimulante de Crecimiento.** Teniendo en cuenta que en el nacimiento los centros nerviosos no están aún estructurados definitivamente, el juego ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo un importante agente en la evolución y desarrollo del sistema nervioso.

Vargas (1995) realiza una caracterización de la teoría dentro de lo que abarca el sentido biológico. Conforme la persona va desarrollando actividad física a través del juego va preparando a su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.121)

**2.2.1.2.7. Teoría del Entretenimiento.** Vargas (1995) explica que esta teoría define al juego solo como un pasatiempo o diversión, el cual no logra significancia en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para unos educadores de Educación Física, esta hipótesis tiene valor determinado e ineludible en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entreteniendo y divirtiendo a la gente. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.121)

**2.2.1.2.8. Teoría de Crecimiento y Mejoramiento.** Aquí destaca Newman y Newman (1983) mencionando a Appleton (1910), este definió al juego como una forma de acrecentar la capacidad que posee cada niño. Además lo conceptualizó como el período en que el niño logra descubrir y ensayar cada una de sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.121)

**2.2.1.3. Características del Juego.** Según Blanco (citado por Fernández, 2015, p.30), las características según la naturaleza del juego, son:

- Es la actividad propia de la infancia.
  - Es considerada una actitud, por la forma en que interactúa con la realidad.
  - Es espontánea, ya que no necesita que se motive ni se prepare.
  - Es una actividad transformada en juego atrayente para los niños y niñas.
  - En el proceso de desarrollo se despliegan las capacidades tanto psíquicas y físicas.
  - No requiere el uso de materiales.
  - Es un recurso pedagógico que beneficia el aprendizaje en diferentes contextos.
  - En el aspecto psicológico el juego cumple una función catártica, puesto que ayuda a liberarse de tensiones.
- Posee una función integradora, compensadora de desigualdades, y rehabilitadora.

**2.2.1.4. Importancia del Juego Infantil.** El juego constituye una parte primordial en el logro del desarrollo integral del niño, puesto que establece una conexión sistemática con la parte que no es juego, en pocas palabras con el desarrollo del niño en otros ámbitos, tales como: la búsqueda de solución a los problemas, la creatividad u originalidad, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. El juego representa además de la autoexpresión, la exploración, el autodescubrimiento, y la experimentación con movimientos, sensaciones, relaciones, las que permiten el llegar a conocerse a sí mismos, creando concepciones respecto del mundo. (Bañeres et al. p.13)

Huizinga & Caillois (citado por Fernández, 2015, p.28) remarcan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos enuncian los

valores predominantes de la cultura de cada civilización, y varían en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. En la situación que sea, es indudable que el medio ambiente y la cultura poseen una gran influencia sobre la actividad lúdica.

El juego es innato, es un instinto que nos ayuda a ser creativos, compartir experiencias y a ser sociables con los demás, es un espacio de oportunidades para interactuar con nosotros y nuestro entorno.

El juego es aprendizaje y placer, lo que no desaparece es nuestra capacidad para jugar.

**2.2.1.5. El juego Desarrolla el Cuerpo y los Sentidos.** El juego potencializa la mejora de los sentidos y el cuerpo. El equilibrio, la fuerza, la percepción, el control muscular y la confianza en el uso del cuerpo, sirven para el desarrollo de actividades lúdicas. En los juegos, los niños:

- Manifiestan nuevas sensaciones.
- Coordinan sus movimientos, y se vuelven gradualmente exactos.
- Desenvuelven su capacidad de percepción.
- Distribuyen la representación mental del esquema de su cuerpo, el esquema corporal.
- Indagan posibilidades motoras y sensoriales, y aumentan estas capacidades.
- Van conquistando el mundo exterior y su cuerpo.

#### **2.2.1.6. Evolución del Juego en el Desarrollo Infantil**

Conforme el niño crece juega de manera diferente, aquí es donde se da la evolución del juego, para ello el autor que se refiere más sobre este tema es Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño. También habla de tres fases del juego, fases

evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego es simbólico (ficticio y abstracto); y el juego es reglado (resultado de un acuerdo de grupo, colectivo). (Aldana & Páez, 2017, p.47)

De lo anterior Piaget clasifica el juego por fases y cada una de ellas tiene sus diferencias y su momento en el que el niño lo desarrolla, el juego es una herramienta indispensable. Nos brinda información referente al momento de evolución en el que se localiza, de sus capacidades y de sus necesidades. Asimismo ayuda a identificar determinados problemas. Ver como aprenden jugando es enriquecedor y gratificante, tanto para los niños como para la persona que está a cargo del niño ya sea, los padres, profesores y familiares que tiene el placer de compartir su desarrollo y evolución.

**2.2.1.7. El Juego y la Escuela.** Según la Real Academia Española que proviene del vocablo latino “iocus” [diversión, broma], “significa acción y efecto de jugar”.

Por lo tanto se verán algunos aportes de autores que se refieren a este tema, entre esos esta:

De lo anterior es de importancia postular el juego como ese mediador en el proceso motriz del educando, porque es una herramienta eficaz en el desarrollo del niño, por tal motivo en este proyecto se defiende el juego como ese andamiaje para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas.

Por lo tanto la presencia del juego en la escuela es una herramienta muy poderosa, porque genera procesos de desarrollo del pensamiento creativo, pero hay que darle un buen manejo. De esta manera el juego, tiende a limitarse sólo al período de la niñez; indudablemente el juego infantil presenta los rasgos fundamentales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto. (Aldana & Páez, 2017, p.46)



En el aspecto social Vygotsky señala “que el juego es uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia”. Por lo tanto el juego es ese mecanismo para que el educando se relacione con los demás, interiorizan sus emociones, su autoestima, placer y alegría de vivir.

Pero infortunadamente en las escuelas la gran mayoría no saben utilizar el juego como esa herramienta para el proceso de formación de los niños, viendo que el juego es la plataforma para solucionar problemas de convivencia, psicomotriz y de aprendizaje.

## **2.2.2 La Psicomotricidad**

**2.2.2.1 Historia de la Psicomotricidad.** Los estudios sobre la psicomotricidad se iniciaron a principios del siglo XX según E. y G. Guilmain E. y Guilman, G. citado por Jiménez y Jiménez (1997), enfocándose en aspectos como el síndrome de debilidad motriz, las investigaciones sobre sus diversas relaciones y la debilidad mental, la evolución de funciones motoras, test de desarrollo de la habilidad manual, aptitudes motrices en función de la edad, predominancia lateral y trastornos perceptivo-motrices relacionándolos con los problemas de aprendizaje en niños normales. (p.9)

La búsqueda de las relaciones existentes entre el comportamiento psicomotor de una persona y los principales rasgos de su carácter.

Guilmain E. y Guilman, G. citado por Jiménez y Jiménez (1997) menciona que las investigaciones se impulsaron más cuando Dupré publica en 1907 en la “Revue de Neurología” lo que definió con el nombre de “Síndrome de debilidad motriz”, posteriormente, relacionando debilidad motriz e intelectual aparece en 1908 la tesis de medicina de Naudascher en 1923 en la revista “L’Encephale” el estudio del doctor Vermeulen, quien analizó la motricidad observando los reflejos

de la rótula, de la planta del pie, de la córnea y la faringe buscando sincinesias es decir, movimientos involuntarios que acompañan a los voluntarios, paratonías e hipotonías.

Luego, Según Otárola (2012, p. 8-9), “ parecería una nueva técnica, la “reeducación en psicomotricidad” que se inspiran en los trabajos de Wallon que pone de manifiesto la gran importancia del cuerpo tanto para el niño normal como para el perturbado”.

**2.2.2.2 Definición de Psicomotricidad.** El diccionario de la Real Academia Española (2009), reconoce tres significados del término psicomotricidad que están relacionados entre sí.

El primero se refiere a la motilidad de origen psíquico, el segundo considera que es la combinación de las funciones motrices y psíquicas, y el último significado la define como el grupo de técnicas que incitan la coordinación de tales funciones.

Estos tres significados consideran que, para poder moverse, una persona no sólo ha de disponer de la capacidad motora sino también de la cognitiva, porque el entendimiento de estos dos elementos favorece la coordinación de sus funciones.

De igual manera, desde la perspectiva de la Escuela Internacional de Psicomotricidad EIPS (2012), citado por Jimenez (2012, a), la definición del término de psicomotricidad se basa en: “la historia de la personalidad a través del lenguaje no verbal y del movimiento. Se refiere al individuo de una manera global; es decir, abarcando lo físico, psíquico, social y cognitivo”

García y Martínez (1986), citado por Otárola (2012, p.9), definen la psicomotricidad “como una concepción del desarrollo, según la cual se considera que existe una identidad entre las funciones neuronales del organismo y sus funciones psíquicas”

La psicomotricidad es la técnica o el conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica; por consiguiente, el objetivo de la psicomotricidad es aumentar la capacidad del sujeto con el entorno. (Núñez & Fernández, 1994)

Para Aucouturier (citado por Gastiaburú, 2012, pp.22-23), la psicomotricidad: Corresponde a la rama de la psicología que hace referencia a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Dicho autor viene desarrollando su programa de psicomotricidad vivencial donde pretende que este sea un marco de referencia que permita a cada profesional la libertad para innovar y utilizar un propio estilo, en favor de los infantes de diferentes escuelas del mundo

La psicomotricidad es una forma de expresar, comunicar y relacionar del ser humano con su entorno, además desempeña una función significativa en el proceso de lograr la personalidad.

En el período de la niñez, la psicomotricidad desempeña funciones básicas que llegan luego a tener significancia en el nivel de desarrollo tanto afectivo, intelectual y social que logre el niño. (Pérez, 2013)

Su fundamentación se basa en una visión unitaria teniendo al cuerpo como la unidad psico-afectivo-motriz, que debe pensar, sentir, actuar de forma conjunta y a la vez interactuando con el ambiente.

Por medio de las intervenciones de facilitadores ambientales y la actividad psicomotriz, se da el proceso de construcción de la identidad. En los primeros años la motricidad y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas, pero es solo hasta que el

niño y niña llegan a poseer un pensamiento operativo concreto, lo que les permitirá un aprendizaje instrumental. (Mayta, Neciosup & Ortiz, 2013, p. 15)

La psicomotricidad estudia los movimientos de las personas y su asociación con la mente, puesto que las personas no nos movemos por instintos, sino que todo lo que se hace, se hace con un fin determinado. (Mendoza & De La Cruz, 2017, p.18)

Aldana y Páez (2017)... “en una visión global el término psicomotricidad es la integración de las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices, en la capacidad de ser y expresarse, en contexto psicosocial”.

Entendemos por psicomotricidad la actuación de un niño y niña ante unas propuestas que implica el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos.

Es una disciplina que se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descargas sino en una concepción mucho más amplia. (Aldana y Páez, 2017, p. 51)

### **2.2.2.3 Corrientes Psicológicas**

**2.2.2.3.1 Corrientes Psicobiológicas de Henry Wallon.** Tomas (2005) habla sobre Wallon y dice que “su obra es el punto de partida para considerar la noción fundamental de unidad psicobiológica del ser humano. La consideración de unidad a la vez funcional y biológica de la persona humana viene a representar que el aparato psíquico y el motor, es decir, el psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios diferentes, sino que son concebidos como la expresión de las relaciones de la persona y su medio. (Otárola, 2012, p. 10)

Para Wallon el niño va descubriendo su propio cuerpo y tomando conciencia de él a partir de sus intercambios con el medio y a la maduración del sistema nervioso. Según él,

en el proceso de construcción del esquema corporal interviene la coordinación entre las sensaciones cinestésicas y las sensaciones visuales. (Otárola, 2012, p. 10)

Tomas (2005), Wallon a través del concepto de esquema corporal, introduce datos neurológicos, en sus concepciones psicológicas, aspecto que lo distingue de otro gran autor de la psicología, Piaget, que también influyó de forma relevante en la teoría y práctica de la psicomotricidad, Wallon se refiere a el esquema corporal no como una unidad biológica o psíquica, sino como una construcción que actúa como elemento básico por el desarrollo de la personalidad del niño.

En su obra le da importancia al tono, tanto en el desarrollo de la vida afectiva como el desarrollo de la vida de relación. Por eso habla del carácter emotivo de la relación tónico-emocional, la cual surge de la interacción afectiva a través de los gestos indiferenciados y los sonidos ecológicos la persona irá creando sus primeras interacciones afectivas y sus primeras demandas de atención. (Otárola, 2012, p. 10)

**2.2.2.3.2 Piaget y la Psicología del Conocimiento y la Importancia del Movimiento.** Tomas (2005), señaló que “una de las contribuciones más destacadas de Piaget, es la de crear una teoría explicativa sobre la evolución del conocimiento en los niños, desde sus inicios hasta lograr la madurez propia de los adultos”. Su finalidad fue detallar y hacer comprender la forma en la que los niños tenían acceso al conocimiento.

Para Piaget el cuerpo es la referencia permanente y el principio biológico de la presencia en el mundo. Además intentó probar la relación entre la actividad motora y la actividad psíquica.

Otárola (2012, p.10-11), dentro de sus aportaciones principales mencionaremos la importancia de la motricidad en la evolución de la inteligencia, el papel activo del

niño en la construcción de su inteligencia, la formulación de estadios que abarquen las diferentes edades cronológicas y señala la posibilidad de una acción pedagógica más adecuada para el desarrollo del niño, es decir otorga un papel activo en la adquisición de los aprendizajes.

**2.2.2.4 La Psicomotricidad y las Áreas que abarca.** Cuando iniciamos en el trabajo de la psicomotricidad se debe considerar las áreas que comprende así como lo que se quiere lograr en los niños y niñas.

Cuando iniciamos en el trabajo de la psicomotricidad se debe considerar las áreas que comprende así como lo que se quiere lograr en los niños y niñas.

**2.2.2.4.1. Esquema Corporal.** Según Llumiquinga (2014)... “consiste en una representación mental, conocimiento y concienciación del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y posibilidades de acción ya sea en movimiento o de forma estática, en relación con el medio que nos rodea”

Organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo (principalmente táctiles, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del mundo exterior.

Con respecto al esquema corporal Bequer (citado por Otárola 2012, p. 12), manifiesta que, “La base neuronal con la cual se construye, la noción del cuerpo es dando significación a las informaciones táctiles, Kinestésicas, vestibulares y propioceptivas que se logran con la identificación de objetos por medio de la palpación o manipulación, siendo reconocida como resultado de la organización sensorial en una imagen, de donde surge una representación mental que sí se constituye en un marco de referencia interna que precede todas las relaciones con el exterior”.

Son los mismos niños y niñas los que alcanzan directa o indirectamente el conocimiento de su espacio, el explorar y manipular objetos le ayuda a obtener conocimiento directo, y el conocimiento indirecto.

El niño hace una organización de su espacio de acción, teniendo como base los objetos fijos considerados puntos de referencias. Luego de desarrollar el espacio se alcanza el desarrollo del tiempo.

En primer lugar localiza los objetos con relación a sí mismo y sólo posteriormente logra desarrollar un sistema de coordenadas objetivas, a través de estas llega a hacer una manipulación de múltiples objetos en el espacio a través de un sistema de direcciones fijas.

Respecto al movimiento corporal propiamente dicho, su estructura del tiempo surge con lo natural y espontáneo, este va adquiriendo un cierto grado de autonomía. Es allí cuando el tiempo se junta a la acción y le otorga a ésta regularidad y seguridad.

El esquema corporal se construye gracias a las diversas experiencias motrices, por medio de la información sensorial de nuestro cuerpo.

Para Wallon (citado por Psicomotricidad en preescolar, 2011, párr. 2), “la clave para construir la psicomotricidad radica en que se establezca una concordancia entre la percepciones visuales y cinestésicas (también posturales) que tenemos de nuestro cuerpo”.

El esquema corporal abarca, un conjunto de percepciones: posiciones, colocaciones e intenciones motrices, que se encuentran integradas. Logrando así representar la situación del cuerpo acorde al uso de sus elementos para realizar una acción con miras al objetivo que se busca. (Pérez, 2004)

- **Etapas del Esquema Corporal.** Palau Vall, E. (2001): Este proceso tiene 3

grandes etapas:

- La exploración del propio cuerpo y el de los demás: desde los primeros meses de vida, el bebé comienza a descubrir componentes tanto de su propio cuerpo como el de las personas que están a su alrededor. Además posee múltiples conductas donde explora, y va recabando información sobre las características de ciertas partes de su cuerpo y el cuerpo de otros.
- La toma de conciencia de lo que posee y los propósitos de acción: entre los 6 y 18 meses, se muestra la otro tipo de percepción donde el niño aumenta la información recabada sobre movimientos que ejecuta.
- La organización, estructuración e integración de todos los elementos y factores: para cual cobran importancia las percepciones internas y externas que se realizan sobre ellos. Asimismo, el lenguaje cumple un papel elemental puesto que ayuda al niño a la integración de los diversos elementos que forman el esquema corporal. (Citado por Plasencia, 2015, pp. 48-49)

- **Elementos del esquema corporal**

*Actividad tónica.* Según Stamback (1979), "...consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de escenario o ambiente en el que se desarrollen las actividades motrices y posturales." (Citado por Plasencia, 2015, p. 49)

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es preciso la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.



La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores.

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad. (Citado por Plasencia, 2015, pp. 49-50)

***Conciencia corporal.*** Plasencia, (2015),... “la conciencia corporal es el medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras.”

Aunque se debe considerar el ingreso a un proceso de revisión continua, ya que el movimiento consciente permite aumentar también la conciencia corporal y la relajación.

**2.2.2.4.2. Equilibrio.** Se va desarrollando por medio de un vínculo establecido entre el mundo exterior y el esquema corporal, para conseguir el equilibrio del cuerpo cuando realiza acciones motrices e ir adoptando así diversas posturas que pueda necesitar. (ClubEnsayos, 2012, párr. 4)

Los órganos sensoriales como el oído, la vista, el sentido muscular y cenestésico, sumado a las acciones motrices, logran un equilibrio de las tensiones musculares. Se estimula haciendo pasar a niveles conscientes los actos reflejos de equilibración, puede concentrarse la atención en la planta de los pies.

Tres son los aspectos: pueden ser dinámicos, estáticos y reposar inmediatamente después del movimiento, abarcan todas las coordinaciones astrales, con un ahorro de

energía gracias a las informaciones que reciben las impresiones táctiles, cenestésicas, visuales y laberínticas. El dominio postural está sujeto a los desplazamientos de todo el cuerpo, que proporcionan en el individuo seguridad en el plano afectivo, mental y corporal. (García, 2015, pp.39-40)

Blanco (2009),... “es el resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base”.

Capacidad de mantener una o más posturas, o de recuperarlas una vez pérdidas, en contra de cuantas fuerzas exógenas, pueda incidir sobre nuestro cuerpo, de controlar el propio cuerpo en el espacio y de recuperar la postura tras la intervención de un factor desequilibrador, de adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad. (Citado por Lumiquinga, 2014, p.11)

**2.2.2.4.3. Lateralidad.** Se busca que los niños (as) desarrollen nociones respecto a los hemisferios del cuerpo, (derecha e izquierda), teniendo como base su propio cuerpo. Cabe mencionar que es de suma importancia que los niños (as) vayan definiendo su lateralidad espontáneamente y no como algo forzoso. (ClubEnsayos, 2012, párr. 3)

Existe predominancia de la función de determinado lado del cuerpo humano sobre el otro, existiendo una clara superación de un hemisferio cerebral ejercido a terceros. Las personas que utilizan con mayor destreza la mano derecha tienen por hemisferio dominante el izquierdo, este es el que se refiere a las actividades motóricas y manuales.

Todo lo contrario es para los que poseen el dominio en la mano izquierda. Además del dominio tónico, la lateralidad también afecta a lo sensorial. Es hasta los 5 y 6 años cuando se consigue el dominio cerebral mediante la acción repetida de los movimientos del cuerpo. Estas son algunas funciones de la lateralidad:

Dominancia:

-El lenguaje-hemisferio izquierdo

-Pensamiento-hemisferio derecho.

-Diestros totales: habilidad ojo, mano y pie (hemisferio izquierdo dominante)

-Zurdos totales: habilidad en ojo, mano y pie (hemisferio derecho)

-Ambidestro: habilidad igual en ambas manos.

-Lateralidad: habilidad manual contraria a la del ojo. Ojo zurdo, mano diestra.

En caso de haber perturbaciones en la lateralidad las consecuencias pueden ser: lateralidad zurda, lateralidad cruzada y lateralidad sin definir. (García, 2015, p.40)

La lateralización depende de dos factores, del desarrollo neurológico del individuo y de las influencias culturales que recibe, esta diferenciación aumenta con el crecimiento del niño, distinguiéndose dos tipos: la de utilización, y la espontánea. Es significativo en la orientación del propio cuerpo del niño y su conocimiento les sirva para poder manipular diferentes objetos, ya que al conocerlo será más fácil poder desarrollar trabajos distintos. (García, 2015, p.41)

- **Tipos de Lateralidad.** La lateralidad neurológica o dominancia hemisférica que es innata, lateralidad sensorial (oído, vista, tacto), lateralidad somática o diferencias esqueléticas y musculares en cada lado del cuerpo, lateralidad gestual espontanea (cruzas los brazos, las piernas, los dedos .etc.), lateralidad de uso o realización. Se refiere a la dominancia de la mano o del pie.

- **Fases de Lateralidad.** Fase inferenciada (0-2 años). En esta etapa de desarrollo es importante trabajar la motricidad global, sin hacer distinciones de un lado y el otro lado del cuerpo. Fase alternante (2- 4 años): El niño comienza a descubrir que hay un lado del cuerpo que es distinto al otro y se deben realizar actividades que le permita ejercitar y experimentar ambos lados del cuerpo (un lado y el otro) sin imponer ninguno. Fase

definitiva o establecimiento de la dominancia (4-7 años): ahora el niño descubre que un lado del cuerpo es más eficiente que el otro, principalmente en relación a las actividades manuales. Los ejercicios deberán orientarse hacia la organización del movimiento en derecha e izquierda y al a elección definitiva de la lateralidad manual. (Conde, Garofano & Moreno V, 2010).

**2.2.2.4.4. Estructura Espacial.** Lumiquinga (2014),... “Es la capacidad para orientar o situar objetos y sujetos”. Se la relaciona con el espacio representativo o figurativo, que analiza los datos perceptivos inmediatos”

Blanco del Valle: permite saber cómo está estructurado el espacio, es decir, situar los objetos con relación a los demás o coordinarlos entre sí en relación con un sistema de coordenadas, a partir de diversas categorías de relaciones espaciales que nos dan la percepción de vecindad, separación, orden, sucesión de objetos, nociones topológicas. (Citado por Lumiquinga, 2014, 12)

El niño logra mantener constantemente localizado su cuerpo, puede ser en base a la posición que poseen en el espacio los cuerpos o en relación a la ubicación de objetos en relación a su posición, comprendiendo además habilidades para organizar elementos en el espacio, tiempo o en ambos. (ClubEnsayos, 2012, párr. 5)

**2.2.2.4.5. Tiempo y Ritmo.** Estas nociones requieren un determinado orden de tiempo, se logran el desarrollo de su orientación temporal como: antes-después, de las nociones temporales: rápido, lento; y la estructuración temporal, las cuales están relacionadas significativamente con el espacio. (ClubEnsayos, 2012, párr. 6)

**2.2.2.4.6. Motricidad.** El niño es capaz de controlar su propio cuerpo y de ejercitarlo. La motricidad se divide en gruesa y fina:

**Motricidad gruesa.** Se refiere a la coordinación de los movimientos globales de las partes gruesas de nuestro cuerpo tales como: cabeza, tronco y extremidades. (Echevarría & Valencia, 2013, p. 39)

**Motricidad fina.** Se refiere a los movimientos de mayor precisión que demanda el uso de las manos, pies (o dedos) en coordinación con la vista. (ClubEnsayos, 2012, párr. 7-9)

**2.2.2.5 Objetivos de la Psicomotricidad.** Se basan en el desarrollo de las competencias del individuo. Se podría incluso señalar que se pretende lograr a través de la vía corporal, el desarrollo de las diversas potencialidades y aptitudes que posee el individuo.

Esto simboliza su finalidad, no obstante en la vida real los objetivos del trabajo psicomotriz deben ser más concretos y adaptados a las diversas situaciones de este tipo de práctica.

La psicomotricidad en la práctica ha avanzado en el aspecto educativo y clínico. En el área de la educación se ha generado un concepto de la psicomotricidad como vía de estímulo del proceso evolutivo de las personas en los primeros años. La psicomotricidad en la educación responde al esquema programación-desarrollo-evaluación. En el área clínica, se centraliza en el sujeto individual en situación de disfuncionalidad, retraso o malestar y sigue el esquema de abordaje clínico que puede resumirse en diagnóstico-tratamiento-seguimiento. (Berruezo, 2003, pp. 4-5)

Los objetivos son: Educa la Capacidad Sensitiva, naciendo de las sensaciones de su propio cuerpo, abriéndose las vías nerviosas y transmitiendo al cerebro. Educa la Capacidad Perceptiva, organiza y estructura la información sensorial de su propio cuerpo y ambiente. Educa la Capacidad Simbólica y Representativa, a través del empleo de

símbolos de los datos de la realidad. Es así que la psicomotricidad puede y debe trabajarse en base a las tres ramas de los objetivos. . (Mayta Paucara.et al, 2013, p. 17)

**2.2.2.5.1. La Sensomotricidad.** Busca instruir la capacidad sensitiva: iniciando con las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, donde se irán abriendo vías nerviosas que comuniquen al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información puede ser: referente al propio cuerpo: a través de las sensaciones que se originan en el cuerpo a través del movimiento que permite informarnos de la posición de las partes del cuerpo, del tono muscular, de la respiración, del equilibrio, de la postura, etc., y referente al mundo exterior: a través de los sentidos se logra el conocimiento del mundo que nos rodea.

**2.2.2.5.2. La Perceptomotricidad.** Instruye la percepción. Es necesario estructurar la información que nos brindan los sentidos e incluirla en el esquema perceptivo que le dé sentido. La estructuración se puede dar: con la toma de conciencia de cada uno de los componentes del esquema corporal, para conseguir la adaptación del movimiento a la acción. Estructurando las sensaciones referentes al mundo externo en base a parámetros perceptivos y principalmente el referido a la estructura de las relaciones espaciales y temporales. Coordinando movimientos corporales a elementos del mundo externo con la finalidad de manejar el movimiento con la finalidad que se busca.

**2.2.2.5.3. La ideomotricidad.** Se encarga de formar la capacidad representativa y simbólica. Inicia con el cerebro el cual adecúa la información para que concuerde a la realidad, donde ya el mismo cerebro, el que no necesita de otros elementos y por sí mismo organiza y dirige los movimientos que se realizarán. (Mendoza & De La Cruz, 2017, pp.20-22)

**2.2.2.6 Principios de la Psicomotricidad.** Pongo (citado por Mayta Paucara.et al. 2013):

- Investiga, analiza, reflexiona.- Define en forma grupal, trabajando en la intervención para lograr el desarrollo de actitudes y de procedimientos de observación que conlleven a potencializar las capacidades infantiles.
- Utilizar los recursos que ofrece la Psicomotricidad.- para mejorar la comunicación, el respeto y la relación interpersonal.
- Aplicar técnicas psicomotrices.- Para desarrollar y favorecer los trabajos en equipos y vencer las discrepancias y problemas.
- En base a la Psicomotricidad vivenciada.- Integrando diferentes puntos de vista que contribuyan a la observación y el descubrimiento de las habilidades psicomotrices de los niños (as), estimulando su expresión, respetando sus formas de expresión comunicativa y así ayudar a buscar soluciones a las distorsiones que puedan surgir a superándolas y canalizándolas de forma simbólica por medio de expresiones un tanto delicadas de ser asumidas en sus relaciones con otras personas.
- Integrar las diferencias culturales.- Utilizando como medio el gozo que produce el movimiento y las diversas capacidades comunicativas y de expresión para dominar en conjunto los placeres comunes, tónico- emocionales, sensorio motores, perceptivo motrices, y representaciones simbólicas.

**2.2.2.7 Importancia de la Psicomotricidad.** Desde inicios, la psicomotricidad desempeña un rol significativo, pues posee influencia valiosa en el desarrollo afectivo, intelectual, y social del niño beneficiando su forma de relacionarse con el medio que le rodea y considerando las necesidades y preferencias de los infantes y las diferencias individuales: nivel motor; le ayudará a los niños en el dominio de sus movimientos del cuerpo, nivel cognitivo; permitirá el mejoramiento de la atención, creatividad, memoria, y concentración de los niños, nivel afectivo y social; ayuda a los infantes a ir conociendo y afrontando temores y pueda así establecer una relación con los demás.

Según Fernández & Mejía (2016)... “el desarrollo psicomotor define su evaluación, según MINSA, como la valoración de habilidades o logros conseguidos a través del niño y que ayuda a identificar a tiempo las alteraciones”

**2.2.2.8 La Educación Psicomotriz.** La educación psicomotriz está pensada en función de la edad del niño y de la unidad de sus intereses, para favorecer el desarrollo de su personalidad. La educación psicomotriz es una técnica, pero es también un estado de ánimo, un modo de enfoque global del niño y de su desarrollo, fundamentada en la solución de sus problemas individuales y en la rehabilitación de diversas alteraciones.

El ofrecer una variedad de estímulos motrices posibilita en el niño y la niña de edad temprana, logros significativos que aparecerán en su vida escolar y en el trayecto evolutivo de su vida, garantizando el éxito.

Es imprescindible una excelente preparación del especialista vinculado con la familia y además instrumentos necesarios y adecuados para su ejecución. (Psicomotricidad en preescolar, 2011)

**2.2.2.9 Agentes que Influyen en el Desarrollo Psicomotor.** Linares & Calderón (citado por Gastiaburú, 2012, p. 12), menciona “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, existen factores biológicos y ambientales o psicosociales: agentes biológicos; hace referencia al sistema nervioso como factor determinante para el desarrollo psicomotor y que ya en la actualizada tiene un medio de estudio que es la neurociencia.

Según Muñoz (citado por Medina, Sánchez & García, 2012, p. 8), el sistema nervioso comprende dos estructura principales: El Sistema Nervioso Central (SNC), que consta de la médula y el cerebro y el Sistema Nervioso Periférico (SNP) que está formado por dos tipos de nervios: “los sensoriales” y “los motores”.



Agentes ambientales o psicosociales. Linares & Calderón, (citado por Gastiaburú, 2012, p.13), son los que permiten que las personas se relacionan con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en: estimulación, (condiciona variaciones de lo normal y también causa alteraciones del desarrollo); la afectividad y el vínculo, (son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales); las normas de crianza, (desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía y las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores.)

- ***Agentes que Favorecen el Desarrollo Psicomotor***

Se deben considerar tres elementos principales para que se produzca ese conjunto de cambios en lo que respecta a la actividad motora.

**Maduración.** El proceso a través del cual los diferentes órganos del cuerpo van ejerciendo sus funciones con mayor eficacia, ya que desde el primer momento todas las funciones, no pueden ejercer con la misma eficacia por los seres humanos, así los órganos del ser humano van madurando.

**El Crecimiento.** En los primeros años de vida se va produciendo un incremento paralelo de la masa del cuerpo debido al aumento y tamaño de las células, así como paralelamente un aumento, un crecimiento, de los órganos del cuerpo y de los diferentes sistemas que lo componen facilitando entre otros el desarrollo psicomotor del niño o niña.

**Aprendizaje.** El ser humano desde que nace está inmerso en un contexto familiar, social, cultural, que sirve como fuente de estimulación y, a través de la experiencia y exploración con el medio, se producen los diferentes cambios de rendimiento, en este caso relacionados con el desarrollo psicomotor. (Web de ayuntamiento de Bilbao, s.f.)

- ***Agentes que Frenan el Desarrollo Psicomotor***

Existen agentes que no contribuyen al desarrollo psicomotor, sino por el contrario lo detienen y no permiten que avance, como: el daño neuronal irreversible, la ausencia de un vínculo madre-hijo adecuado, la falta de estimulación sensorial oportuna, condiciones congénitas o adquiridas durante la gestación, o posterior al parto que pueden alterar el desarrollo del niño.

Además estos factores pueden a su vez dividirse en: prenatal, perinatal o postnatal.

Estos factores prenatales pueden ser infecciones intrauterinas (virus de inclusión citomegálica), genetopatías (Síndrome de Down) y otros. Entre los perinatales : hipertensión intracraneana, prematurez extrema, asfixia neonatal (hipoxemia), hiperbilirrubinemia, hipoglicemia clínica, infecciones neonatales (Sepsis), apneas, síndrome de dificultad respiratoria (hipoxemia), convulsiones neonatales, y anemia aguda (por hipoxemia, hipovolemia.). En los postnatales: traumatismo encéfalo craneano grave e hipoestimulación severa (padres adictos a drogas, depresión materna), hipotiroidismo, convulsiones de difícil manejo (Síndrome de West), enfermedades metabólicas (fenilquetonuria), meningitis/meningoencefalitis).

Gessel (1973), los factores que frenan el desarrollo psicomotor son aquellas condiciones que pueden producir un daño neuronal irreversible como son:

- Una hipoxia mantenida,
- La hipoglucemia,
- Y las infecciones o traumatismos del SNC.

Otros factores son, la ausencia de un vínculo madre-hijo adecuado y la falta de estimulación sensorial oportuna. Existen además ciertas condiciones congénitas o adquiridas durante la gestación, se pueden dividir en prenatales, y postnatales. (Jimenez, 2012-2013, p.20)

**2.2.1.8.** Los Niños en Edad Preescolar y su Desarrollo Psicomotor. De 2 a 5 años predominan la acción y el movimiento por encima de los elementos visuales y perceptivos.

Dando inicio al desarrollo de la lateralidad, donde un lado del cuerpo tiene predominio motor respecto al otro. (Esto establecerá que el niño sea derecho o izquierdo).

El desarrollo psicomotor no parece seguir un proceso lineal sino que en él se pueden registrar retrocesos. Cada edad representa además de un momento evolutivo con características específicas, un puente de transición entre la anterior y la que sigue, en la que aparecen ciertas habilidades antes que otras por lo general las más simples dan paso a las más complejas, “A medida que surgen la maduración neuromuscular, la capacidad de acción del cuerpo crece y se perfecciona, entendiéndose por perfección el hecho de que a cada gesto que se ejecuta deja de ser global para radicarse en la parte del cuerpo interesada. (Jimenez, 2012-2013, p.13)

“El niño de cuatro años se caracteriza por su inagotable actividad satisfaciendo su constante deseo de estar en movimiento provocado por los estímulos e incentivos que el medio le brinda”, le gusta experimentar sus posibilidades motoras, aunque las respuestas corporales no tienen reacción conjunta.

A esta edad el desarrollo es rápido, la capacidad motriz se ha generalizado y se caracteriza por la actuación de todo el cuerpo en movimientos cada vez más coordinados, camina alternando el movimiento de varazos, piernas en línea recta y circular, puede correr cada vez rápido dominado el ritmo de carrera y el freno motor, el que actúa progresivamente en función de la atención y estímulos que el medio ofrece día a día.

Trepa superficies escalonada y logra dominar su cuerpo en la toma de impulso para el salto, perfecciona sus formas de ejecución sobre un solo pie, con los pies juntos a una altura baja y salto largo con o sin impulso, su equilibrio corporal está muy desarrollado por lo que su desempeño en una barra de equilibrio es excelente y es capaz de mantenerse en un solo pie durante varios segundos.

Es capaz de manejar triciclo en cuyo manejo coordina todos los movimientos de su cuerpo: balanceo de tronco para dar impulso, velocidad

creciente en la movilidad de las piernas y accionar los brazos para conseguir la dirección adecuada y ejecución de giros. (Jimenez, 2012-2013, p.14)

#### **2.2.2.10 El Desarrollo Psicomotor en el Perú:** Instrumentos de Medición.

Según el Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia (2002-2010)... “el desarrollo infantil comprende programas de los Ministerios de Educación, Salud y la Mujer, además de la Mesa Intersectorial del Desarrollo Infantil, que evalúan aspectos específicos del desarrollo del niño con sus extensas bases de datos”.

El Ministerio de Salud utiliza tres instrumentos de medición de desarrollo: la Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor (EEDP), el Test del Desarrollo Psicomotor (TEPSI) y el Test Abreviado Peruano, que todavía está en proceso de desarrollo. Por último, la Mesa Intersectorial sobre Desarrollo Infantil tiene un instrumento que evalúa lenguaje y comunicación en niños y niñas de 15 a 56 meses Test del Desarrollo Psicomotor (TEPSI) fue validado en el Perú por el Ministerio de Salud. (Fernández & Mejía, 2016, pp.54-55)

- ***Evaluación del Desarrollo Psicomotor:*** TEPSI, es la valoración de logros o habilidades alcanzadas por el niño y que permite detectar tempranamente alteraciones.

La Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor (EEDP) mide el rendimiento del niño frente a ciertas situaciones que para ser resueltas requieren determinado grado de desarrollo psicomotor. Se han distinguido dentro del proceso del desarrollo psicomotor cuatro áreas de funcionamiento relativamente específicas e independientes; estas áreas son: Coordinación (C), está relacionado a los movimientos de las manos, de la visión, del tacto, aprensión y exploración del ambiente. Lenguaje (L), está relacionado a las reacciones del niño frente al sonido, las primeras manifestaciones del pre lenguaje (soliloquio y vocalizaciones), llevar a cabo ordenes, comprensión y expresión. Social (S), está relacionado a la interacción con otras personas, autonomía, iniciativa y a la adaptación del medio. Motora (M), está

relacionada al control de la postura y movimientos del cuerpo. (Fernández & Mejía, 2016, p. 53)

**2.2.2.11 Psicomotricidad Gruesa.** Según Ardanaz (citado por Semino, 2016, p.26), la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, etc.

Comellas & Perpinya (citado por Semino, 2016, p.27), a su vez, la psicomotricidad gruesa presenta dos divisiones: el dominio corporal dinámico, el que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz, y el dominio corporal estático, que comprende la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

De acuerdo a Armijos (2012), “el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio”.

Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc. (citado por Semino, 2016)

- ***En qué Consiste la Psicomotricidad Gruesa.*** Mientras que la psicomotricidad fina se encarga de trabajar movimientos y actividades de coordinación y precisión, la psicomotricidad gruesa se va a encargar del trabajo de todas las partes del cuerpo, a través de movimientos más bruscos tales como: caminar, correr, saltar y otras actividades que necesitan esfuerzo, fortaleciendo cada una de las partes del cuerpo. Cabe resaltar la importancia de la práctica de la motricidad gruesa desde una edad temprana, para así impulsar el fortalecimiento de sus músculos, adquiriendo agilidad.

Mediante los ejercicios que se trabajan para lograr el fortalecimiento de la motricidad gruesa, se puede tomar ciertas medidas preventivas en cuanto a patologías y trabajar cada músculo para que se pueda lograr el control sobre estos y también hacer deportes que demanden de esfuerzo como por ejemplo el ciclismo y otros que necesiten de equilibrio como los malabares. (Nou montana, 2014, párr. 1-2)

- ***Beneficios de la Psicomotricidad Gruesa.*** Según Encarnación (citado por Mayta Paucara et al.,2013), la psicomotricidad juega un papel muy importante, en los primeros años de vida, ya que tiene influencia en el desarrollo, afectivo, intelectual y social del niño beneficiando la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

La psicomotricidad es considerada un medio que beneficia la salud psíquica y física de los niños, ya que es una práctica que le permitirá tener dominio sano de su movimiento corporal, optimizando la comunicación y relación con el medio en el que vive.

La psicomotricidad además ayuda al niño a que vaya experimentando, indagando, superando y transformando situaciones conflictivas, enfrentándose a las restricciones, relacionándose con otros, conociendo, oponiéndose a sus miedos, proyectando fantasías, viviendo sueños, desarrollando su iniciativa propia, asumiendo roles, disfrutando de los juegos en grupo, expresándose con libertad.

En la infancia el niño se relaciona con el mundo por medio de sus sentidos y del movimiento; tocando, manipulando y explorando los objetos de su entorno.

Estos resultados manifiestan un progreso motor y cognitivo esto debido a que el pensamiento del infante va evolucionando teniendo como fundamento sus conocimientos acerca de la realidad colindante, ordenan sus actividades mentales, puesto que estas facilitarán el desarrollo de nuevas habilidades. (Mendoza & De La Cruz, 2017, p.22-23)

Según Elizadeth Hurlock la Educación Psicomotriz proporciona los siguientes beneficios:

**Propicia la Salud.** Al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.

**Fomenta la Salud Mental.** El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima.

**Favorece la Independencia de los Niños y las Niñas.** Para realizar sus propias actividades. (Citado por Estrada, 2018, p. 28)

- ***Dimensiones de la Psicomotricidad Gruesa***

**Dominio Corporal Dinámico.** Estrada, (2018),... “este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones diferentes”.

Según Comellas & Perpinya (citado por Semino, 2016, p. 27), es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco, etc. Esto al realizar los movimientos de forma voluntaria y siguiendo una determinada consigna, permitiendo no tan sólo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno impongan, llevado a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades.

Dentro del área del dominio corporal dinámico, se evidencian los siguientes aspectos:

***La coordinación general.*** El que es el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo y habiendo alcanzado esta capacidad con una armonía y soltura que variará según las edades.

***El equilibrio dinámico.*** El cual es otro aspecto importante del dominio motor grueso. Que viene a ser la capacidad de mantenerse en diferentes posiciones; en el equilibrio estático, que es permanecer sin moverse y en equilibrio dinámico, que es durante el desplazamiento del cuerpo.

***Dominio Corporal Estático.*** Referente a las actividades motrices que harán que el niño interiorice con el esquema corporal, y estas son:

***La tonicidad.*** Que viene a ser el grado de tensión muscular que se necesita para ejecutar una actividad cualquiera.

***La respiración.*** Es la función mecánica que se encuentra regulada por centros respiratorios bulbares, el proceso se inicia con la asimilación del oxígeno del aire (que es vital para la nutrición de los tejidos) y termina con la salida del dióxido de carbono del cuerpo.

***El autocontrol.*** Es la capacidad de energía tónica para poder realizar cualquier movimiento.

***La relajación.*** Es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria. (Wordpress, 2013, párr. 6)

- ***El Juego y el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa.*** Uno de los fines de la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial es que los profesores brinden a los alumnos una estimulación integral, y así éste logre aprendizajes significativos. El alumno logrará adquirir o mejorar ciertas habilidades o capacidades dependiendo de la forma en la cual



se le enseña, al estar los alumnos en la etapa de la niñez, es que la forma más idónea de llegar a ellos, son los juegos, ya que constituyen parte de su vida diaria, y les causa además alegría, disfrute y placer. Si el juego es considerado un medio, una estrategia a través de la cual se puede trabajar la psicomotricidad gruesa en los alumnos, ellos participarán libremente de cuanta actividad se les proponga, siguiendo uno de los principios que la educación inicial en nuestro país sigue: todo es con amor y nada por la fuerza.

En el juego los alumnos se muestran activos, exploradores y capaces, y los docentes asumen un rol de animadores y guías para llevar a los niños hacia su fin esperado, y logrará tener resultados más favorables, además de que la perspectiva que sus niños tengan de ellos cambiará de manera significativa, puesto que participa de alguna forma del juego.

“El juego se puede considerar como un fenómeno a través del cual se manifiestan diferentes circunstancias de la vida, ayudando al desarrollo bio-psico-social del individuo, siendo éste además un gran recursos didáctico para la integración del niño a su entorno, se entiende que es el mejor método educativo para lograr el desarrollo completo de los párvulos, por lo tanto permite alcanzar los propósitos referentes a la psicomotricidad y es de vital importancia para este proceso”. (García, 2015, p.44)

Para lograr niveles favorables de desarrollo de la psicomotricidad gruesa es necesario brindar ejercicios que se configuren como juegos, entendiendo que de manera didáctica todo aprendizaje se puede lograr usando juegos. A continuación se presentan una serie de ejercicios propicios para desarrollar la psicomotricidad gruesa.

**Coordinación de Pies.** Subir escaleras, bajar escaleras, andar de puntillas, saltar con los dos pies, andar sobre una línea recta manteniendo el equilibrio. Se puede pintar con tiza un camino haciéndolo cada vez más sinuoso y estrecho, caminar marcha atrás

manteniendo el equilibrio, andar sobre un bordillo manteniendo el equilibrio, saltar de baldosa en baldosa, andar por baldosas de dos colores (en damero) pisando sólo un color, sostenerse sobre el pie derecho manteniendo el equilibrio. Después sobre el izquierdo, pasar un “circuito”, realizado en el que hay que andar, saltar, pasar a gatas, dar una voltereta...

**Coordinación de brazos.** Botar una pelota, lanzar un objeto (una pelota) a otro, recibir un objeto (una pelota, un cojín pequeño) con las dos manos y luego con la mano derecha e izquierda, jugar a hacer blanco sobre objetos con una pelota o bolsa de tela; por ejemplo, jugar a los bolos.

**Otros juegos.** Casi todos los juegos al aire libre, los patinetes, palas, raquetas o juegos similares, pelotas, muchos juegos tradicionales en los que se salta, lanzan objetos. (Jarque, s.f, p. 4)

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis principal**

El juego como estrategia didáctica innovadora desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura. 2018

#### **3.2. Hipótesis específicas**

1. El nivel de psicomotricidad gruesa en la mayoría de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” es deficiente, antes de aplicar las estrategias didácticas de juegos. nivel de desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Manuel Odría Amoretti” – Chipillico – Las Lomas en el año 2019, antes de la aplicación de la estrategia didáctica basada en juego de roles con carácter simbólico es en Inicio.
2. El nivel de psicomotricidad gruesa, en la mayoría de los niños de 5 años de la

Institución Educativa Particular “San Lucas” es sobresaliente después de aplicar las estrategias didácticas de juegos.

3. Existen diferencias notorias en cuanto al nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas”, antes y después de aplicar las estrategias didácticas de juegos.

## IV. METODÓLOGIA

### 4.1. Diseño de la investigación

Según el enfoque o paradigma, la investigación fue cuantitativa, ya que “usó la relación de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. El tipo de la investigación fue aplicada, ya que buscó la solución de problemas prácticos esto implicó controlar ciertos sectores escogidos de la realidad, mediante el diseño de dispositivos técnicos y elaboración de planes o cursos de acción que tuvieron algún valor práctico para algún grupo social. (Hernández, Fernández & Baptista, 2006).

El tema a investigar siguió un nivel explicativo, puesto que estos estudios son los que se encargan de responder las causas de los eventos, así como explicar por qué ocurren y se relacionan dos o más variables. (Hernández, Fernández & Baptista, 2006)

Siendo la investigación de diseño pre experimental (de un solo grupo con dos pruebas, pre test y post test)



**Dónde:**

O<sub>1</sub>: aplicación del pre test

X: estrategia didáctica de juegos

O<sub>2</sub>: aplicación post test

Esta investigación se caracterizó por un nivel de control, mediante el cual se logró la validez interna, esto quiere decir que para tener un control de la investigación se compararon resultados, en base a dos momentos.

El inconveniente de estos diseños es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, que los efectos producidos en la variable dependiente se debieron exclusivamente a la variable independiente o tratamiento. Sin embargo, este tipo de diseños son los únicos aplicables en determinados tipos de investigaciones educativas.

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Población**

Según el diccionario de la RAE (2001) se conceptualizó a la población, en su alcance sociológico, como el “Conjunto de los individuos o cosas sometido a una evaluación estadística mediante muestreo”. En la referida, nuestra población fueron los 45 alumnos del nivel inicial de la Institución Particular León San Lucas, Piura 2018.

**Tabla n° 1**

*Población de los estudiantes de inicial de 5 años de la I.E. “León San Lucas” de Piura-2018.*

<b>NIVEL INICIAL</b>	<b>SEXO</b>		<b>TOTAL</b>
	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	
3 AÑOS	5	10	<b>15</b>
4 AÑOS	7	8	<b>15</b>
5 AÑOS	6	9	<b>15</b>
			<b>45</b>

**Nota:** Nómina de matrícula de la I.E. “León San Lucas” 2018.

### **4.2.2. Muestra**

El tipo de muestreo fue no probalístico intencional, para la cual la muestra se conformó por 15 estudiantes del aula de 5 años (sección única) del nivel inicial de la I.E. “León San Lucas”, Piura 2018.

Hubo ciertas condiciones que la muestra debió cumplir:

- Los alumnos pertenecieron a la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura.
- Los alumnos se encontraron en inicial de 5 años.
- Los niños presentaron una asidua asistencia a clases.
- Los niños no padecieron de alguna dificultad física que les impidiera el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

**Tabla n° 2**

*Muestra de los estudiantes de inicial de 5 años de la I.E. “León San Lucas” de Piura-2018.*

<b>SEXO</b>			
<b>NIVEL INICIAL (AULA 5 AÑOS)</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>15</b>

**Nota:** Nómima de matrícula de la I.E. “León San Lucas” 2018.

**Tabla n° 3**

*Estadísticas de muestras emparejadas*

		<b>Media</b>	<b>N</b>	<b>Desviación estándar</b>	<b>Media de error estándar</b>
Par 1	PreTest	5,40	15	2,898	,748
	PostTest	16,07	15	6,486	1,675

**Nota:** Nómima de matrícula de la I.E. “León San Lucas” 2018.

**Tabla n° 4**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

		<b>N</b>	<b>Correlación</b>	<b>Sig.</b>
Par 1	PreTest & PostTest	15	,044	,876

**Nota:** Nómima de matrícula de la I.E. “León San Lucas” 2018.

#### 4.2.3. Definición y operacionalización de variable

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
¿EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA PERMITE EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN LUCAS” – PIURA?	El juego (Variable independiente)	El juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad. (citado por Leyva, 2011, p. 30)	Es una técnica participativa de la enseñanza que promueve el desarrollo de habilidades motrices básicas y capacidades coordinativas. Brindando al niño grandes satisfacciones, alegrías, emociones y vivencias al relacionar sus acciones con lo que acontece a su alrededor.	Juego Motor	Muestra habilidades motoras.	Juega usando su cuerpo, manifestando destreza motora. Coordina y controla su cuerpo, siguiendo las instrucciones del juego, demostrando dominio motor. Es capaz de desplazarse de distintas maneras: cuadrupedia, marcha, reptar.
	La psicomotricidad gruesa (variable dependiente)	La psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios. (Semino, 2016)	Es una disciplina que busca el dominio propio del cuerpo, a través de movimientos sincronizados y coordinados, que permiten al niño trabajar todas las partes del cuerpo por medios de movimientos más bruscos.	Esquema corporal	Reconoce a través del juego las partes gruesas de su cuerpo.	Distingue las partes gruesas de su cuerpo y el de sus compañeros: -Conoce las partes gruesas de su cuerpo. -Utiliza su cuerpo de forma precisa. Mueve las piernas y se impulsa con los pies según las instrucciones dadas: -Muestra un control de sus extremidades inferiores. -Manifiesta confianza en sus posibilidades de acción. Tira la pelota por encima de la cabeza, siguiendo instrucciones: -Ejecuta movimientos circulares. Lanza objetos con precisión: -Manifiesta direccionalidad. -Recepciona y conduce objetos.

	<p>Lateralidad</p> <p>Muestra dominio de uso de su lateralidad al participar de los juegos.</p>	<p>-Distingue la derecha y la izquierda en sí mismo, usando sus manos y pies:          -Identifica en su cuerpo un lado izquierdo y un lado derecho.          -Identifica su segmento dominante.</p> <p>Distingue la derecha y la izquierda en otro, señalando y manipulando materiales:          -Reconoce la derecha e izquierda en diferentes acciones.          -Aplica mediante el juego motor movimientos laterales.</p> <p>Brinca y da saltos de lado, usando la cuerda:          -Realiza diferentes formas de saltos con velocidades.          -Realiza saltos con cambios de dirección y sentido.</p> <p>Puede dar volteretas siguiendo instrucciones de juego:          -Ejecuta volteretas sin perder coordinación en sus diferentes segmentos corporales          -Realiza volteretas sin ayuda.</p>
--	---	---



### **4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Ya que esta investigación fue pre experimental, se buscaron instrumentos que permitieron la recolección de datos, confiables, válidos y objetivos, para conocer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y la influencia que pudo llegar a tener en estas estrategias didácticas de juegos y canciones.

- **Técnica: Observación**

Luego de definir nuestra problemática en la muestra seleccionada, y de tener claro el enfoque de investigación que se seguirá, es que se procedió a buscar la técnica de recolección de datos más adecuada.

Méndez (1999, p.143) definió a las fuentes y técnicas para recolección de la información como los hechos o documentos a los que acude el investigador y que le permiten tener información.

También señaló que ésta se hace “a través de formularios, los cuales tienen aplicación a aquellos problemas que se pueden investigar por métodos de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento”. (Citado por eumed.net, s.f.)

Según Hernández, Fernández y Baptista (1998), “la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas”.

- **Instrumento de Recolección de Datos: Guía de Observación**

Que permitió listar los sucesos ocurridos en el aula de clase, con el propósito de identificar lo que se deseaba observar, es decir el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

Es este instrumento el que indicó los niveles de logros de los estudiantes de inicial de 5 años de la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura-2018, en cuanto a la psicomotricidad gruesa.

Según Rojas (2002), una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación.

#### **4.4. Plan de análisis**

Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos se debió seguir un procedimiento, primero fue necesaria una visita a la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura -2018, para coordinar los permisos respectivos para poder aplicar las técnicas e instrumentos seleccionados para la presente investigación. En este punto se obtuvieron todas las facilidades del caso por parte de la mencionada institución, con la aclaración que estos instrumentos sean tomados en las horas de clase del área de psicomotricidad, puesto que traza competencias vinculadas al desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo.

Se inició con la aplicación de la guía de observación para conocer los niveles de psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años, mediante los resultados obtenidos de esta guía se pudo conocer las dimensiones en las cuales los niños y niñas se desarrollaban mejor y en cuales necesitaban mejorar, para así poder aplicar un plan de mejora. Seguido se elaboraron las sesiones de aprendizaje en base a las variables de estudio y las deficiencias de los estudiantes. En la aplicación de cada sesión se aplicaron guías de observación, las cuales fueron tabuladas y procesadas mediante el programa estadístico IBM SPSS en su versión 22 para el entorno Windows. En cuanto a la elaboración de los gráficos se utilizó el programa Excel de Microsoft Office 2010. Y luego se prosiguió a su posterior interpretación para tener un conocimiento amplio de los resultados obtenidos.

#### 4.5. Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “SAN LUCAS” DE PIURA -2018	¿El juego como estrategia didáctica innovadora permite el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa “San Lucas” – Piura?	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>-Determinar cómo las estrategias didácticas innovadoras de juegos desarrollan la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>- Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa antes de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura.</p> <p>-Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa después de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en los niños y niñas de</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>-La psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura, se desarrollará de manera significativa a través del juego como estrategia didáctica innovadora.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>- El bajo nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura, antes de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica innovadora.</p> <p>- El alto nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa , en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de</p>	<p><b>variable independiente:</b></p> <p>el juego</p> <p><b>variable dependiente:</b></p> <p>la psicomotricidad gruesa</p>	<p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Cuantitativa.</p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de la investigación</b></p> <p>Pre – experimental</p> <p>O1 - X -O2</p> <p>O1: aplicación del pre test</p> <p>X: estrategia didáctica de juegos</p> <p>O2: aplicación post test</p>	<p>En la referida, la población es el nivel inicial de la Institución Particular San Lucas (45 alumnos) y la muestra son los niños del aula de 5 años sección única, 15 niños (as) de dicha Institución.</p>

---

5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura-2018, reconocen las partes gruesas del cuerpo, a través del juego.

- Establecer las diferencias que existen en el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura-2018.

Piura, después de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica innovadora.

- Existen notables diferencias de los resultados, antes y después de haberse realizado la aplicación de la estrategia didáctica innovadora de los juegos.

#### 4.6. Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicaron los siguientes principios:

- **Protección a las personas:** La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Ya que en ésta investigación los alumnos fueron objeto de estudio, en todo momento se cumplió con los siguientes requisitos: se respetó la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Esto implicó que no solo los alumnos nos permitan recabar información de sus actividades, sino también los padres de familia nos hicieron llegar datos de sus niños para fines solo de la investigación. (Código de Ética para la Investigación Versión 001, 2016)

- **Beneficencia y no maleficencia:** Se aseguró el bienestar de los estudiantes, diseñando sesiones de aprendizaje en donde las actividades no demanden riesgos o causen daños a su integridad, verificando además que los espacios estén acondicionados con diferentes materiales propicios para el desarrollo de las actividades, buscando además que los estudiantes tengan todos materiales y recursos para que cada uno pueda trabajar en sus actividades. (Código de Ética para la Investigación Versión 001, 2016)

- **Justicia:** Se ejerció un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. En la ejecución de las actividades en todo momento se trató equitativamente a todos los niños, brindándoles una seguridad y confianza para que sigan las instrucciones de los juegos y no sientan temor, ya que ellos no tenían este tipo de clases y todas demandaban de esfuerzo físico y de desplazarse, así que fue necesario que

emocionalmente cada uno de ellos se sienta bien. (Código de Ética para la Investigación Versión 001, 2016)

- **Consentimiento informado y expreso:** En esta investigación se contó con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual los padres de familia aceptaron la participación de sus niños para los fines específicos establecidos en el proyecto. (Código de Ética para la Investigación Versión 001, 2016)

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Para la obtención de los mismos se debieron considerar los objetivos de la investigación. A continuación se presentan los resultados, junto a sus respectivas interpretaciones.

#### 5.1.1. Resultados según el primer objetivo específico.

**Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa**

**Tabla n° 5:**

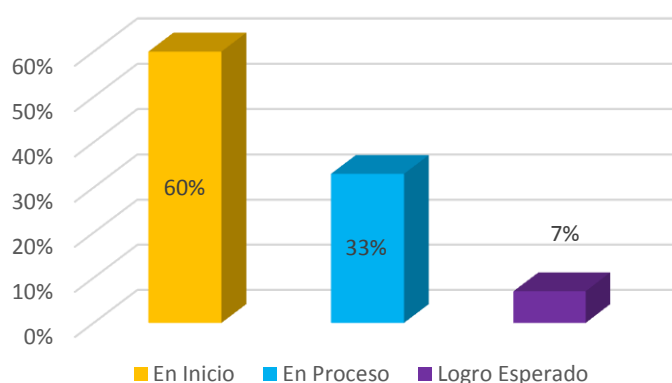
*Resultados del pre test: psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” - Piura 2019.*

Escala	Frecuencia	%
E.I: En Inicio	9	60
E.P: En Proceso	5	33
L.E: Logro Esperado	1	7
TOTAL	15	100

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 1:**

*Resultados del pre test: psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” - Piura 2019.*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

## Interpretación:

En la figura se observó que el 60% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de inicio de lograr desarrollar su psicomotricidad gruesa a través del juego como estrategia didáctica innovadora, el 33% están en nivel de proceso y 7% en nivel esperado. Por lo que se infirió que los estudiantes necesitaron trabajar en mejorar su psicomotricidad gruesa, puesto que la mayoría se encontraron en inicio de lograr un desarrollo óptimo de la misma, y hubo dificultades en las dimensiones esquema corporal y lateralidad.

**Tabla 06:**

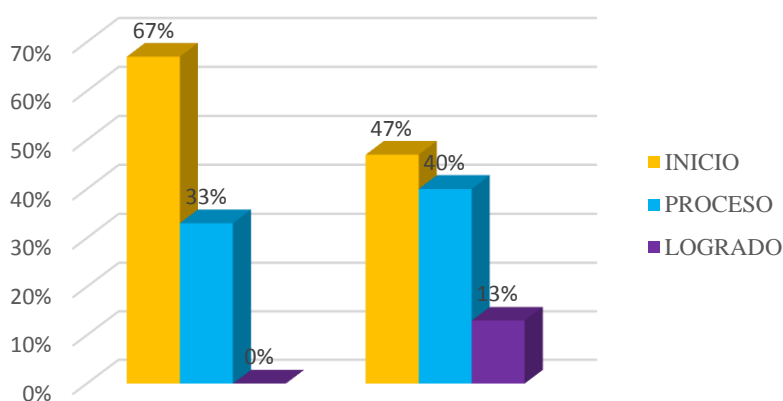
*Resultados del pre test por dimensiones*

Dimensiones	F	E.I.	E.P	L.E	TOTAL
ESQUEMA CORPORAL	F	10	5	0	15
	%	67	33	0	100
LATERALIDAD	F	7	6	2	15
	%	47	40	13	100

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 2:**

*Resultados del pre test por dimensiones*





**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

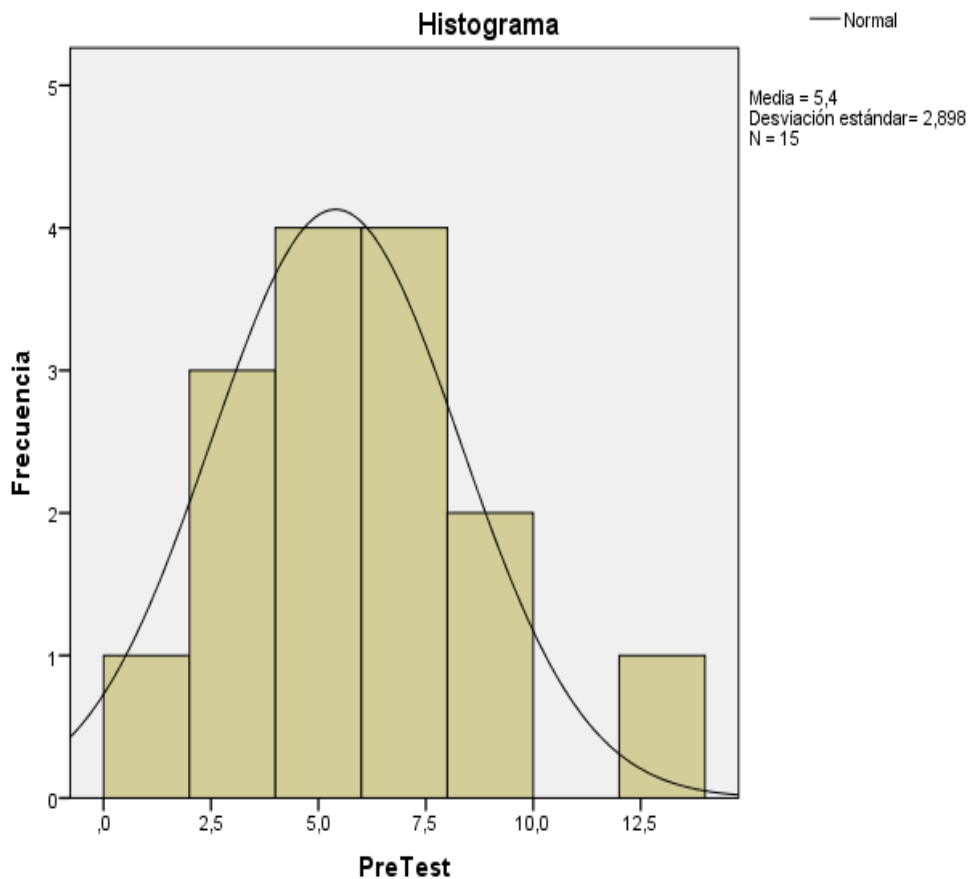
**Interpretación:**

En la figura se observó que el 67% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de inicio del esquema corporal, el 33% en un nivel de proceso y un 0% en el nivel esperado de desarrollo. Lo que mostró que los estudiantes presentaron dificultades en el reconocimiento de las partes gruesas de su cuerpo, a través del juego.

En cuanto a lateralidad, el 47% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de inicio de la lateralidad, el 40% en un nivel de proceso y un 13% en el nivel esperado. Evidenciándose así que los estudiantes presentaron problemas al momento de mostrar dominio de uso de su lateralidad.

**Figura 03:**

*Resultados del pre test por dimensiones*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

La figura muestra que los datos obtenidos al aplicar el pre test a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “San Lucas” de Piura-2019, que la mayoría de estos datos se encontraron dentro de la curva, por lo tanto pudimos deducir que existió normalidad entre los datos estudiados.

**Tabla n° 07**

*Descripción de los datos*

		Estadístico	Error estándar
PreTest	Media	5,40	,748
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,79
		Límite superior	7,01
	Media recortada al 5%	5,28	
	Mediana	5,00	
	Varianza	8,400	
	Desviación estándar	2,898	
	Mínimo	1	
	Máximo	12	
	Rango	11	
	Rango intercuartil	4	
	Asimetría	,677	,580
	Curtosis	,453	1,121

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**5.1.1. Resultados según el segundo objetivo específico.**

**Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa**

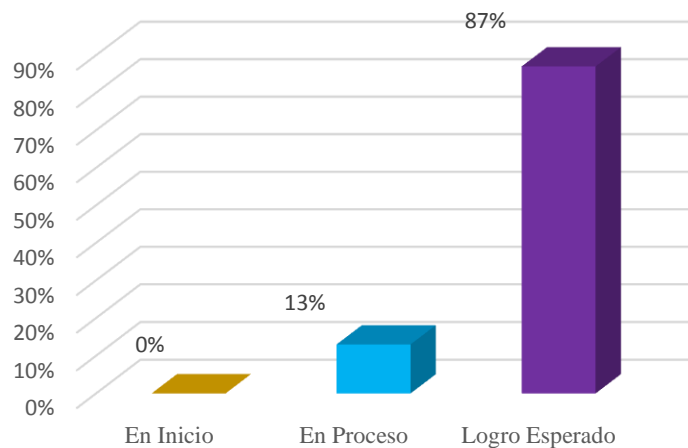
**Tabla 08**

<b>Escala</b>	<b>frecuenci a</b>	<b>%</b>
E.I: En Inicio	0	0
E.P: En Proceso	2	13
L.E: Logro Esperado	13	87
Total	15	100

*Resultados del post test*

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 4:**



*Resultados del post test*

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

En la figura se pudo evidenciar que el 87% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P.

“León San Lucas”, luego de la aplicación de la estrategia de juegos motores había alcanzado el logro esperado de su psicomotricidad gruesa, y el 13% alcanzó a ubicarse en el nivel de proceso. Es así que la mejora en las dimensiones de estudio de la psicomotricidad gruesa es notorias, lográndose el reconocimiento a través del juego, de las partes gruesas del cuerpo, donde ha se podido trabajar juegos que promueven acciones con la cabeza, tronco y las extremidades, tanto superiores como inferiores, y además los estudiantes muestran dominio de su lateralidad.

**Tabla 09**

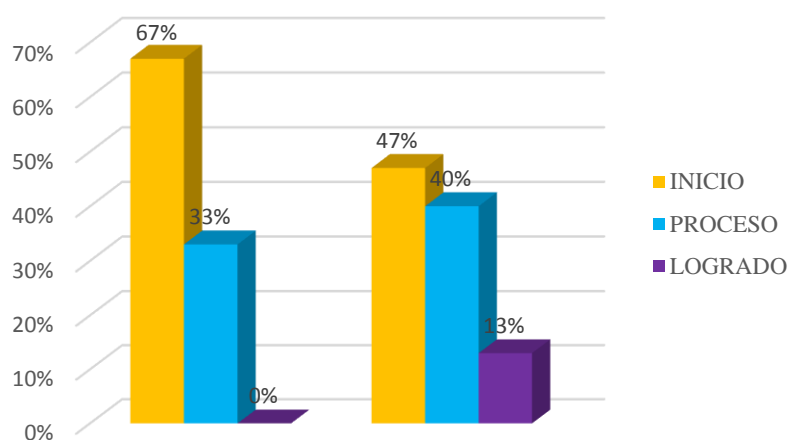
*Resultados Post test por dimensiones*

<b>Dimensiones</b>	<b>f</b>	<b>E.I</b>	<b>E.P</b>	<b>L.E</b>	<b>TOTAL</b>
ESQUEMA	f	10	5	0	15
CORPORAL	%	67	33	0	100
LATERALIDAD	f	7	6	2	15
	%	47	40	13	100

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figuras n° 5:**

*Resultados Post test por dimensiones*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

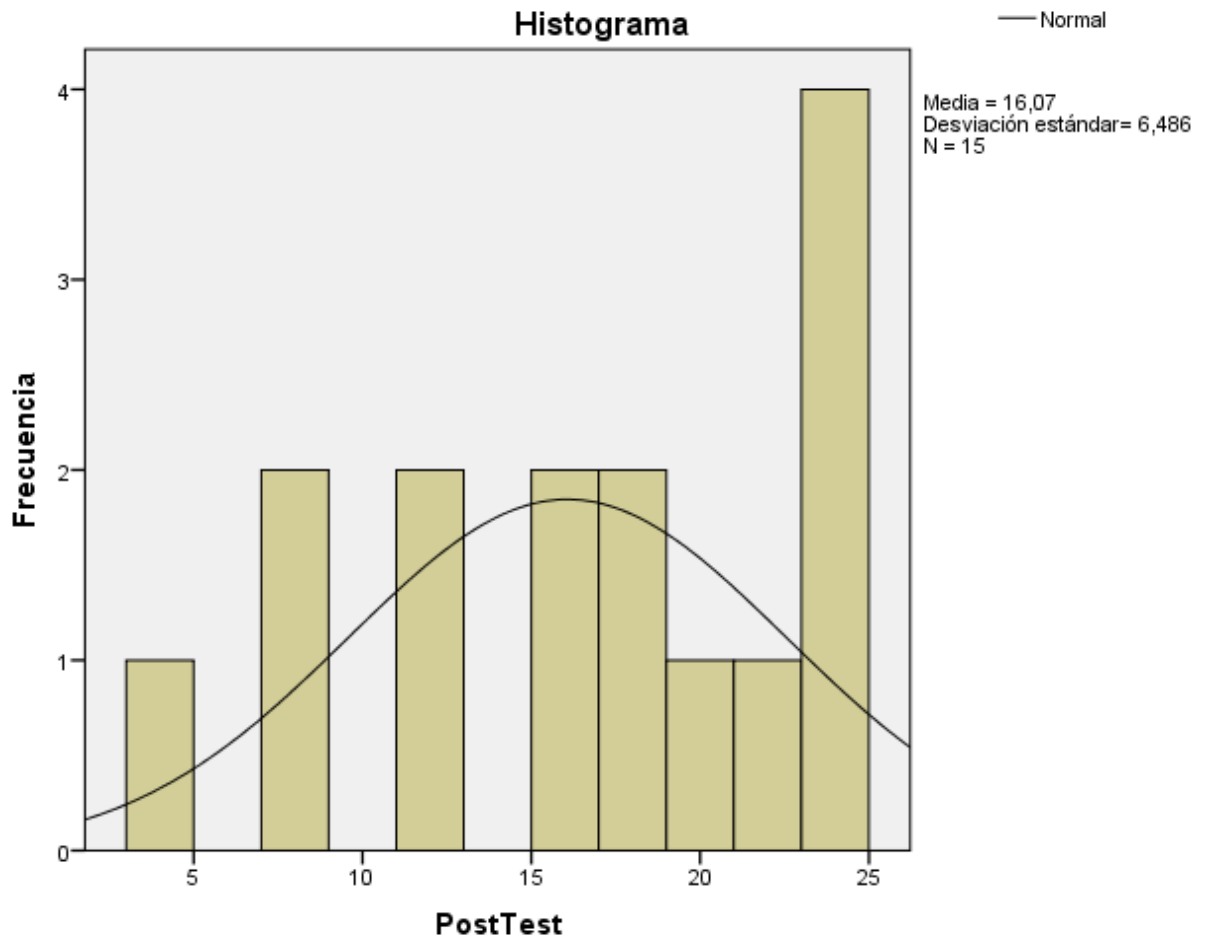
### **Interpretación:**

En la figura se observa que el 100% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, alcanzó el nivel de logro esperado en la dimensión esquema corporal. Logrando así, los estudiantes alcanzar la ejecución de actividades tales como: distinguir las partes gruesas de su cuerpo y el de sus compañeros, mover las piernas e impulsarse con los pies, tirar la pelota por encima de la cabeza y lanzar objetos con precisión.

En cuanto a la dimensión lateralidad, el 87% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, alcanzaron el nivel de logro esperado, y el 13% se ubicó en proceso de lograr el desarrollo de su psicomotricidad gruesa. Evidenciándose un logro sobresaliente al mostrar dominio de su lateralidad al participar de juegos, distinguiendo la derecha y la izquierda en sí mismos y en otras personas, brincando y dando saltos de lado, y dando volteretas siguiendo instrucciones de juego.

### **Figura n° 06**

*Resultados Post test por dimensiones*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

La figura muestra que los datos obtenidos al aplicar el post test a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “San Lucas” de Piura-2019, la mayoría de estos datos se encuentran dentro de la curva, por lo tanto podemos deducir que existe normalidad entre los datos estudiados.

**Tabla n° 10**

*Descripción de datos post test*

Estadístico	Error estándar
-------------	----------------

PostTest	Media		16,07	1,675
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	12,47	
		Límite superior	19,66	
	Media recortada al 5%		16,30	
	Mediana		17,00	
	Varianza		42,067	
	Desviación estándar		6,486	
	Mínimo		4	
	Máximo		24	
	Rango		20	
	Rango intercuartil		12	
	Asimetría		-,465	,580
	Curtosis		-,983	1,121

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. "León San Lucas" de Piura-2019.

### 5.1.2. Resultados según el tercer objetivo específico.

**Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa**

**Tabla n° 11**

*Comparación del pre test y pos test*

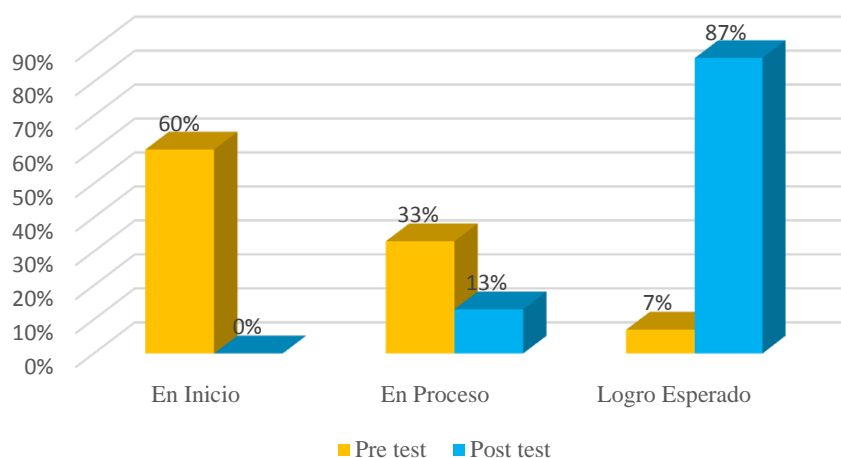
<b>VARIABLE: "PSICOMOTRICIDAD GRUESA"</b>				
<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	frecuencia	%	frecuencia	%

<b>E.I</b>	9	60	0	0
<b>E.P</b>	5	33	2	13
<b>L.E</b>	1	7	13	87
<b>Total</b>	15	100	15	100

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 07**

*Comparación del pre test y pos test*



Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

De la figura se pudo inferir que en la realización del pre test los estudiantes se encontraron en: 60% en inicio, 33% en proceso y 7% en logro esperado, en el post test, 0% en inicio, 13% en proceso y 87% en logro esperado. Mostrándose así que la estrategia de juegos motores si contribuyó a mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes. Ya que en las dimensiones de estudio, esquema corporal y lateralidad, las sesiones de aprendizaje pudieron lograr que los estudiantes, reconozcan a través del juego las partes gruesas de su cuerpo, mediante juegos que involucraron ejercicios con la cabeza, las extremidades y el tronco.

**Tabla n° 12**

*Comparación del pre test y post test por dimensiones*

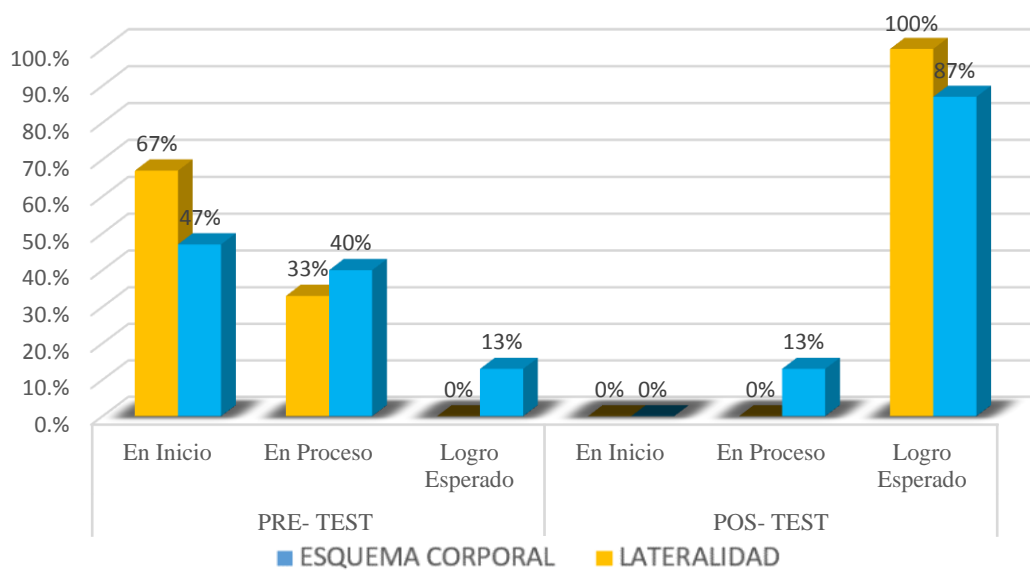


Dimensiones		PRE- TEST			POST- TEST		
		E.I	E.P	L.E	E.P	E.P	L.E
ESQUEMA CORPORAL	f	10	5	0	0	0	15
	%	67	33	0	0	0	100
LATERALIDAD	f	7	6	2	0	2	13
	%	47	40	13	0	13	87

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 08**

*Comparación del pre test y post test por dimensiones*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

Luego de la aplicación tanto del pre test como el post test se pudo evidenciar las diferencias existentes entre ambos resultados.

En la figura se observó que en la dimensión esquema corporal, el 67% se encontró en inicio, el 33% en proceso y el 0 % en logro esperado y en la aplicación del post test, el 0% se ubicó en inicio, el 0% en proceso y 100% en logro esperado, es así como se mostró que la estrategia usada si funcionó en la mejora del esquema corporal en los estudiantes. Logrando por completo la distinción de las partes gruesas de su cuerpo y el de sus compañeros, mover las piernas e impulsarse con los pies según las instrucciones del juego, tirar la pelota por encima de la cabeza, siguiendo las reglas del juego y lanzar objetos con precisión, acciones que configuran el reconocimiento del esquema corporal.

Así mismo en la dimensión lateralidad, se observó que en el pre test, el 47% se ubicó en inicio de logro, el 40% en proceso y el 13% en logro esperado, mientras que el post test el 0% se encontró en inicio, el 13% en proceso y el 87% en logro esperado, evidenciándose que en su mayoría los estudiantes lograron el desarrollo de su lateralidad con el uso de la estrategia empleada. Logrando realizar juegos donde distingue la derecha y la izquierda tanto en su propio cuerpo como en el de otras personas, brincar, dar saltos y volteretas donde discriminaron la derecha de la izquierda a través de diversas instrucciones de juego.

### **Variable Independiente: Juego motor**

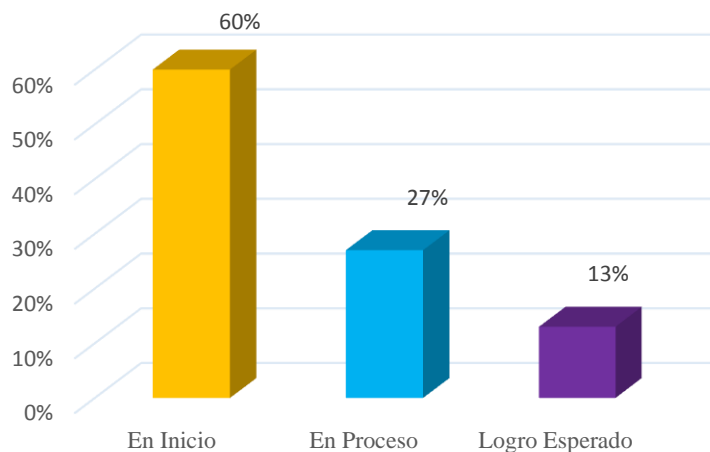
**Tabla n° 13**

*Resultados del pre test*

<b>Escala</b>	<b>frecuencia</b>	<b>%</b>
E.I: En Inicio	9	60
E.P: En Proceso	4	27
L.E: Logro Esperado	2	13
Total	15	100

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

### **Figura n° 09**



### *Resultados del pre test*

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

### **Interpretación:**

En el gráfico se pudo evidenciar que el 60 % de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en inicio de logro en cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica de juegos motores al desarrollar sus actividades psicomotrices, el 27% se encontró en proceso y el 13% sí hace uso de los juegos motores.

### **Tabla n°14**

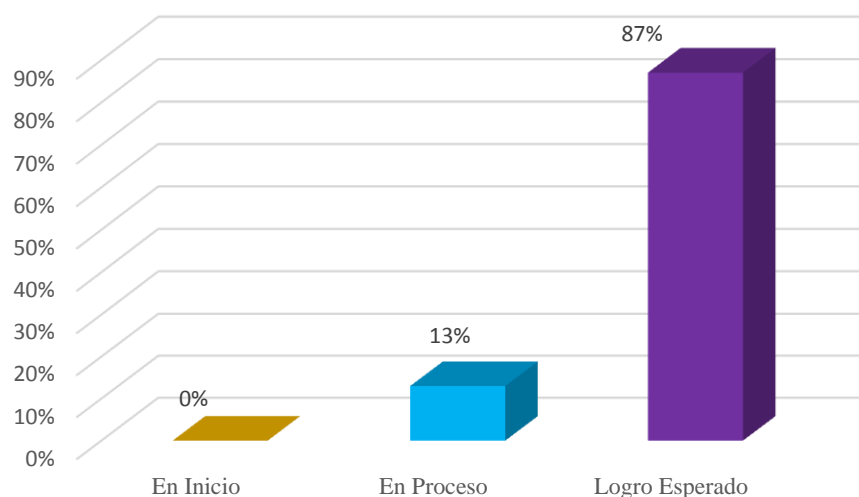
#### *Resultados del post test*

<b>Escala</b>	<b>frecuencia</b>	<b>%</b>
E.I: En Inicio	0	0
E.P: En Proceso	2	13
L.E: Logro Esperado	13	87

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

### **Figura n° 10**

#### *Resultados del post test*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Interpretación:**

En la figura se pudo evidenciar que el 87% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, ya habían alcanzado en logro esperado en la aplicación de los juegos motores al realizar actividades psicomotrices, y el 13% se encontraba en proceso de logro.

**Tabla n° 15**

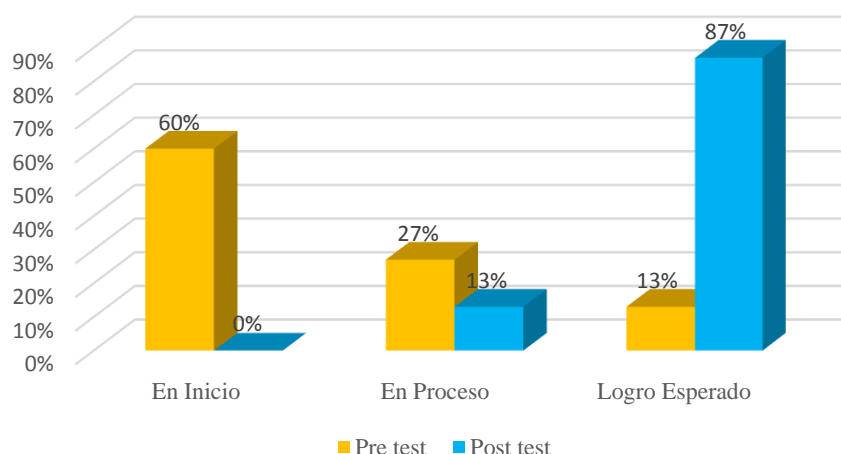
*Comparación del pre test y pos test*

Escala	Pre test		Post test	
	frecuencia	%	frecuencia	%
<b>En Inicio</b>	9	60	0	0
<b>En Proceso</b>	4	27	2	13
<b>Logro Esperado</b>	2	13	13	87

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**Figura n° 11**

*Comparación del pre test y pos test*



**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

### **Interpretación:**

Después de la aplicación de un pre test y post test nos pudimos dar cuenta la diferencia de los resultados obtenidos, donde la aplicación del juego motor como estrategia funcionó en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años.

En la figura de puede notar que en el pre test los estudiantes de 5 años se encontraban en: 6% en inicio, 27% en proceso, 13% en logro esperado, y en el post test, 0% en inicio, 13% en proceso y 87% en logro esperado, es así como se pudo evidenciar una diferencia significativa entre ambos resultados, es decir de los juegos motores fueron aplicados durante la realización de las sesiones siendo de uso frecuente en los estudiantes.

### **5.2. Contrastación de Hipótesis**

Para evaluar el efecto que la estrategia utilizada tuvo sobre la psicomotricidad gruesa de los niños se planteó como hipótesis que existe una diferencia significativa entre la media de esta variable antes de someterse a la estrategia (pre-test) y después de someterse a ella (post-test).

$H_0$ : No hay diferencia significativa en las medias de la psicomotricidad gruesa antes y después del tratamiento.

H<sub>1</sub>: Hay una diferencia significativa en las medias de la psicomotricidad gruesa antes y después del tratamiento.

Puesto que el interés es comparar la media de la psicomotricidad gruesa, usando una sola muestra (15 alumnos) pero en dos circunstancias distintas, la prueba estadística elegida es la t de Student para muestras relacionadas.

El valor de probabilidad para la psicomotricidad gruesa antes y después del tratamiento fue superior al nivel de significancia (0.761 y 0.252, respectivamente), se acepta la hipótesis alterna.

**Tabla n° 16**

*Prueba de muestras emparejadas*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par	PreTest -	-	6,986	1,804	-14,536	-6,798	-	14	,000
1	PostTest	10,667					5,913		

**Nota:** Guía de observación aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas” de Piura-2019.

**5.2. Análisis de resultados**

**5.3.1. Análisis según el primer objetivo específico.**

Según Mendoza y De La Cruz (2017, p.18), “Las personas no nos movemos por instintos, sino que todo lo que se hace, se hace con un fin determinado, es por ello que la psicomotricidad estudia los movimientos de las personas y su asociación con la mente”.

Asimismo, Semino (2016) señaló la definición de Pérez afirmando que “en el período de la niñez, la psicomotricidad cumplirá diversos roles fundamentales en la vida de los niños que posteriormente repercutirán en el nivel de su desarrollo que logren los niños, ya sea: afectivo, intelectual y social” (p.7)

Luego de realizar el pre test, se determinó que el 60% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encuentran en nivel de inicio de la psicomotricidad gruesa, el 33% en un nivel de proceso y un 7% en el nivel esperado, lo que indica que los estudiantes están en inicio de lograr desarrollar su psicomotricidad gruesa, siendo ésta muy deficiente según las dos dimensiones de estudio.

Tal como lo fundamenta la teoría de la práctica del instinto que Meneses, M y Monge, A. (2001) señalaron de Vargas, que es un ejercicio preparatorio para la vida futura, que señala que el niño tiene ciertos instintitos como parte innata, pero que de forma paulatina se irán perfeccionando con el juego, es así como los resultados del pre test muestran que no se está empleando la estrategia de juego para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños. (p. 119).

Estos resultados además, se contrastaron con lo mencionado por Semino (2016, p. 55), en su tesis “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla-Piura, - Universidad de Piura – Piura. El instrumento empleado fue la Escala Motriz – Ozer, determinándose que el nivel de Motricidad Gruesa de los niños de 4 años de una institución particular de Castilla de Piura presentaron un nivel de motricidad superior y motricidad normal superior, demostrando así que los estudiantes lograron un deseable nivel de equilibrio y coordinación, por ende su psicomotricidad gruesa ya está en estos niveles desarrollada. A diferencia de nuestros resultados que los niños están en proceso de inicio de lograr su psicomotricidad gruesa.

Y coincidieron con lo mencionado por Gastiaburú (2016, p.22-23). En su tesis “Juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao.- Universidad San Ignacio de Loyola – Lima. En la aplicación del pre test muestra un bajo desarrollo psicomotor, la mayor dificultad la obtuvo la dimensión de motricidad, luego el lenguaje y por último la coordinación. La dimensión de motricidad (pre test) con

valores medios y desviación de 4.44 y 1.36, la dimensión de lenguaje (pre test) con valores medios y desviación de 9.81 y 4.77, y la coordinación (pre test) con valores medios y desviación de 8.50 y 3.77. En el post test los niños mostraron mejoras en el desarrollo psicomotor en las tres dimensiones.

Los resultados por dimensiones de estudio fueron:

En la dimensión esquema corporal se obtuvo que: el 67% de los niños de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de inicio, y el 33% en un nivel de proceso. Esto nos indicó que los niños tuvieron un bajo nivel de desarrollo del esquema corporal.

En la dimensión lateralidad se obtuvo como resultado que, el 47% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de inicio de la lateralidad, el 40% en un nivel de proceso y un 13% en el nivel esperado.

### **5.3.2. Análisis según el segundo objetivo específico.**

Los resultados obtenidos después de aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos, con las diez sesiones propuestas, se determinó que el 13% de los niños de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encuentran en nivel de proceso y un 87% en el nivel esperado, lo que indica que los estudiantes en su mayoría alcanzaron un logro previsto luego de haberse aplicado la estrategia didáctica innovadora de juegos.

Según la teoría del juego como ejercicio complementario donde Semino (2016), cita a Vargas y fundamenta que el juego es un ejercicio superior que demanda mayores esfuerzos, y que logran el desarrollo de habilidades y destrezas, así como lo muestran los resultados del pos test que evidencian que gracias a las sesiones en base a la estrategia de juegos, es que se logró mejoras en el desarrollo psicomotor grueso en los niños, en las dos dimensiones de estudio se pudieron perfeccionar sus movimientos (p. 121)



El nivel de psicomotricidad gruesa en el post test se ubicó en el nivel logrado. Esto se corroboró con lo sostenido en: Psicomotricidad en preescolar, (2011, párr. 4), “La educación psicomotriz está pensada en función de la edad del niño y de la unidad de sus intereses, para favorecer el desarrollo de su personalidad. La educación psicomotriz es una técnica, pero es también un estado de ánimo, un modo de enfoque global del niño y de su desarrollo, fundamentada en la solución de sus problemas individuales y en la rehabilitación de diversas alteraciones”.

En cuanto a las dimensiones los resultados encontrados fueron: En la dimensión esquema corporal se tuvo que: el 100% de los niños de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, alcanzaron el logro esperado en el desarrollo de su esquema corporal. Lo que quiso decir que la estrategia aplicada y las sesiones desarrolladas lograron mejorar dicha dimensión y todos los estudiantes lo reflejan. En la dimensión lateralidad se obtuvo como resultado que, el 13% de los estudiantes de 5 años de la I.E.P. “León San Lucas”, se encontraron en nivel de proceso de la lateralidad, y un 87% en el nivel esperado. Mostrándose así una mejora significativa, puesto que fueron la mayoría de los estudiantes los que lograron mejoras en esta dimensión.

### ***5.3.3. Análisis según el tercer objetivo específico.***

Después de analizar los resultados del pre test y post test, se pudieron establecer:

- En inicio existió una diferencia en inicio de 60%, en proceso 20% y en logro esperado -80%, lo que evidenció que existió una diferencia significativa respecto al nivel de logro esperado, ya que ni un estudiante estuvo en este nivel en la aplicación del pre test, pero luego del post test la gran mayoría se encontró en este nivel, también pudimos aseverar que existió una influencia directa de los juegos como estrategia didáctica innovadora sobre la psicomotricidad gruesa, puesto que

después de la aplicación de las diez sesiones en base a juegos, es que se evidenció el cambio y mejora en los estudiantes.

- En la dimensión esquema corporal las diferencias establecidas fueron: en inicio 67%, en proceso 33% y en logro esperado -100%.
- En la dimensión lateralidad las diferencias establecidas fueron: en inicio 47%, en proceso 27% y en logro esperado -74%.
- En el pre test la media era de 5.40 con un error estándar de 0.748 y el en post test la media fue de 16.07 con un error estándar de 1.675. El porcentaje de significancia fue de 0.000.

Estos resultados se fundamentan según Meneses, M y Monge, A. (2001) señalaron de Newman y Newman, en la teoría del juego de crecimiento y mejoramiento, que sostiene que el juego es una forma de acrecentar las capacidades o habilidades que ya posee cada niño. Es decir la aplicación de las sesiones permitieron que los niños puedan realizar más y mejores las actividades que configuran un desarrollo psicomotor grueso. Es la estrategia de juegos la que va a dirigir al aprendizaje y desarrollo de su psicomotricidad. (p.121)

Esto coincidió con lo citado por Plasencia (2015), “Juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “Valle Grande”, del Distrito de Casa Grande. – Universidad Nacional de Trujillo – La Libertad, donde se demostró que los juegos influyen en la mejoría del esquema corporal en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Particular “Valle Grande”, Distrito Casa Grande. 2015.

## VI. CONCLUSIONES

- Se demostró la importancia del empleo de la estrategia didáctica innovadora de juegos al momento de buscar un desarrollo significativo de la psicomotricidad gruesa en los niños, siendo necesario darle la importancia debida a los juegos dentro del desarrollo del área psicomotriz, no como una actividad solo de recreación, sino como un medio, una herramienta que si es usada correcta e implementada en diferentes sesiones, puede dar un sin número de beneficios a los niños. Es por ello que la presente concluye que la estrategia didáctica innovadora de juegos, influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Lucas " de Piura-2018.
- Según los resultados del pre test, el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E.P. "León San Lucas" de Piura, estaba en un nivel de inicio (60%), evidenciándose la problemática existente en los estudiantes, y buscando además reforzar los agentes que favorecen el desarrollo psicomotor como son: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje, que son propios del niño, y los agentes externos o que no dependen directamente de él como son los agentes ambientales o psicosociales.
- Según los resultados del post test, se determinó que los estudiantes se encuentran en el nivel esperado (87%). Lo que demostró que la estrategia empleada fue efectiva y contribuyendo así al desarrollo afectivo, intelectual y social de los niños y beneficiando su forma de relacionarse con el medio que lo rodea, además de considerar las necesidades y gustos de los niños, para el logro de aprendizajes y progresos significativos.

- Al aplicar la estrategia didáctica innovadora de juegos en las diez sesiones previstas, se determinó que existe una influencia directa de los juegos sobre la psicomotricidad gruesa, encontrándose los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Lucas " de Piura-2018, de un nivel de inicio hasta alcanzar un nivel de logro esperado, siendo estos resultados evidencias fidedignas de la influencia de los juegos sobre la psicomotricidad gruesa, aplicadas mediante sesiones estructuradas especialmente para el presente estudio.

## VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### RECOMENDACIONES

- Sugerir a los entes educativos, la propagación y difusión de talleres de psicomotricidad gruesa, capacitando al personal a cargo y buscando que los mismos mustren interés por todos los beneficios que brinda un favorable desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de preescolar.
- Recomendar la continuidad de este tipo de investigaciones para que sirvan de base y fuente a investigaciones futuras, y de esta manera se logre cada vez innovar los conocimientos en esta área de estudio, como es la psicomotricidad gruesa.
- Sugerir a las personas y organizaciones vinculadas al sector educativo, el fomento de la importancia de la psicomotricidad, para que así los padres o familiares puedan practicarla en casa y no solo se enmarque a las escuelas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldana, R., & Páez, Y. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad*. (Trabajo presentado como requisito para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil). Cartagena – Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5132/1/Proyecto-original.pdf>

Alvear. A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. (Tesis previa a la obtención de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia). Loja – Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEXANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf>

Bañeres, D., Bishop A., Cardona M., Comas I., Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona

Berruezo, A. (2005). *El cuerpo, el desarrollo y la Psicomotricidad*. España. Recuperado de: <file:///G:/envios/INVESTIGACIÓN%20NUEVA/LIBROS%20Y%20TESIS/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

Blanco, V. (2012). *Teorías de los juegos, Piaget, Vigostky, Gross*. Panamá. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

- Clubensayos. (2012). *Psicomotricidad*. Recuperado de:  
<https://www.clubensayos.com/Psicolog%C3%ADa/Psicomotricidad/341952.html>
- Conde, C. J., & Garófano Viciano, V., & Moreno Martín, C. (2010). *Canciones motrices II, las: Metodologías para el desarrollo de habilidades motrices en Educación Infantil y Primaria a través de la música*. Barcelona:INDE.
- Estrada (2018), *Estimulación temprana y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - Sullana 2017*. (Tesis para optar el grado de Magister en Educación con Mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa). Piura – Perú.  
Recuperado de:  
[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/5109/Tesis\\_56\\_258.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/5109/Tesis_56_258.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fernández. E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo “Amable Arauz”, de la Parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015*. (Proyecto de Titulación previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Infantil). Sangolquí – Ecuador. Recuperado de:  
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Fernández, D., & Mejía, H. (2016). *Desarrollo psicomotriz en niños de 2 a 5 años de edad en madres que trabajan y madres que no trabajan de la Institución Educativa Inicial n° 863 del Asentamiento Humano Vista Alegre – Carmen Medio, Comas – 2012*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería). Lima – Perú.  
Recuperado de:  
[http://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/uch/66/Fern%C3%A1ndez\\_Canchari\\_Doris.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/uch/66/Fern%C3%A1ndez_Canchari_Doris.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gastiaburú, G. (2016). *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. (Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación mención de Psicopedagogía de la Infancia). Lima – Perú. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_A\\_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_A_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

García, N. (2015). *El juego como estrategia para favorecer la psicomotricidad gruesa en los alumnos del grupo de preescolar III B, de la Estancia Infantil La Semillita*. (Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación). México D.F. – México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/31088.pdf>

Hernández, R., C. Fernández Collado., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Jarque, J. (s.f). *Ejercicios de psicomotricidad*. Recuperado de <file:///G:/ULADECH-2017%20II/TALLER%20DE%20INVESTIGACION/16-folleto-ejercicios-psicomotricidad.pdf>

Jimenez, Y. (2012-2013). *La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas 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*. (Tesis para obtener el grado de bachiller de la Universias Técnica de Babahoyo.) Recuperado de <file:///G:/ULADECH-2017%20II/TALLER%20DE%20INVESTIGACION/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf>



Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la Educación Infantil*. (Tesis presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil). Bogotá – Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Llumiquinga (2014), *Análisis de la aplicación de la psicomotricidad mediante el juego y su incidencia en el desarrollo motor fino y grueso en los niños de 3 a 5 años de Centro del Buen Vivir “Cuendina” propuesta alternativa*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Actividad Física Deportes y Recreación). Sangolquí– Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8034/1/T-ESPE-047731.pdf>

Mayta, M., Neciosup, I., & Ortiz, R. (2013). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del Distrito de Ate Vitarte – 2013*. (Tesis para optar el título de Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Inicial. Lima- Perú). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/804/TL%20EI-E-i%20M32%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mendoza, L., y De La Cruz, M. (2017). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 182, Pisco*. (Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial). Pisco– Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1512/TESIS%20MENDOJA%20PANTOJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meneses, M. M y Monge A. M. (2001), *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Ministerio de Educación. (2015), *Rutas del Aprendizaje Versión 2015*. Recuperado de:  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Noumontana. (2014). *En qué consiste la Psicomotricidad gruesa*. Recuperado de:  
<http://noumontana.es/2014/02/07/psicomotricidad-xirivella-guarderia-infantil/>
- Otárola, M. (2012). *Desarrollo psicomotor según género en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Cercado*. (Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación mención en Psicopedagogía de la Infancia). Lima – Perú.  
Recuperado de:  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1216/1/2012\\_Ot%C3%A1rola\\_Desarrollo%20psicomotor%20seg%C3%BAn%20g%C3%A9nero%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20Callao-cercado.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1216/1/2012_Ot%C3%A1rola_Desarrollo%20psicomotor%20seg%C3%BAn%20g%C3%A9nero%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20Callao-cercado.pdf)
- Pérez, J. (2013). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del Distrito de Casma, año 2012*. Chimbote, Perú. Recuperado de:  
<http://claudiomeza.blogspot.com/2014/10/nivel-de-psicomotricidad-en-los-ninos-y.html>
- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad*. España: ideaspropias.
- Plasencia, M. (2015). *Juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “Valle Grande”, del Distrito de Casa Grande*. (Tesis para optar el grado de título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Trujillo – La Libertad. Recuperado de:  
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4678/PLASENCIA%20MEDINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Psicomotricidad en Preescolar. (2011). *El esquema corporal*. Recuperado de:  
<https://psicomotricidadpreescolar.wordpress.com/>

Real Academia Española (2018), *Psicomotricidad*. Recuperado de: <http://www.rae.es/>

Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla-Piura*. (Tesis de pregrado en Educación, Nivel Inicial). Piura – Perú. Recuperado de:  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU\\_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Web del ayuntamiento de Bilbao. (s.f). *¿Cuáles son los factores que influyen en el desarrollo psicomotor?* Recuperado de:  
[https://www.bilbao.eus/cs/Satellite?c=BIO\\_Generico\\_FA&cid=1279120589887&pagename=Bilbaonet%2FBIO\\_Generico\\_FA%2FBIO\\_generico](https://www.bilbao.eus/cs/Satellite?c=BIO_Generico_FA&cid=1279120589887&pagename=Bilbaonet%2FBIO_Generico_FA%2FBIO_generico)

Wordpress (2013). *Dominio corporal estático*. Recuperado de:  
<https://ariselaortega.files.wordpress.com/2013/03/1a-psicomotricidad-infantil.docx>

## ANEXOS

### ANEXO N° 01

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE FACULTAD**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

#### **DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**


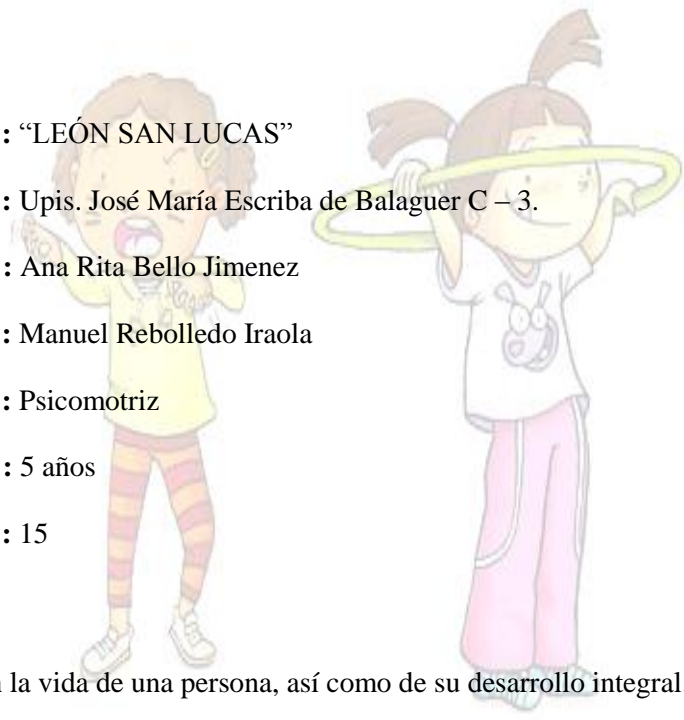
ALUMNO(A): \_\_\_\_\_

DIMENSIONES	ÍTEMS	NIVEL		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
<b>Esquema corporal</b>	Distingue las partes gruesas de su cuerpo y el de sus compañeros: -Conoce las partes gruesas de su cuerpo. -Utiliza su cuerpo de forma precisa.			
	Mueve las piernas y se impulsa con los pies según las instrucciones dadas: -Muestra un control de sus extremidades inferiores. -Manifiesta confianza en sus posibilidades de acción.			
	Tira la pelota por encima de la cabeza, siguiendo instrucciones: -Ejecuta movimientos circulares.			
	Lanza objetos con precisión: -Manifiesta direccionalidad. -Recepciona y conduce objetos.			
<b>Lateralidad</b>	-Distingue la derecha y la izquierda en sí mismo, usando sus manos y pies: -Identifica en su cuerpo un lado izquierdo y un lado derecho. -Identifica su segmento dominante.			
	Distingue la derecha y la izquierda en otro, señalando y manipulando materiales: -Reconoce la derecha e izquierda en diferentes acciones. -Aplica mediante el juego motor movimientos laterales.			
	Brinca y da saltos de lado, usando la cuerda: -Realiza diferentes formas de saltos con velocidades. -Realiza saltos con cambios de dirección y sentido.			
	Puede dar volteretas siguiendo instrucciones de juego: -Ejecuta volteretas sin perder coordinación en sus diferentes segmentos corporales -Realiza volteretas sin ayuda.			

# PROPUESTA PEDAGÓGICA

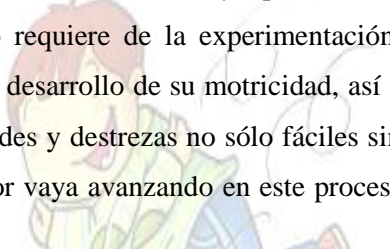
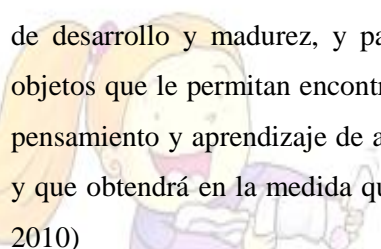
**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LEÓN SAN LUCAS " DE PIURA-2019”**

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 
- 
- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 1.1. I.E.                  | : “LEÓN SAN LUCAS”                            |
| 1.2. Lugar                 | : Upis. José María Escriba de Balaguer C – 3. |
| 1.3. Responsable           | : Ana Rita Bello Jimenez                      |
| 1.4. Director              | : Manuel Rebolledo Iraola                     |
| 1.5. Área                  | : Psicomotriz                                 |
| 1.6. Ciclo/grado           | : 5 años                                      |
| 1.7. Número de estudiantes | : 15  |

## II. PRESENTACIÓN

El nivel inicial es una etapa relevante en la vida de una persona, así como de su desarrollo integral.



A esta edad los sentidos estarán en constante estimulación ya que se halla en período de desarrollo y madurez, y para ello requiere de la experimentación de ciertos objetos que le permitan encontrar este desarrollo de su motricidad, así como de su pensamiento y aprendizaje de actividades y destrezas no sólo fáciles sino difíciles, y que obtendrá en la medida que mejor vaya avanzando en este proceso. (Jácome, 2010)

En la etapa preescolar, el ejercicio continuo del cuerpo y de la parte, deben darse integrando las interacciones físicas, emocionales y cognitivas por medio de acciones que se diseñan a ejercitar, para que los educandos adquieran seguridad, autonomía, iniciativa propia.

Nuestro país también reconoce esta necesidad, puesto que no se ha logrado desarrollar de manera óptima, es que tomamos como estudio esta variable para la presente investigación, lo cual se evidenció que en la Institución Educativa Particular “San Lucas”, en sus estudiantes de cinco años,

se muestre un endeble desarrollo de la psicomotricidad gruesa, además el uso de las destrezas empleadas en la enseñanza no son los adecuados ya que no cubren las necesidades de los niños.

### **III. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivo General**

- Potenciar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- Mejorar el desarrollo del esquema corporal como dimensión de la psicomotricidad gruesa, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura.
- Mejorar el desarrollo de la lateralidad como dimensión de la psicomotricidad gruesa, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura.
- Aplicar el juego como estrategia didáctica innovadora para lograr el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “León San Lucas” de Piura.

### **IV. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A DESARROLLAR**

Actualmente en nuestro país se desarrolla el Programa curricular de Educación Inicial dentro del cual encontramos el área psicomotriz, con la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Cabe destacar el papel que le brinda esta área curricular a los juegos, ya que en los enfoques transversales el juego es el que abre espacios de aprendizaje. (Ministerio De Educación 2016)

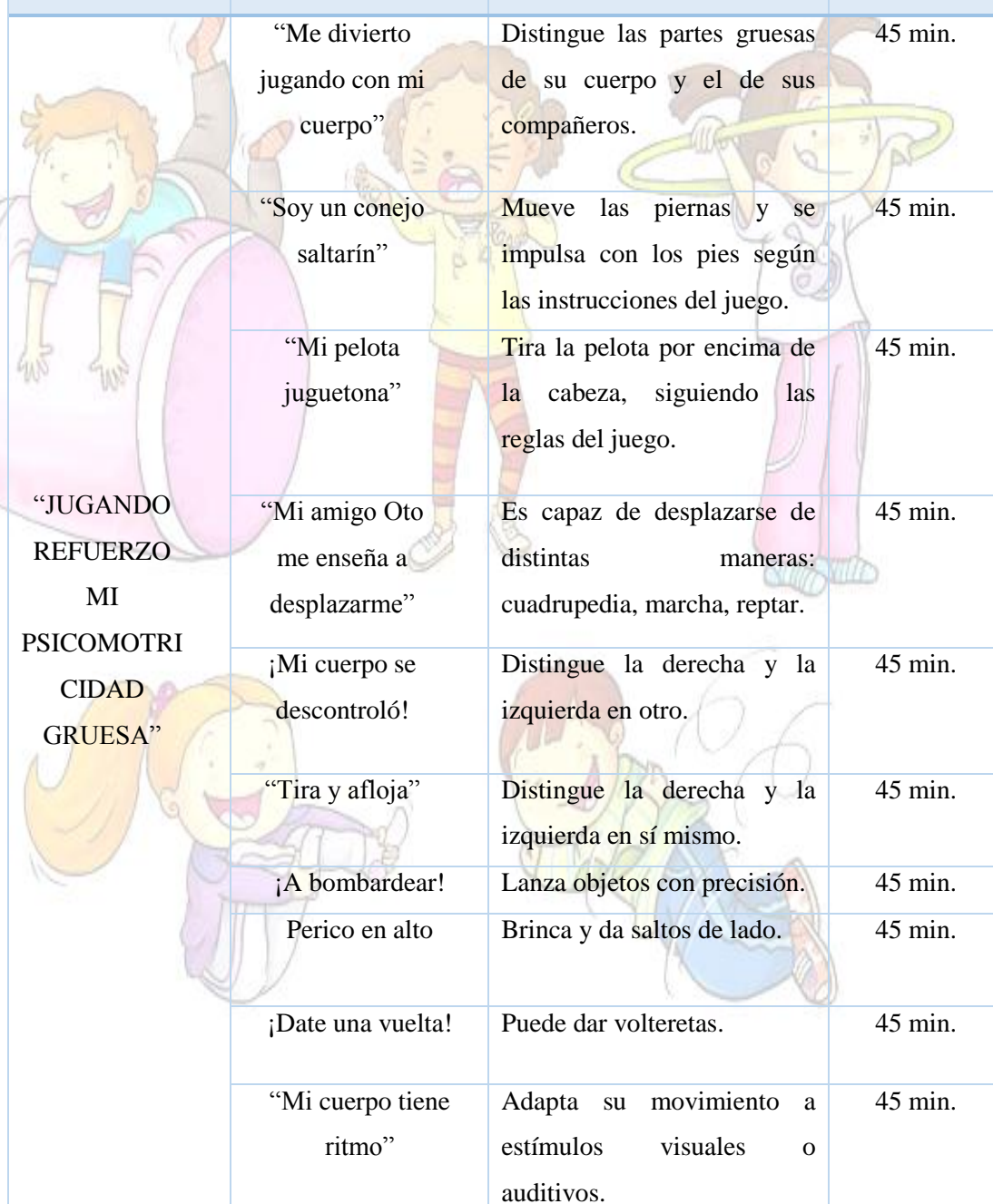
#### **ÁREA: PSICOMOTRIZ**

**COMPETENCIA:** “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:

- Comprende su cuerpo
- Se expresa corporalmente

## V. TEMÁTICA DEL TALLER

UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES DE APRENDIZAJE	HABILIDAD MOTRIZ GRUESA	DURACIÓN
 <p>“JUGANDO REFUERZO MI PSICOMOTRICIDAD GRUESA”</p>	“Me divierto jugando con mi cuerpo”	Distingue las partes gruesas de su cuerpo y el de sus compañeros.	45 min.
	“Soy un conejo saltarín”	Mueve las piernas y se impulsa con los pies según las instrucciones del juego.	45 min.
	“Mi pelota juguetona”	Tira la pelota por encima de la cabeza, siguiendo las reglas del juego.	45 min.
	“Mi amigo Oto me enseña a desplazarme”	Es capaz de desplazarse de distintas maneras: cuadrupedia, marcha, reptar.	45 min.
	¡Mi cuerpo se descontroló!	Distingue la derecha y la izquierda en otro.	45 min.
	“Tira y afloja”	Distingue la derecha y la izquierda en sí mismo.	45 min.
	¡A bombardear!	Lanza objetos con precisión.	45 min.
	Perico en alto	Brinca y da saltos de lado.	45 min.
	¡Date una vuelta!	Puede dar volteretas.	45 min.
“Mi cuerpo tiene ritmo”	Adapta su movimiento a estímulos visuales o auditivos.	45 min.	

## VI. METODOLOGÍA

N°	Sesión	Competencia	Estrategia / Técnica
----	--------	-------------	----------------------

1	“Me divierto jugando con mi cuerpo”	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego: “el pañuelo”</li> <li>▪ Juego: “el espejo”</li> </ul>
2	“Soy un conejo saltarín”		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Canción: “Ya llegó el conejo saltarín”</li> <li>▪ Desplazamiento y trabajo con conos.</li> </ul>
3	“Mi pelota juguetona”		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Canción: “Un señor muy alto y con sombrero”</li> <li>▪ Actividades con aros y pelotas.</li> </ul>
4	“Mi amigo Oto me enseña a desplazarme”		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Máscara de gato</li> <li>▪ Juego: “exploradores”</li> <li>▪ Trabajo con colchonetas.</li> </ul>
5	¡Mi cuerpo se descontroló!		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dramatización</li> <li>▪ Trabajo con saquitos de arena</li> </ul>
6	“Tira y afloja”		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dinámica con pegatina roja</li> <li>▪ Juego: “tira y afloja”</li> </ul>
7	¡A bombardear!		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego con pelotas</li> <li>▪ Juego: “balón prisionero”.</li> </ul>
8	Perico en alto		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego “perico en alto”</li> <li>▪ Juego: “Cruzar el río</li> <li>▪ Juego: “Al pasar la barca”.</li> </ul>
9	¡Date una vuelta!		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego: “Mimo en el circo”.</li> <li>▪ Juego: “date la vuelta”</li> </ul>
10	“Mi cuerpo tiene ritmo”		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego de palmas</li> <li>▪ Juego: “la rayuela”</li> </ul>

## VII. FUNDAMENTO TEÓRICO

### 7.1. El juego

El juego se podría determinar que es el accionar propio de los humanos, teniendo como base que no es un accionar adquirido sino innato. Puesto que los individuos sin excepción han aprendido a establecer relaciones en diferentes ámbitos; dentro de su familia, en la sociedad y en lo cultural por medio del juego. Es así que su definición es extensa y variable y además abarca una compleja clasificación.





- **Importancia del juego infantil**

El juego constituye una parte primordial en el logro del desarrollo integral del niño, puesto que establece una conexión sistemática con la parte que no es juego, en pocas palabras con el desarrollo del niño en otros ámbitos, tales como: la búsqueda de solución a los problemas, la creatividad u originalidad, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. El juego representa además de la autoexpresión, la exploración, el autodescubrimiento, y la experimentación con movimientos, sensaciones, relaciones, las que permiten el llegar a conocerse a sí mismos, creando concepciones respecto del mundo. (Bañeres et al. p.13)

## **7.2. Psicomotricidad gruesa**

Según Ardanaz (citado por Seminario, 2016, p.26), “la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares”.

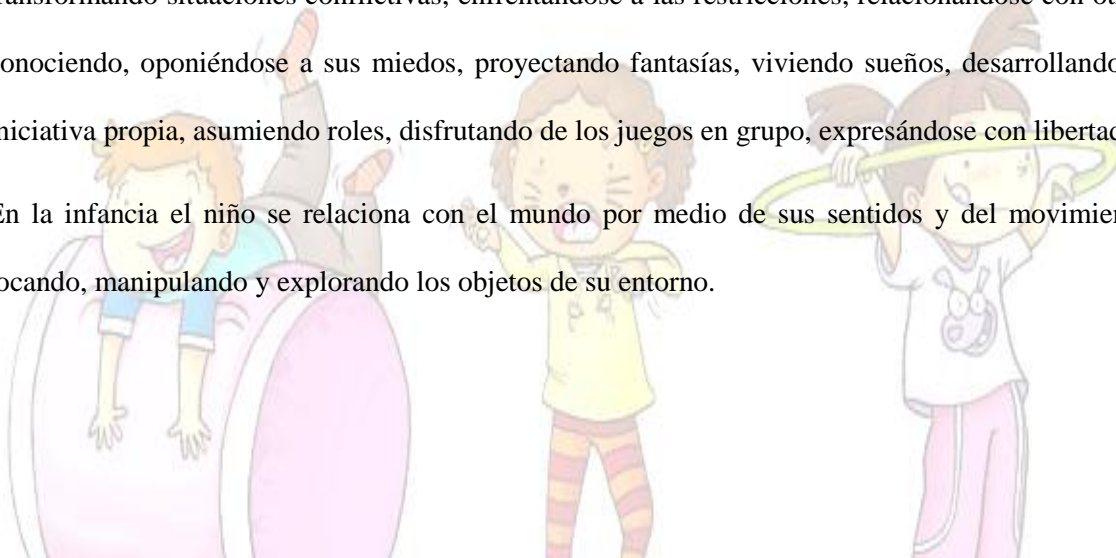
Mientras que la psicomotricidad fina se encarga de trabajar movimientos y actividades de coordinación y precisión, la psicomotricidad gruesa se va a encargar del trabajo de todas las partes del cuerpo, a través de movimientos más bruscos tales como: caminar, correr, saltar y otras actividades que necesitan esfuerzo, fortaleciendo cada una de las partes del cuerpo.

- **Beneficios de la psicomotricidad gruesa**

La psicomotricidad es considerada un medio que beneficia la salud psíquica y física de los niños, ya que es una práctica que le permitirá tener dominio sano de su movimiento corporal, optimizando la comunicación y relación con el medio en el que vive.

La psicomotricidad además ayuda al niño a que vaya experimentando, indagando, superando y transformando situaciones conflictivas, enfrentándose a las restricciones, relacionándose con otros, conociendo, oponiéndose a sus miedos, proyectando fantasías, viviendo sueños, desarrollando su iniciativa propia, asumiendo roles, disfrutando de los juegos en grupo, expresándose con libertad.

En la infancia el niño se relaciona con el mundo por medio de sus sentidos y del movimiento; tocando, manipulando y explorando los objetos de su entorno.



Estos resultados manifiestan un progreso motor y cognitivo esto debido a que el pensamiento del infante va evolucionando teniendo como fundamento sus conocimientos acerca de la realidad colindante, ordenan sus actividades mentales, puesto que estas facilitarán el desarrollo de nuevas habilidades. (Mendoza & De La Cruz, 2017, p.22-23)

## VIII. RECURSOS

### 1.1. POTENCIALES O HUMANOS

- 15 estudiantes de 5 años del nivel inicial
- Profesora de aula

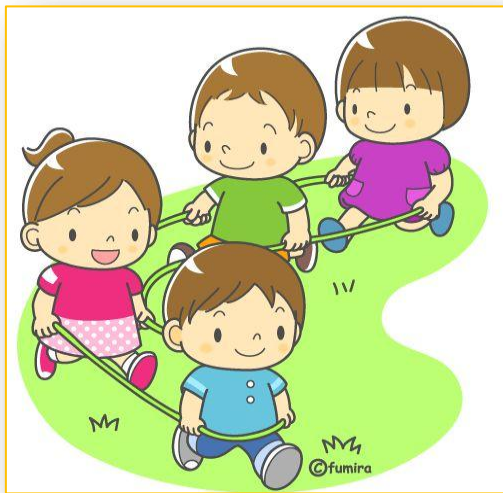
### 1.2. MATERIALES

▪ Útiles escolares			
Papeles diversos	Plastilina	Témperas	Lana
Lápices	Tijeras	Pinceles	Bajalenguas
Colores	Cartulinas	Pegamento	Lienzos
	Plumones	Tizas	Crayolas
▪ Implementos deportivos			
Colchonetas	Pelotas	Sacos de arena	Bancos
Conos	Aros		

---

# TALLERES DE PSICOMOTRICIDAD

---



ANTES DEL TALLER

Actividades	Materiales y recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Actividades de rutina de entrada</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de los Niños.</li> <li>- Ordenan sus mochilas y loncheras</li> <li>- Tomamos asistencia para saber quiénes faltaron</li> <li>- Realizamos juntos la oración para empezar el día</li> <li>- Trabajamos calendario y clima</li> <li>- Observamos en la lista de ayudantes a qué alumnos les toca ayudar.</li> </ul> </li>   <li>▪ <b>Juego libre en los sectores</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos la asamblea diaria</li> <li>- Los niños elijen en que sector jugar y cómo jugar</li> </ul> </li>   <li>▪ Se avisa cuando ya está por acabar el tiempo de juego para que ellos puedan ir guardando todo en su lugar.</li>   <li>▪ Se socializa con los niños para saber cómo se sintieron y si les agradó lo que jugaron y con quiénes jugaron.</li>   <li>▪ Incentivamos el orden y limpieza, para que guarden todo en su lugar, siempre recordando que todo se hace con amor nada a la fuerza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control de asistencia</li>   <li>- Calendario / clima</li>   <li>- Tablero de responsables</li>     <li>- Cartel de normas y acuerdos</li>   <li>- Juegos y juguetes</li> </ul>



## I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: Me divierto jugando con mi cuerpo. Estrategia: juega usando su cuerpo / Actividad: distingue partes gruesas	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 23/07/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

## II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza y algunos elementos del rostro.	Lista de cotejo

## III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas junto con la docente entonan la canción: “Mi cuerpo se está moviendo”</li> </ul>	Recurso humano: profesora

**“Mi cuerpo se está moviendo”**




Mi cabeza se está moviendo (3 veces) tralalalá

Mis brazos se están...

Mis piernas se están moviendo

<p><b>INICIO</b></p>	<p>Todos participan con alegría realizando los distintos movimientos que se indican en la canción.</p> <p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se dialoga con los niños sobre los movimientos realizados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué partes de su cuerpo han movido?</li> <li>- ¿Cuántas veces realizaron dichos movimientos?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematicación:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Conocen las partes gruesas de su cuerpo?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los niños y niñas identifiquen las partes gruesas en su cuerpo y</li> </ul> <div data-bbox="614 987 1082 1205" data-label="Image"> <p>Diagrama que muestra a un niño y una niña con líneas que apuntan a sus partes del cuerpo: CABEZA, TRONCO y EXTREMIDADES.</p> </div> <p>en el de sus compañeros.</p>	<p>Canción: “Mi cuerpo se está moviendo”</p> <p>Recurso humano: profesora</p> <p>Recurso humano: profesora</p>
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les indica a los niños y niñas que realizaremos el juego del pañuelo. Para llevarlo a cabo se necesitan tantos pañuelos de papel como alumnos haya en el aula. Antes de jugar los niños (as) se sentarán en el rincón de la asamblea con las piernas cruzadas formando un círculo y se les explica que van a jugar a un juego en el que ellos tendrán un pañuelo con el que se tapanán las partes del cuerpo que se les indique, con mucho cuidado para que no se les caiga, pero antes se pasará lista y cuando se diga un nombre, éste contestará: listo para jugar, y estirará las piernas. ( se les indicará las partes gruesas de su cuerpo para que señalen)</li> <li>▪ Jugamos al “espejo”, utilizando un muñeco, se irán imitando los movimientos que hace dicho muñeco. Los niños y niñas conocen así que su cuerpo está formado por tres partes (cabeza, tronco y extremidades)</li> </ul>	<p>Pañuelos de papel</p> <p>Muñeco</p>

	<p style="text-align: center;"><b><u>JUEGO: “EL PAÑUELO”</u></b></p> <p>Se pasa lista, y se hace la primera prueba....cara y todos tapaban su carita con el pañuelo...  Mano, y hacen lo mismo...  Pies...rodilla...etc.</p>  <p>Se complica el juego pidiéndoles que se pongan de pie y se desplacen por la clase despacio con el pañuelo tapando la parte que se indique.  Mano...codo...hombro...oreja...etc.  Hasta que lleguemos a la cara.  Entonces se les pide que se queden quietos en el sitio donde están y soplen el pañuelo para que se levante sin que caiga al suelo y sin utilizar las manos.  Para finalizar, se les pide que se estiren en el piso, y que utilicen el pañuelo a modo de sábana para cubrirse y relajarse.</p> <p><b><u>Relajación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con los niños y niñas salimos al patio a realizar movimientos con nuestro cuerpo, se darán indicaciones para desarrollar la noción arriba – abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos, rodamos, gateamos, saltamos y bailamos. Mientras escuchan música relajante.</li> </ul> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les facilita a los niños y niñas plastilina para que modelen el cuerpo humano.</li> </ul>	<p>Música de relajación Pisos (colchonetas)</p> <p>Plastilina</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b>  Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:  - ¿Les gustó la clase de hoy?, ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad</p> <p><b>Coevaluación:</b>  - ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p><b>Heteroevaluación:</b>  - Se evaluara a través de lista de cotejo</p>	<p>Recurso humano: profesora</p>

**Observaciones y sugerencias:**

\_\_\_\_\_

V° B° \_\_\_\_\_

**PROFESOR DE AULA**

**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto jugando con mi cuerpo”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Distingue las partes gruesas de su cuerpo			Distingue las partes gruesas en sus compañeros			Demuestra entusiasmo al desarrollar las actividades		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x		x	
2	B.R.C.			x			x		x	
3	C.O.S.			x			x		x	
4	C.C.V.			x	x			x		
5	C.C.J.			x			x		x	
6	F.R.D.			x		x				x
7	M.L.V.			x		x				
8	M.P.J.			x			x		x	
9	M.V.B.			x		x				x
10	N.G.P.			x			x		x	
11	O.M.A.			x		x				x
12	P.C.M.			x			x		x	
13	R.S.C.			x			x		x	
14	S.J.M.			x	x			x		
15	S.L.Y.			x			x		x	



## TALLER N° 2




### I. DATOS INFORMATIVOS:


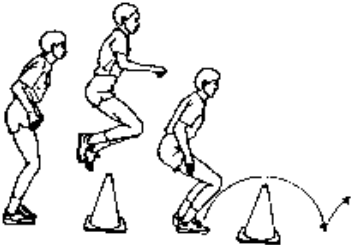
1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: Soy un conejo saltarín. Estrategia: coordina y controla su cuerpo /Actividad: mueve las piernas y se impulsa	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 26/07/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas entonan la canción: “Ya llegó el conejo saltarín”.</li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>YA LLEGÓ EL CONEJO SALTARÍN</b>            Sigue el movimiento del conejo saltarín            saltarín saltarín            que cuando sale el            el sol se pone feliz... feliz (Bis)            Mueve las orejas orejas            y mueve la nariz nariz            mueve la colita colita            v se pone a reír a reír. (Bis)...</p>  </div>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Canción: “Ya llegó el conejo saltarín”</p>

	<p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dialoga con los niños sobre los movimientos realizados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué partes del cuerpo han puesto en movimiento?</li> <li>- ¿Con qué otra parte del cuerpo lo podemos realizar?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué movimientos pueden realizar con sus piernas?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Que los niños y niñas realicen diversos movimientos con sus piernas.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos a los niños que salgan al patio y se les explica que se desplazarán como si fueran robots, y que éstos funcionan con pilas en cada parte de su cuerpo, cuando las pilas se empiecen a agotar se les dice: se están agotando las pilas de la cabeza, y ellos moverán la cabeza lentamente, continuamos con otras partes del cuerpo hasta que solo se quede con pilas las piernas y los pies, y les pedimos que caminen lentamente, rápido, que salten. Al final el robot se quedará sin pilas y no podrá ya moverse.</li> </ul>  <p style="text-align: center;">Robots de Juguete</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se forman dos grupos, y se colocan dos filas de conos separados por dos metros cada uno, los niños tendrán que pasar los conos caminando, luego corriendo y finalmente saltando</li> </ul>  <p><b><u>Relajación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pide a los niños que se saquen sus zapatillas y se queden descalzos, que toquen sus pies ellos mismos y choquen pies con</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Conos</p> <p>Música relajante</p> <p>Cartulina Plumón Témperas</p>

	<p>otro compañero. Luego podemos proponerles que caminen descalzos despacio estirando sus piernas. Se les coloca una música de fondo.</p> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega una cartulina y plumón a cada niño para que repasen el contorno de sus pies y recorten la silueta, y poder armar un mural con sus huellas</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>

**Observaciones y sugerencias:**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR DE AULA**

V° B° \_\_\_\_\_  
**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Soy un conejo saltarín”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Muestra dominio a realizar movimientos con sus piernas			Se impulsa con los pies sin problema y siguiendo instrucciones			Muestra iniciativa para realizar las actividades propuestas.		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x	x		
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x			x	x		
5	C.C.J.			x			x		x	
6	F.R.D.			x			x		x	
7	M.L.V.			x			x		x	
8	M.P.J.			x			x		x	
9	M.V.B.			x			x		x	
10	N.G.P.			x			x			x
11	O.M.A.			x			x		x	
12	P.C.M.			x			x		x	
13	R.S.C.			x			x		x	
14	S.J.M.			x			x	x		
15	S.L.Y.			x			x		x	

## TALLER N° 3



### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: Mi pelota juguetona Estrategia: juega usando su cuerpo / Actividad: tira la pelota por encima de la cabeza	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 13/08/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños y niñas entonan la canción: “ Un señor muy alto y con sombrero”</li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f0f0f0; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca la cabeza de un compañero. ¡Y yo lo hice! La, la, lará, lará, lará. ¡Y yo lo hice!</p> <p>Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca la oreja de un compañero. ¡Y yo lo hice! La, la, lará, lará, lará. ¡Y yo lo hice!</p> <p>Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca la nariz de un compañero.</p> </div>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Canción: “Un</p>

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dialoga con los niños sobre la canción entonada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué partes del cuerpo hace referencia la canción?</li> <li>- ¿qué otras partes de nuestro cuerpo podemos aumentar en la canción?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué movimientos pueden realizar con su cabeza?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Que los niños y niñas demuestren dominio motor de su cabeza.</li> </ul>	<p>señor muy alto y con sombrero”</p> <p>Recurso humano: profesora</p>
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les presenta a los niños el juego: “ Balón al castillo”</li> </ul> <div data-bbox="592 927 1091 1301" style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><u>Balón al castillo</u></p> <p>Se marcan dos extremos del patio, en uno se colocan dos aros, en los cuales habrá un rey dentro. Hay dos equipos que deben ir pasando la pelota por encima de la cabeza entre todos para llevar la pelota a su rey, si se cae la pelota el participante pasa al equipo contrario.</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Continuamos con la dinámica: “la tortuga Marieta”, cogeremos un balón que será la tortuga Marieta. Los niños estarán en fila y tendrán que pasársela por encima de su cabeza, de uno a otro utilizando las manos y evitando que se caiga al suelo o que golpee a algún compañero, para ello lo harán con mucho cuidado y sin prisa.</li> </ul>  <p><b><u>Relajación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, se les dice a los niños que estarán acostados en el piso y con los ojos cerrados, y se imaginarán que son un barquito de papel que floto</li> </ul>	<p>Aros Pelotas</p> <p>Balón</p> <p>Música Luz tenue</p> <p>Dibujo Lápiz Colores</p>

	<p>sobre un río. Y le daremos indicaciones para que se relajen.</p> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega a los niños el dibujo de una cabeza en cartulina, para que ellos dibujen las partes de la cara y le peguen lana en forma de cabello, según su preferencia.</li> </ul>	<p>Lana</p> <p>Pegamento</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Lápiz Colores</p>

**Observaciones y sugerencias:**

---

**PROFESOR DE AULA**

V° B°

---

**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi pelota juguetona”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Muestra dominio al usar la pelota en las diversas actividades			Tira la pelota por encima de la cabeza, siguiendo instrucciones			Participa en las actividades propuestas con entusiasmo		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x		x				x
3	C.O.S.			x			x		x	
4	C.C.V.	x					x	x		
5	C.C.J.			x		x				x
6	F.R.D.			x		x				x
7	M.L.V.			x			x		x	
8	M.P.J.		x				x			x
9	M.V.B.			x		x				x
10	N.G.P.			x			x		x	
11	O.M.A.			x			x		x	
12	P.C.M.		x				x			x
13	R.S.C.			x			x		x	
14	S.J.M.	x					x	x		
15	S.L.Y.			x			x		x	



## TALLER N° 4




### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: “Mi amigo Oto me enseña a desplazarme” Estrategia: desplazarse de distintas maneras / Actividad: mueve piernas	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 15/08/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<p><b><u>Motivación:</u></b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Se utiliza la máscara de un gatito que tendrá por nombre Oto, y será la mascota de la clase, ésta adoptará diferentes posturas. Los niños observan</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Máscara de gato</p>

	<p>muy atentos cómo duerme Oto.</p> <div data-bbox="491 367 967 618" style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Ahora está boca arriba, yo creo que le duele la barriga. Ahora se ha cambiado boca abajo. igual le duele el costado. Ahora está de lado parece que es de su agrado.</p> </div> <div data-bbox="991 450 1150 551" style="text-align: center;">  </div> <p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se dialoga con los niños sobre los movimientos realizados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué posiciones adoptó Oto?</li> <li>- ¿De qué otras formas crees que pueda dormir Oto?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué movimientos pueden realizar teniendo tus manos y pies en el piso?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los niños y niñas se desplacen de distintas maneras.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se saca a los niños al patio y sobre colchonetas se les pide que se tumben en el piso boca arriba mirando el techo. Ahora boca abajo; observar la colchoneta y mirar a un lado y luego al otro. ¿Qué vemos? Caminar por todo el patio y al oír: “al suelo “, tumbarse: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boca abajo y desplazarse como indios.</li> <li>- Boca arriba y desplazarse impulsándose con los pies.</li> </ul> </li> <li>▪ Jugamos a los “Exploradores” todos los niños son exploradores y están investigado dentro de una cueva. La cueva tiene el techo muy bajo y tenemos que arrastrarnos y realizar diversas formas de desplazamiento.</li> </ul> <div data-bbox="539 1771 1086 1980" style="text-align: center;">  </div> <p><b><u>Relajación:</u></b></p>	<p>Colchonetas</p> <p>Recurso humano: profesora</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les pide a los niños que busquen un compañero, y apoyen sus manos en sus hombros y viceversa. Levantar los hombros como si quisiéramos tocarnos las orejas con ellos. Mantenerse así tres segundos y relajar.</li> <li>▪ Pensar ahora en las personas que nos quieren como nuestros padres e imaginar que nos sonríen. Sentir la felicidad que da querer y ser queridos por los demás.</li> </ul> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les pide a los niños que dibujen la forma en que más les gustó desplazarse. Y que verbalicen sus trabajos explicando porqué eligieron hacer ese dibujo.</li> </ul>	<p>Hojas Lápices Colores</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b> Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Ficha de trabajo Lápiz Colores</p>

**Observaciones y sugerencias:**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR DE AULA**

V° B° \_\_\_\_\_

**DIRECTOR**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi amigo Oto me enseña a desplazarme”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Es capaz de desplazarse en forma de cuadrupedia			Realiza diversos movimientos que se le indican sin dificultad			Se desplaza con dinamismo en las diversas actividades		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x	x			x		
5	C.C.J.			x		x				x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x		x				x
8	M.P.J.			x			x		x	
9	M.V.B.			x			x		x	
10	N.G.P.			x		x				x
11	O.M.A.			x			x		x	
12	P.C.M.			x			x		x	
13	R.S.C.			x		x				x
14	S.J.M.			x	x			x		
15	S.L.Y.			x			x		x	

## TALLER N° 5



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: ¡Mi cuerpo se descontroló! Estrategia: controla su cuerpo / Actividad: distingue la derecha e izquierda	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 20/08/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	


### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La profesora dramatiza la siguiente escena:  <i>“Yo no sé qué me ha pasado pero estoy algo mareada. Voy hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro...                      ¡Parezco un pato despistado!</i> </li> </ul>	Recurso humano: profesora

<p><b>INICIO</b></p>	<p><i>¿Quieren ser patos despistados? Pues vamos todos juntos, hacia delante, hacia atrás, a un lado, al otro lado....</i></p> <p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se dialoga con los niños sobre lo presentado por la profesora. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué acciones realizó la profesora?</li> <li>- ¿Hacia qué lados se desplazó?</li> <li>- ¿Saben cómo se llaman los lados que mencionaron? (se les hace mención a la derecha o a la izquierda).</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Saben distinguir la derecha de la izquierda?</li> <li>- ¿Pueden distinguir la derecha de la izquierda en sus compañeros y en diferentes acciones?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los niños y niñas distingan la derecha y la izquierda en sí mismos y en sus compañeros.</li> </ul> <div data-bbox="616 1014 1050 1294" data-label="Image"> </div>	<p>dramatización</p> <p>Recurso humano: profesora</p>
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Solicitamos a los niños realizar las siguientes actividades:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada niño tendrá una flecha de cartón, y con ella correrán por el patio y luego al escuchar silbato, paran y señalan con la flecha a un compañero y dicen su ubicación, usando los términos: derecha – izquierda.</li> <li>2. Recolectando pañuelos de colores: los niños se colocan en parejas tomando distancia, por turnos, uno será el que corra y el otro tendrá en su cuerpo pegados pañuelos, a la cuenta de 3, el que está en la partida correrá y buscará el pañuelo según las indicaciones. (pañuelo que está en la oreja izquierda...)</li> </ol> <p><b><u>Relajación:</u></b></p>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Saquito de arena</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les pide a los niños que arruguen la frente. Que sientan la tensión en ella durante unos segundos, relajar, sentir como descansan los músculos de la frente. Repetir con los ojos cerrados.</li> <li>▪ Continuar con los ojos cerrados y recordar olores; el olor de la comida que nos prepara mamá; el olor de la ropa limpia, de las flores... tomar aire despacio; descansar.</li> </ul> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega a los niños una imagen del cuerpo humano y se les pide que pinten de rojo el lado derecho del cuerpo y de amarillo el lado izquierdo.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>

**Observaciones y sugerencias:**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR DE AULA**

V° B° \_\_\_\_\_

**DIRECTOR**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi cuerpo se descontroló”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Distingue la derecha e izquierda en sus compañeros			Realizan los movimientos indicados sin dificultad			Se expresa con seguridad al realizar las actividades		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.		x				x			x
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x			x		x	
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x		x				x
10	N.G.P.			x			x		x	
11	O.M.A.			x		x				x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.		x				x		x	
15	S.L.Y.			x		x				x

## TALLER N° 6



### I. DATOS INFORMATIVOS:


1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: Tira y afloja Estrategia: juega usando su cuerpo / Actividad: distingue derecha e izquierda	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 27/08/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza y algunos elementos del rostro.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La docente empezará la sesión: se coloca una pegatina roja en el dorso de la mano derecha y pega otra en la misma mano a</li> </ul>	Recurso humano: profesora

<b>INICIO</b>	<p>cada uno de los alumnos.</p> <p>“... vamos todos a levantar la mano roja. ¿Sabén que la mano del punto rojo es la mano derecha?... todo lo que está en ese lado se encuentra a la derecha. Nos tocamos con la mano derecha: un ojo, una oreja, una pierna...”</p> <p><b>Saberes previos :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se dialoga con los niños respecto de las acciones anteriores:<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué mano llevaba puesto la pegatina?</li><li>- ¿Con qué mano suelen realizar más sus actividades?</li></ul></li></ul> <p><b>Problematicación:</b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Distinguen el lado derecho e izquierdo de su cuerpo?</li></ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Que los niños y niñas identifiquen la derecha de la izquierda en su propio cuerpo.</li></ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>     <p>Recurso humano: profesora</p>
<b>D E S A R R O L L O</b>	<p><b>Juego motriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se les da las siguientes indicaciones a los alumnos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Llevar su mano derecha arriba, abajo, delante, detrás.</li><li>- Colocar el pie izquierdo: delante, detrás, a la derecha, a la izquierda.</li><li>- Tocar con la mano derecha: el ojo derecho, la oreja izquierda, la rodilla izquierda, el pie derecho. Repetir con los ojos cerrados.</li></ul></li></ul>  <div data-bbox="478 1473 1185 1818" style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; background-color: #e6f2ff; padding: 10px; text-align: center;"><p><b><u>JUEGO: “TIRA Y APLOJA”</u></b></p><p>Buscar un compañero y colocarse frente a él. Unir la punta del pie derecho a la de del compañero.</p><p>Agarrarse de la mano derecha fuertemente.</p><p>A una señal, comenzar a tirar o empujar intentando hacer mover el pie izquierdo del compañero. Aquel que lo consiga sin desplazar su propio pie, e vencedor.</p></div> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Acostarse boca arriba, respirar y cerrar los ojos. Apretar con fuerza los puños; mantenerlos apretados mientras se cuenta hasta tres. Estirar los brazos, doblar las muñecas, ir aflojando poco a poco.</li></ul>	<p>Recurso humano</p>               <p>Pisos (colchonetas)</p>

	<p>Encoger los hombros y relajar. Cerrar los ojos con fuerza y notar la tensión, aflojar poco a poco.</p> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega a los alumnos dos cartulinas, y deberán dibujar su mano izquierda sobre una, y el pie derecho sobre la otra hoja.</li> </ul>	<p>Cartulinas, colores, tijeras</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo</li> </ul>	

**Observaciones y sugerencias:**

---

**PROFESOR DE AULA**

**V° B°**

---

**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Tira y afloja”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Distingue la derecha y la izquierda en sí mismo			Muestra seguridad al realizar las actividades			Muestra iniciativa en el desarrollo de las actividades		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x			x			x
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x		x	
7	M.L.V.			x			x			x
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x			x			x
10	N.G.P.			x			x			x
11	O.M.A.			x			x			x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.			x			x		x	
15	S.L.Y.			x			x			x

## TALLER N° 7



### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: ¡A bombardear! Estrategia: juega usando su cuerpo / Actividad: lanza objetos con precisión	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 10/09/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia presentándoles a los niños una serie de pelotas. Se les pide que se formen en parejas. Cada pareja coge una pelota y la lanza cada vez a mayor distancia. <i>¡A ver cuál es la pareja que consigue</i></li> </ul>	Pelotas

<p><b>INICIO</b></p>	<p><i>que logra tirar la pelota desde más lejos sin que se caiga!</i></p> <p><b>Saberes previos :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta a los niños: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicieron con las pelotas?</li> <li>- ¿Lograron atrapar todas las pelotas? ¿Por qué?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Pueden lanzar objetos con precisión?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Que los niños y niñas logren lanzar objetos de forma precisa y sin dificultad.</li> </ul> 	<p>Recurso humano: profesora</p>
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b>Juego motriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les indica a los niños que se realizará un juego donde tendremos que lanzar con la mayor precisión posible. Para ello se formarán dos grupos.</li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center;"><b><u>JUEGO: “BALÓN PRISIONERO”</u></b></p>  <p>Un jugador de cada equipo se sitúa detrás del equipo contrario (cementerio).</p> <p>El juego consiste en lanzar el balón a los jugadores del equipo contrario para que vayan eliminándose y entrando a su cementerio. Solamente son eliminados si se golpea al jugador contrario sin que bote.</p> <p>Los jugadores que están en su campo como los que están en el cementerio pueden eliminar a los del equipo contrario. Los jugadores pueden recepcionar la pelota antes de que bote y conseguir “una vida”. No está permitido invadir las zonas del otro equipo. Los lanzamientos se realizan con las manos.</p> </div> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pedir a los niños que se acuesten, colocar las manos en el abdomen. Respirar profunda y lentamente. Pedir que observen los movimientos del abdomen con la respiración. Cierran los ojos, e</li> </ul>	<p>Balón</p> <p>Recurso humano</p> <p>Pisos (colchonetas)</p>

	<p>imaginan que nos hemos trasladado a un campo lleno de flores y animales; con un lago, nos sentamos en la orilla del lago. Oímos el cantar de los pájaros muy cerca de nosotros.</p> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega una ficha a los niños, donde deberán recortar con precisión siguiendo las líneas entrecortadas.</li> </ul>	Ficha de trabajo
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b> Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluará a través de lista de cotejo</li> </ul>	

**Observaciones y sugerencias:**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR DE AULA**

V° B° \_\_\_\_\_

**DIRECTOR**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: ¡A bombardear!

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Lanza objetos con precisión			Muestra destreza al lanzar			Se desenvuelve sin temores en las actividades propuestas		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x			x			x
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x			x			x
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x			x			x
10	N.G.P.		x				x			x
11	O.M.A.			x			x			x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.		x				x			x
15	S.L.Y.			x			x			x

## TALLER N° 8




### I. DATOS INFORMATIVOS:


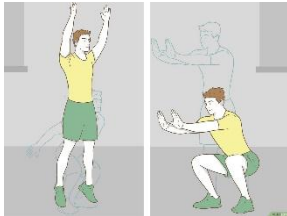

1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: "Perico en alto"	Tiempo: 45 min.
Estrategia: se desplaza de distintas maneras / Actividad: brinca y da saltos	
1.4. Fecha: 17/09/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>se les permite que los niños se desplacen libremente por el espacio, experimentando todas las formas de salto que se les ocurra. Luego</li> </ul> 	Recurso humano: profesora

<p><b>INICIO</b></p>	<p>se les incentiva a los niños a participar del juego propuesto.</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #e6f2ff; text-align: center;"> <p><b><u>“Perico en alto”</u></b></p>  <p>Se forma un círculo y un niño se pone en el centro, a la señal de la docente, todo empiezan a correr.</p> <p>El niño que está en el centro deberá de atrapar a algún compañero. Para evitar ser atrapado tienen que subirse que subirse en algo (bancos, bloques). No pueden permanecer mucho tiempo arriba.</p> </div> <p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se dialoga con los niños: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué acciones han realizado?</li> <li>- ¿Qué hicieron para no ser atrapados?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿pueden dar saltos de lado, sin dificultad?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los niños y niñas puedan realizar saltos y brincos sin</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>dificultad.</p>	<p>Juego “perico en alto”</p> <p>Recurso humano: profesora</p>
<p><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les explica a los niños los siguientes juegos: <ul style="list-style-type: none"> <li>“Cruzar el río”. <i>Se colocan dos cuerdas en paralelo, entre 80 cm y 1 m. los niños distribuidos en dos hileras han de correr y al llegar al río cruzarlo de un salto. Luego se podrá separar poco a poco la distancia de las cuerdas. Y como variante se pide que salten por parejas cogidos de la mano.</i></li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: right;">  </div> <p>“Al pasar la barca”.</p> <p><i>Dos niños cogen una cuerda por los extremos y la</i></p>	<p>Cuerdas</p>

	<p><i>balancean, el resto deben saltarla y quien la toque se queda para moverla. Mientras se realiza el juego los niños deben cantar “al pasar la barca”.</i></p> <p><b><u>Relajación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pedir a los niños que se acuesten boca arriba, levantar los brazos, piernas y cabeza mientras se inspira profundamente. Dejar caer brazos, piernas y cabeza mientras se espira. Repetir con los ojos cerrados.</li> <li>▪ Imaginar que estamos en el patio de una alta montaña. Un señor de agradable sonrisa nos da un enorme globo, al cogerlo notamos cómo nuestros pies se despegan del suelo y empezamos a volar. Vamos ligeros, nos podemos mover sin esfuerzo. Sentir la paz y libertad del momento. Descansar.</li> </ul> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les entrega una hoja para que los niños puedan dibujar lo que más les gustó de las actividades realizadas. Y lo pintaran con el material de su elección.</li> </ul>	<p>Recurso humano</p> <p>Colchonetas</p> <p>Hojas Materiales diversos (Colores, crayolas, temperas, etc.)</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>

**Observaciones y sugerencias:**

**PROFESOR DE AULA**

**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: **Perico en alto**

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Realiza brincos mostrando destreza			Realiza saltos de lado			Muestra seguridad al realizar las actividades		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x		x				x
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x			x			x
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x			x			x
10	N.G.P.			x			x			x
11	O.M.A.			x			x			x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.			x		x				x
15	S.L.Y.			x			x			x

## TALLER N° 9



### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: ¡Date una vuelta! Estrategia: coordina y controla su cuerpo / Actividad: puede dar volteretas	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 24/09/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	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, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que se 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.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
<b>INICIO</b>	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se inicia la sesión con el juego “Mimo en el circo”. Para esto: <i>se unen colchonetas como pista de circo. Los niños se sientan alrededor y uno de ellos realiza mímicamente una atracción de circo y los demás la tienen que adivinar. Para realizar una variante el mimo lo realizan varios niños a la vez.</i></li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>Juego: “Mimo en el circo”.</p>

	<p><b><u>Saberes previos :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dialoga con los niños: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué acciones han realizado?</li> <li>- ¿Qué personajes imitaron?</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>Problematización:</u></b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿pueden dar volteretas sin mayor dificultad?</li> </ul> <p><b><u>Propósito:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Que los niños y niñas realicen volteretas siguiendo las instrucciones de la profesora.</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b><u>Juego motriz:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les motiva a los niños a realizar el siguiente juego:</li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 70%; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center;"><b><u>JUEGO: “DATE LA VUELTA”</u></b></p> <div style="float: right; text-align: center;">  </div> <p>Los niños se sitúan en cuadrupedia (prono) con las piernas estiradas. A la señal “date la vuelta” deben despegar la mano del suelo y el pie del mismo lado para girar, quedando en cuadrupedia (supino). Una vez que han asimilado el medio giro se les anima a encadenar dos realizando un giro completo.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se forman dos grupos. Se coloca un banco y una colchoneta a su lado para cada grupo. Deben apoyar las dos manos en el banco y saltar, tratando de elevar los pies el máximo posible y que estos caigan en la colchoneta.</li> <li>Encogidos sobre el vientre, sentados en una colchoneta, rodar sobre la espalda (delante-detrás). Sobre un plano inclinado dar una voltereta hacia delante (con ayuda de la profesora). Y sobre un plano horizontal dar la voltereta hacia delante (también con ayuda</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>de la profesora).</p> </div> <p><b><u>Relajación:</u></b></p>	<p>Colchonetas</p> <p>Bancos</p> <p style="margin-top: 200px;">Lienzo Pinturas Pinceles</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Colocarse frente a un compañero. Apretar suavemente los bíceps; observar si están duros. Cada uno tratar de ponerlos tensos, duros y que el compañero compruebe eso. Luego hacer lo mismo con los brazos y las piernas.</li> </ul> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les facilita a los niños un lienzo para que puedan plasmar la actividad que realizaron. Luego socializan sus trabajos.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo</li> </ul>	<p>Recurso humano</p>

**Observaciones y sugerencias:**

---

**PROFESOR DE AULA**

V° B°

---

**DIRECTOR**



## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: **¡Date la vuelta!**

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Puede dar volteretas			Realiza movimientos indicados sin dificultad			Se desenvuelve con entusiasmo y sin temores		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.		x				x			x
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x			x			x
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x			x			x
10	N.G.P.			x			x			x
11	O.M.A.			x			x			x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.		x				x			x
15	S.L.Y.			x			x			x

## TALLER N° 10




### I. DATOS INFORMATIVOS:



1.1. Institución Educativa: León San Lucas	
1.2. Edad: 5 años	Sección: Única
1.3. Título de la sesión: Mi cuerpo tiene ritmo Estrategia: adapta su movimiento a estímulos / Actividad: distingue derecha e izquierda	Tiempo: 45 min.
1.4. Fecha: 1/10/2019	
1.5. Responsable: Ana Rita Bello Jimenez	
1.6. Área: Psicomotriz	
1.7. Habilidad motriz gruesa:	

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUAC.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTO	ACTIVIDAD /ESTRATEGIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<p><b><u>Motivación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Junto con los niños se entona una canción, motivando la participación activa de todos.</li> </ul> 	<p>Recurso humano: profesora</p> <p>“juego de</p>

	<p style="text-align: right;">palmas”</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;"> <p><b>“Juego de palmas”</b> </p> <p>Érase una vez un angelito, que del cielo bajó ¡Y bajó!  Con sus alas extendidas y en el pecho una flor ¡Una flor!  De la flor una rosa, de la rosa un clavel ¡Un clavel!  Del clavel una niña que se llama Isabel ¡Isabel!  Isabel yo me llamo, hija de un labrado ¡Labrador!  Cuando voy por el campo no le temo al sol ¡Al sol!  Vengo en busca de flores que no son para mí ¡Para mí!  Son para un marinero que está loco por mí ¡Por mí!</p> </div> <p><b>Saberes previos :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dialogamos con los niños sobre el juego practicado: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué trata la canción?</li> <li>- ¿Cuáles son los personajes que participan?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Problematización:</b></p> <p>Se les plantea a los niños y niñas la siguiente interrogante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Pueden seguir instrucciones al compás de una canción?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los niños logren interpretar canciones y seguir instrucciones.</li> </ul>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b>Juego motriz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se reúne a los niños y se les explica en qué consiste el juego de palmas. Se le pide a otro adulto que ayude hacer una pequeña demostración frente a ellos. Luego se forman parejas, se colocan frente a frente y empiezan la canción con un aplauso. Después cada pareja debe chocar la mano derecha cruzándolas, y luego la izquierda. Al decir la repetición al final de cada frase, los dos deben chocar las manos de frente dos veces. Hacerlo primero muy lentamente, repitiéndolo las veces que sea necesario. Luego se hará más rápido.</li> <li>▪ Se les enseña a los niños el dibujo de una “rayuela” y ellos deberán dibujarla en el patio, luego se les explica cómo se juega y los niños tirando una moneda comenzarán el juego.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Con los niños y niñas salimos al patio dejamos que cada uno se ubique de la manera que desee, unos pueden estar acostados y otros</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Pañuelos de papel</p> <p>Tizas Monedas</p> <p>Música</p>

	<p>sentados, pero lo harán en colchonetas. Se pone música relajante y cada niño realizará los movimientos de su elección para relajar su cuerpo.</p> <p><b><u>Expresión gráfico-plástica:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se les proporciona unas hojas en blanco a los niños y se les pide que dibujen a sus compañeros con lo que realizaron el juego. Finalizan verbalizando lo que dibujaron.</li> </ul>	<p>Hojas Lápices Colores</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Evaluación</u></b></p> <p><b>Metacognición:</b></p> <p>Se socializa con los niños(as) mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gustó la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>- ¿Se sintieron cómodos con las actividades trabajadas? ¿Tuvieron alguna dificultad?</li> </ul> <p><b>Coevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos trabajan? ¿Quiénes no lo hicieron?</li> </ul> <p><b>Heteroevaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluara a través de lista de cotejo</li> </ul>	<p>Recurso humano: profesora</p>

**Observaciones y sugerencias:**

---

**PROFESOR DE AULA**

Vº Bº

---

**DIRECTOR**

## LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi cuerpo tiene ritmo”

N°	Iniciales de sus apellidos y nombres	Indicadores								
		Juega usando su cuerpo, Realizando los movimientos señalados sin dificultad			Adapta sus movimientos a estímulos visuales o auditivos			Muestra dominio al verbalizar su actividad gráfico-plástica		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
1	A.N.A.			x			x			x
2	B.R.C.			x			x			x
3	C.O.S.			x			x			x
4	C.C.V.			x			x		x	
5	C.C.J.			x			x			x
6	F.R.D.			x			x			x
7	M.L.V.			x			x			x
8	M.P.J.			x			x			x
9	M.V.B.			x			x			x
10	N.G.P.			x			x			x
11	O.M.A.			x			x			x
12	P.C.M.			x			x			x
13	R.S.C.			x			x			x
14	S.J.M.			x			x			x
15	S.L.Y.			x			x			x

ANEXO N° 03: MATRIZ RESULTADOS PRE TEST

N°	JUEGO MOTOR					ESQUEMA CORPORAL					LATERALIDAD					PROMEDIO				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4		Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	TOTAL	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	TOTAL					
	SI	SI	SI	SI	P	Nivel	SI	SI	SI	SI	P	Nivel	SI	SI	SI	SI	P	N	P	N
1	1	0	0	0	1	E.I	2	1	0	0	3	E.P	0	0	0	0	0	E.I	4	E.I
2	1	0	0	0	1	E.I	0	0	0	0	0	E.I	1	1	1	0	3	E.P	4	E.I
3	2	1	0	0	3	E.P	1	1	0	1	3	E.P	0	0	0	0	0	E.I	6	E.P
4	0	0	0	0	0	E.I	0	0	0	0	0	E.I	1	1	1	0	3	E.P	3	E.I
5	1	0	0	0	1	E.I	0	0	0	0	0	E.I	1	1	1	0	3	E.P	4	E.I
6	0	0	0	0	0	E.I	2	1	0	0	3	E.P	1	0	0	0	1	E.I	4	E.I
7	2	2	1	1	6	LE	2	1	0	0	3	E.P	1	1	0	1	3	E.P	12	LE
8	1	0	0	0	1	E.I	0	0	0	0	0	E.I	2	2	1	1	6	LE	7	E.P
9	2	1	0	0	3	E.P	1	0	0	0	1	E.I	1	1	1	0	3	E.P	7	E.P
10	1	0	0	0	1	E.I	1	1	0	1	3	E.P	0	0	0	0	0	E.I	4	E.I
11	2	1	0	0	3	E.P	0	0	0	0	0	E.I	1	0	0	0	1	E.I	4	E.I
12	2	2	1	1	6	LE	1	0	0	0	1	E.I	0	0	0	0	0	E.I	7	E.P
13	1	1	1	0	3	E.P	0	0	0	0	0	E.I	0	0	0	0	0	E.I	3	E.I
14	0	0	0	0	0	E.I	0	0	0	0	0	E.I	2	2	1	1	6	LE	6	E.P
15	1	0	0	0	1	E.I	0	0	0	0	0	E.I	2	1	0	0	3	E.P	4	E.I
Cantidad de respuestas con E.I	3	9	12	13		Cantidad de respuestas con E.I	8	10	15	13		Cantidad de respuestas con E.I	0	7	9	12				
Cantidad de respuestas con E.P	7	4	3	2		Cantidad de respuestas con E.P	4	5	0	2		Cantidad de respuestas con E.P	0	6	6	3				
Cantidad de respuestas con L.E	5	2	1	0		Cantidad de respuestas con L.E	3	0	0	0		Cantidad de respuestas con L.E	0	2	0	0				



▪ ANEXO N° 04: MATRIZ RESULTADOS POST TEST

N°	JUEGO MOTOR						ESQUEMA CORPORAL						LATERALIDAD						PROMEDIO	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	TOTAL		Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	TOTAL		Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	TOTAL			
	SI	SI	SI	SI	P	Nivel	SI	SI	SI	SI	P	Nivel	SI	SI	SI	SI	P	N		
1	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
2	2	2	2	2	8	LE	2	2	1	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	23	LE
3	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
4	2	0	2	2	6	LE	2	2	2	2	8	LE	1	1	1	1	4	E.P	18	E.P
5	2	1	2	2	7	LE	2	2	1	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	22	LE
6	2	2	2	2	8	LE	2	2	1	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	23	LE
7	2	1	2	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	23	LE
8	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
9	2	2	2	2	8	LE	2	2	1	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	23	LE
10	2	1	2	2	7	LE	2	2	2	1	7	LE	2	2	2	2	8	LE	22	LE
11	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
12	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
13	2	1	2	2	7	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	23	LE
14	2	0	2	1	5	E.P	2	2	2	1	7	LE	2	1	1	1	5	E.P	17	E.P
15	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	2	2	2	2	8	LE	24	LE
Cantidad de respuestas con E.I	0	2	0	0		Cantidad de respuestas con E.I	0	0	0	0		Cantidad de respuestas con E.I	0	0	0	0				
Cantidad de respuestas con E.P	0	4	0	1		Cantidad de respuestas con E.P	0	0	4	2		Cantidad de respuestas con E.P	0	2	2	2				
Cantidad de respuestas con L.E	15	9	1	14		Cantidad de respuestas con L.E	15	15	11	13		Cantidad de respuestas con L.E	0	13	13	13				

▪ **ANEXO N° 04: RESULTADOS DE SESIONES DE APRENDIZAJE**

N°	SESIÓN 01					SESIÓN 02				
	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3		
	SI	SI	SI	Puntaje	Nivel	SI	SI	SI	Puntaje	Nivel
1	2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E
2	2	2	1	5	E.P	2	2	0	4	E.P
3	2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E
4	2	0	0	2	E.I	2	2	0	4	E.P
5	2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P
6	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
7	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
8	2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P
9	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
10	2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E
11	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
12	2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P
13	2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P
14	2	0	0	2	E.I	2	2	0	4	E.P
15	2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P

SESIÓN 03					SESIÓN 04					SESIÓN 05				
INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3		
SI	SI	SI	P	N	SI	SI	SI	P	N	SI	SI	SI	P	N
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	1	2	5	E.P	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
0	2	0	2	E.I	2	0	0	2	E.I	1	2	2	5	E.P
2	1	2	5	E.P	2	1	2	5	E.P	2	2	2	6	L.E
2	1	2	5	E.P	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
1	2	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E
2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P
2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P
2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P
1	2	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E
2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P	2	2	2	6	L.E
0	2	0	2	E.I	2	0	0	2	E.I	1	2	1	4	E.P
2	2	1	5	E.P	2	2	1	5	E.P	2	1	2	5	E.P

SESIÓN 06					SESIÓN 07					SESIÓN 08				
INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3		
SI	SI	SI	P	N	SI	SI	SI	P	N	SI	SI	SI	P	N
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
1	2	2	5	E.P	2	2	2	6	L.E	2	1	2	5	E.P
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	1	5	E.P	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E
2	2	1	5	E.P	1	2	2	5	E.P	2	1	2	5	E.P
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E

SESIÓN 09					SESIÓN 10					PROMEDIO	
INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3				
SI	SI	SI	P	N	SI	SI	SI	P	N		
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
1	2	2	5	E.P	2	2	1	5	E.P	4	E.P
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E
1	2	2	5	E.P	2	1	2	5	E.P	4	E.P
2	2	2	6	L.E	2	2	2	6	L.E	6	L.E

## Consentimientos informados de los padres de familia



### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA Y SU INFLUENCIA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN LUCAS" DE PIURA-2018. Y es dirigido por ANA RITA BELLO JIMENEZ, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: DETERMINAR SI EXISTE RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS DE JUEGOS Y LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "SAN LUCAS" DE PIURA-2018.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de UNA FICHA DE RESULTADOS Si desea, también podrá escribir al correo anybj.pia@gmail.com, para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.


Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Vanessa Romero de Flores

Fecha: 14/04/2019

Correo electrónico: lourdesromeroromero@gmail.com

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA Y SU INFLUENCIA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN LUCAS" DE PIURA-2018. Y es dirigido por ANA RITA BELLO JIMENEZ, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: DETERMINAR SI EXISTE RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS DE JUEGOS Y LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "SAN LUCAS" DE PIURA-2018.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de UNA FICHA DE RESULTADOS Si desea, también podrá escribir al correo anybj.pia@gmail.com, para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.


Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Angela Navarro Peña

Fecha: 14 de abril 2019

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA Y SU INFLUENCIA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN LUCAS" DE PIURA-2018. Y es dirigido por ANA RITA BELLO JIMENEZ, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: DETERMINAR SI EXISTE RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS DE JUEGOS Y LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "SAN LUCAS" DE PIURA-2018.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de UNA FICHA DE RESULTADOS Si desea, también podrá escribir al correo anybj.pia@gmail.com, para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: MERLY RAMÍREZ QUIROZ

Fecha: 14 / 04 / 19

Correo electrónico: ramirezluz 908 @ gmail . com

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información): Bello Jr.



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA Y SU INFLUENCIA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN LUCAS " DE PIURA-2018. Y es dirigido por ANA RITA BELLO JIMENEZ, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: DETERMINAR SI EXISTE RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS DE JUEGOS Y LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "SAN LUCAS" DE PIURA-2018.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de UNA FICHA DE RESULTADOS Si desea, también podrá escribir al correo anybj.pia@gmail.com, para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.


Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Diana Seminario Jimenez

Fecha: 14-04-2019

Correo electrónico: dianaseminariojimenez@gmail.com

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 

*“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”*

SOLICITO: Realización de Trabajo de Investigación.

Señor Director de la Institución Educativa “San Lucas” de Piura

Yo, **Ana Rita Bello Jiménez**, identificada con DNI N° 46626854 Piura, perteneciendo a la escuela profesional de educación inicial; de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, me presento ante su despacho con la finalidad de saludarle muy cordialmente y a la vez manifestarle lo siguiente:

Que, dentro de la formación de pregrado de la carrera de Educación y Humanidades, se considera muy importante la realización de actividades de investigación en este marco, como estudiante del curso de Tesis II, en la cual se desarrolla un estudio acerca de la psicomotricidad gruesa, es de mi interés que esta investigación se pueda desarrollar con los estudiantes de 5 años de esta institución, el cual consta de 10 sesiones de aprendizaje y dos procesos de aplicación de instrumento de evaluación.

Por lo expuesto:

Ruego a usted, tenga a bien acceder a mi solicitud, por ser de su justicia.

Fecha 08 de Abril del 2019

*cargo*  
*Manuel*  
LIC. MANUEL...  
DIRECCIÓN  
LEP SANTUCO

Atentamente

*Bello, I.M.*

Firma

## Carta concediendo la autorización del trabajo de investigación.



Ministerio de Educación



Piura, 10 de abril de 2019

Estimada Srta. ANA RITA BELLO JIMENEZ:

Por medio de la presente nos es grato notificarle que su solicitud para realizar su trabajo de investigación en nuestra I.E.P. "SAN LUCAS", Piura, ha sido aceptada. Asignándosele las horas del área de psicomotriz y el aula de 5 años, y de ser necesario puede hacer uso de más horas, ya que sus actividades proporcionarán beneficios en nuestros estudiantes.

Sin más por el momento, quedo de usted para cualquier duda o aclaración.

MANUEL REBOLLEDO IRAOLA

Director de la I.E.P. SAN LUCAS

Tel. 073 326223

Email: rebolledo\_jb\_8@hotmail.com