



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E 304 “DIVINO NIÑO JESÚS”, MORROPÓN, PIURA, 2020.**

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

AUTORA

RAMIREZ PEÑA, REGINA GERALDINE

ORCID: 0000-0002-3729-9056

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID ID: 0000-0001-7881-4985

PIURA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Ramírez Peña, Regina Geraldine

ORCID: 0000-0002-3729-9056

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

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID ID: 0000-0001-7881-4985

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

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert
ASESOR

4. DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios, por haberme ayudado y permitió lograr mi formación profesional.

A mi familia por haberme apoyado en todo momento, a mis padres quienes fueron mi soporte y quienes me inculcaron buenos valores, consejos y siempre estuvieron para mi brindándome su amor y buenos deseos, por su apoyo económico para seguir formándome y ser una profesional. A mi abuelo que desde el cielo me ilumina y me da la fuerza de seguir adelante, guiándome por el buen camino.

AGRADECIMIENTO

Primeramente agradecer a Dios por la sabiduría y entendimiento por la fuerza que me dio para seguir adelante. A mi casa de estudios la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por la formación y enseñanza brindada, por los buenos valores inculcados por los docentes quienes nos forjaron por el buen camino.

A la directora de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” por la autorización para el desarrollo de la investigación.

5. RESUMEN

El presente trabajo de investigación surgió ante la evidencia que los niños presentaban dificultades con respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa al correr, patear un balón, mantenerse en un pie etc. Por lo que se propuso como objetivo general; Determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Con una metodología de tipo cuantitativa, diseño pre-experimental con pre-test y pos-test a un solo grupo, como instrumento se empleó una lista de cotejo y como técnica la guía de observación, con una muestra de 15 estudiantes de 4 años, se utilizó los programas SPSS V 25. 0 y Excel 2016. Se obtuvo que al comparar los datos del pre test y pos test, el nivel bajo, disminuyó de un 53.30% a 0%, el nivel medio disminuyó de un 40% a 27.3% y el nivel alto aumentó de un 6.70% a 72.6%. Concluyendo que hay mejoras significativas al aplicar el juego como estrategia, así mismo mediante la prueba de t de student establecer que (0,000 a $p < 0,05$) por lo tanto se acepta la hipótesis H1, que el “juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”.

Palabras clave: Estrategia, Juego, Lateralidad, psicomotricidad

ABSTRACT

The present research work called the game as a strategy to develop gross motor skills in 4-year-old children of the IE 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. It arose from the evidence that the children presented difficulties with respect to the development of gross motor skills, so it was proposed as a general problem. How does game as a strategy contribute to developing gross motor skills in 4-year-old children of the EI 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020? It was proposed as a general objective to determine how the game as a strategy contributes to developing gross motor skills in 4-year-old children from IE 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. The methodology is quantitative, pre-experimental design with pre-test and post-test to a single group, as an instrument a checklist, with a sample of 15 students, the SPSS V 25. 0 and Excel 2016 programs were used. It was obtained that when buying the pre-test and post-test data test, the starting level decreased from 53. 30% to 0%, the process level decreased from 40% to 27.3% and the achieved level increased from 6.70% to 72.6%. Concluding that there are significant improvements when applying the game as a strategy, likewise by means of the student's t test to establish that (0.000 to $p < 0.05$) therefore the hypothesis H1 is accepted, that the "game as a strategy significantly influences the development of gross motor skills.

Keywords: Strategy, Game, Laterality, gross motor skills.

6. CONTENIDO

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Dedicatoria/Agradecimineto	iv
5. Abstract	vii
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Internacionales	5
2.1.2. Nacionales	6
2.1.3. Locales	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1. El juego	9
2.2.1.2. Teoría sobre el juego Piaget	11
2.2.1.3. Funciones del juego.....	12
2.2.1.4. Características del juego.....	13
2.2.1.5. Tipos de juegos según la teoría de Piaget	14
2.2.1.5.1. Juego de ejercicios	14
2.2.1.5.2. Juego simbólico:.....	15
2.2.1.6. El juego como estrategia didáctica.....	16
2.2.1.7. El juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa	18

2.2.2. Psicomotricidad gruesa	19
2.2.2.1. Teoría de la psicomotricidad gruesa Wallon.....	22
2.2.2.2. Importancia de la psicomotricidad gruesa.....	22
2.2.2.3. Beneficios de la psicomotricidad gruesa.....	23
2.2.2.4. Dimensiones de psicomotricidad gruesa	24
2.2.2.4.1. Esquema corporal.....	24
2.2.2.4.2. Equilibrio.....	25
2.2.2.4.3. Lateralidad.....	26
III. Hipótesis.....	27
3.1.Hipótesis general:.....	27
IV. Metodología:	28
4.1.Diseño de investigación	28
4.2.Población y muestra	29
4.3.Definición y operacionalización de variables	31
4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5.Plan de análisis	34
4.6. Matriz de consistencia.....	37
4.7.Principios éticos	37
V.Resultados.....	38
5.1. Resultados.....	38
VI. Conclusiones.....	48
6.1. Conclusiones.....	48
Referencias bibliográficas	51

7. ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población.....	30
Tabla 2. Distribución de la muestra.....	30
Tabla 3. Definición y operacionalización de las variables.....	32
Tabla 4. Matriz de consistencia.....	35
Tabla 5. Variable psicomotricidad gruesa-Pre test.....	38
Tabla 6. Variable psicomotricidad gruesa-Pos test.....	39
Tabla 7. Psicomotricidad gruesa Pre test vs. Post test.....	40

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Variable psicomotricidad gruesa-Pre test.....	38
Figura 2. Variable psicomotricidad gruesa-Pos test.....	39
Figura 3. Psicomotricidad gruesa Pre test vs. Post test.....	40

I. Introducción

En la institución educativa es frecuente observar problemas con respecto a la psicomotricidad gruesa, pues es una de las mayores dificultades que el docente atraviesa con ellos, siendo que no controla bien sus movimientos, dando una idea que el estudiante no tiene una imagen construida de su cuerpo, del ambiente que lo rodea, en relación a que no ha desarrollado la psicomotricidad gruesa (mantener el equilibrio, coordinar movimientos, seguir izquierda-derecha etc.) Donde muchas veces las docentes son quienes ponen estas dificultades debido a que no le propician a los niños el tiempo y el espacio para que jueguen, se desplacen y conozcan más de las posibilidades de su cuerpo, al igual no integran en sus sesiones de aprendizaje el juego como estrategia, siendo que en el MINEDU en la Programación Curricular es una de las competencias que se debe trabajar.

El MINEDU (2016) “en su competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” menciona que:

El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que contribuye a construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.

Como manifiesta Sánchez (2017) Los problemas psicomotrices entre los niños son comunes en alumnos de preescolar, pues de un grupo de 25 alumnos, 4 a 5 de ellos pueden tener falta de coordinación de sus extremidades. El trabajo de detectar estos problemas debe ser conjunto entre padres de familia y docentes, pues el infante que presente este problema no se podrá desarrollar

de manera adecuada e integral, ya que no tendrá la agilidad, coordinación ni la capacidad suficiente para ello.

Cabe mencionar que el desarrollo psicomotor propicia en los niños una maduración social, afectiva y cognitiva, porque al ejecutar actividades mediante el juego demandara de sus habilidades y destrezas de la parte gruesa de su cuerpo, así como el explorar y adquirir experiencias mediante su entorno.

Es por eso que la institución educativa 304 Divino Niño Jesús, Morropón ha sido objeto de estudio, donde en dicha institución vengo realizando mis prácticas y pude darme cuenta que los niños presentan dificultades al momento de realizar movimientos de psicomotricidad gruesa y que muchas docentes no implementan actividades psicomotrices para fomentar su desarrollo, en lo cual conlleva al principal factor problemático que es el bajo desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Ante ello a lo observado se planificará este proyecto de investigación en la I.E. 304 Divino Niño Jesús, Morropón, dando énfasis en aplicar el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa ya antes mencionada.

Para ello se planteó como problema general: ¿De qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020? Con sus problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón Piura, 2020. Antes de la aplicación de la estrategia? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar el juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020?

Así mismo con su objetivo general Determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Y sus objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Antes de la aplicación de la estrategia.

Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020..

Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar el juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

Así mismo, se justifica en el aspecto teórico, siendo que se dispone de muchos aportes teóricos que servirán a futuro con respecto a las variables de estudio. Así mismo permitirá corroborar la teoría cognitiva de Piaget, quien menciona que en los primeros años se forma la inteligencia sensoriomotriz para ello plantea los estadios de desarrollo.

Se justifica en lo práctico ya que beneficia de manera directa a las docentes brindando un diagnóstico sobre cómo se encuentra el estudiante con respecto a su psicomotricidad gruesa y cómo influye la práctica de aplicar el juego como estrategia didáctica.

Además se justifica metodológicamente, siendo que se diseñó y validó un instrumento lista de cotejo para medir la variable independiente antes y después de la estrategia, se utilizó datos estadísticos para realizar las tablas y gráficos y poder realizar la interpretación del análisis de los resultados.

Por consiguiente quiere dar a revelar la importancia de trabajar el juego como estrategia con los niños e integrarlas en las sesiones de aprendizaje ya que beneficia y ayuda a desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños, siendo que puede explorar y desenvolveré en un espacio,

trabajar y conocer más sobre su cuerpo.

Herrera (2019) “Los primeros años de vida son los más importantes en donde se debe enfatizar más el desarrollo psicomotor, pues el niño desde pequeño realiza movimientos con sus manos para tomar un objeto, realiza movimientos con su cuerpo al gatear, caminar, así como explorar y descubrir a través de las experiencias propiciadas por el entorno”. (P.31)

La psicomotricidad crea una conexión entre lo psíquico y lo motriz, es decir el pensamiento y la mente en el que no solo se beneficia el sistema motor, sino también la concentración, creatividad, imaginación etc. Por ello es conveniente propiciar cambios favorables en los niños, mediante el empleo del juego como estrategia.

Ante lo antes mencionado hemos optado por escoger como estrategia didáctica al juego para resolver los problemas de aprendizaje que se venían presentando en la institución educativa con respecto al (esquema corporal, lateralidad y equilibrio) de los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón.

Por consiguiente, este estudio tiene una metodología de tipo cuantitativo y un nivel aplicativo, con un diseño pre experimental con una muestra de 15 estudiantes del aula de 4 años, se utilizó una lista de cotejo y como técnica la guía de observación para el pre test y pos test. Así mismo este estudio se derivó de acuerdo a la “investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote”.

La investigación permitió conseguir los siguientes resultados: al comparar los datos del pre test y pos test, el nivel bajo, disminuyó de un 53.30% a 0%, el nivel medio disminuyó de un 40% a 27.3% y el nivel alto aumento de un 6.70% a 72.6%. Concluyendo que hay mejoras significativas al aplicar el juego como estrategia, así mismo mediante la prueba de t de student establecer que

(0,000 a $p < 0,05$) por lo tanto se acepta la hipótesis H1, que el “juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Álvaro (2019) En su investigación titulada “La psicomotricidad en el desarrollo de las nociones témporo espaciales en los niños del primer año del paralelo “A”, de la escuela de educación básica 11 de noviembre, de la provincia de Chimborazo período 2015 – 2016”, Teniendo como objetivo general determinar la aplicación de la psicomotricidad, en el desarrollo del aprendizaje de las nociones temporo – espaciales en los niños de primer año “A”, de la Escuela de Educación Básica “11 de Noviembre”. Donde su metodología es de tipo inductivo ya que se necesitó de datos específicos para llegar a plantear soluciones generales, a través de esta investigación pretendemos demostrar que no solamente la psicomotricidad en el desarrollo de las nociones temporo – espaciales de los niños del primer años paralelo “A”, de la Escuela de Educación Básica “11 de Noviembre”, sino también la psicomotricidad desarrollaran las nociones en los niños y niñas que estudien en otras escuelas. Llegando a la conclusión que se establece que la mejor opción para generar un cambio estructural en la planificación es considera las actividades propuestas como una alternativa para que los niños desarrollen las nociones temporo – espaciales en el primer año paralelo.

Cardenas (2019). Realizo una investigación titulada “Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narvaez Cadenillas, Trujillo-2018”. Tendiendo como objetivo geneal: “Determinar en que medida el programa MOENLI mejora la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años

del centro educativo Rafael Narvaez Cadenillas, Trujillo-2018”. Se trata de una investigación con enfoque cuantitativa de nivel aplicada con un diseño pre experimental con una muestra de 10 niños, se empleó como instrumento una guía de observación. Llegando a la conclusión más resaltante que la aplicación del programa MOENLI influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa de 2 años del centro educativo Rafael Narvaez Cadenillas, Trujillo-2018”.

2.1.2. Nacionales

González (2018). Realizo una investigación “Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la institución educativa pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos 2018”, para obtener el grado de licenciada en Educación. Teniendo como objetivo general: “Conocer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la de la institución educativa pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos 2018”. Se trata de una investigación aplicada a través de un módulo experimental de nivel explicativo con un diseño pre-experimental con un solo grupo con pre y pos prueba teniendo una población de todos los niños y niñas matriculados en la institución educativa, su muestra fue de 12 niños y niñas de 5 años utilizando las técnicas e instrumentos como: la observación, lista de cotejo. También en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa el 75.0% se encuentra en nivel de logro. Llegando a la conclusión más resaltante que los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la institución educativa pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos 2018. Con un nivel de significancia de 5 % y un intervalo de confianza de 95%.

Solórzano (2018). Realizo su investigación “El juego lúdico para desarrollar la

psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”, para obtener el grado de licenciada en Educación. Teniendo como objetivo general: “Determinar que la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”. Se trata de una investigación de diseño pre-experimental con aplicación de pre y pos test en un grupo experimental, teniendo una población de 22 niños y niñas 7 niños y 15 niñas con una muestra de la misma cantidad de población utilizando las técnicas e instrumentos como: observación, evaluación, test, guía de observación. Llegando a la conclusión más que después de la aplicación del programa los niños y las niñas en psicomotricidad gruesa, en dimensiones (coordinación, marcha y correr) se encuentran en un nivel bueno, siendo así que la aplicación de los juegos lúdicos que fueron juego asociativo, juego cooperativo y juego de ejercicios permito mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de tres años.

Morante (2019). Realizo su investigación titulada “El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017”. Teniendo como objetivo general “Determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P”. “Fátima de Falconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2018”. Se trata de una investigación de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre – experimental con una muestra de 18 alumnos. Llegando a la conclusión mediante la puntuación obtenida en los resultados que el juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar positivamente la psicomotricidad gruesa.

2.1.3. Locales

Herrera (2019). Realizo una investigación “Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal –bajo-Ayabaca, Piura, 2017”, para obtener el grado de licenciada en Educación. Teniendo como objetivo general: “Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal, Bajo, Ayabaca-2017”. Se trata de una investigación cuantitativa de nivel explicativo ya que sus variables son de causa y efecto con un diseño pre-experimental de un solo grupo con pre-test y pos-test prueba con una población de 22 niños y niñas su muestra fue de 11 niños y niñas utilizando las técnicas e instrumentos como: la observación, lista de cotejo. Llegando a la conclusión más resaltante que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal –bajo-Ayabaca, Piura, 2017, con un nivel de significancia de 5% y un intervalo de confianza de 95%.

Espinoza (2018). Realizo una investigación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I N° 604 Talara – 2015, para obtener el grado de licenciada en educación. Teniendo como objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 3 años del aula Ilusión de la I.E.I N° 604 Talara. Se trata de una investigación cuantitativa de tipo explicativo con diseño preexperimental con prest y post test prueba con una población de niños matriculados

de 3 años su muestra fue de 30 niños utilizando las técnicas e instrumentos como: fichas de observación, lista de cotejo. Llegando a la conclusión más resaltante que las actividades lúdicas si favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I N° 604 Talara – 2015.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Etimológicamente proviene de la voz latina “Locus” que significa acción de jugar. Es una actividad innata del ser humana que permite explorar de manera libre, ejercitar la mente, liberar tensiones y explorar adquiriendo experiencia.

Herrera (2019) cita a Piaget (1956) quien afirma que

“El juego es una herramienta principal que, a través de ello, el niño desarrolla su inteligencia, sus capacidades del proceso sensorio motrices simbólicas o razonamientos es parte del crecimiento maduración del infante que realiza, la psicomotricidad como parte de mejora del proceso cognitivo intelectual del niño; son las que condiciona al origen y la evolución del juego” (p.76).

El juego es un medio para descubrir el mundo a través de la cual el niño se va a expresar, comunicar en sus primeros años de infancia. Así mismo a través del juego el niño logra desarrollar la actividad motriz adquiriendo habilidades y destrezas para conocer su cuerpo.

Alarcón (2016) citando a Pérez (2004) quien define “que es una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo” (p.18).

Castillo (2016) Señala que:

“El juego es una actividad inherente al ser humano, donde todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente el juego es una actividad vital para el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, especialmente durante la infancia, etapa donde el niño aprende a desarrollar sus capacidades y habilidades de una manera práctica y sencilla, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo social”. (P.15)

Así se convierte en un espacio donde el niño vivencia situaciones de la vida cotidiana, experimenta y explora todas sus posibilidades expresando lo que le gusta y lo que no, por ello se le debe permitir su interés en descubrir todo sobre su entorno y la naturaleza, así el niño adquiere experiencias significativas y felices.

Cotrina (2019) “El juego es sumamente importante en la vida de todo ser humano especialmente en la del niño porque es un instrumento que posee para aprender y conocerse así mismo, ayuda a la concentración y el placer que refleja al momento de llevar a cabo el juego, siendo que el trabajo y el juego están estrechamente relacionados porque no se puede separar uno del otro, por medio del juego el niño desarrolla su creatividad, su imaginación; constituyendo su desarrollo ya que sin manipulación, sin experimentación sin la invención de estrategias el sujeto no podrá conquistar, descubrir ni recorrer nuevos senderos considerando que el juego junta todos los condimentos para ser el mejor plato que se le pueda presentar a un niño”. (P.12)

Pucuhuayla (2019) Menciona que:

“Jugar en el aula sirve para fortalecer cualidades: la confianza, la devoción, la constancia, la colaboración, la solidaridad con los compañeros y con el grupo, el respeto por los demás y por sus pensamientos, el amor, la tolerancia y promueve rasgos como el dominio de el mismo, la moderación, la seguridad, la consideración - debe ser consciente de comprender las directrices y no arruinarlas, la reflexión, la búsqueda de opciones o salidas que apoyen una posición, el interés, la actividad, la capacidad creativa, el buen juicio, ya que cada una de estas cualidades fomentan la consolidación en la vida como futuros ciudadanos”. (P. 11)

2.2.1.2. Teoría sobre el juego Piaget

Piaget (1946) Considera El juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación. Sobre este mismo terreno de la evolución del juego, los procesos asimilativos característicos de los comienzos de la representación individual revisten sin duda su forma más importante. (P. 2)

Justo (2014) menciona a wallon quien afirma:

El niño va conociendo su cuerpo y tomando conciencia de él gracias a sus intercambios con el medio y a la maduración del sistema nervioso. Así, “la maduración del esquema corporal se lleva a cabo a través de la concordancia a través de las sensaciones kinestésicas y las sensaciones visuales, por lo que una parte del cuerpo se va a agregar al esquema corporal gracias a las sensaciones kinestésicas producidas por el movimiento de esa parte y a la percepción visual de esta como algo diferente de los

objetos externos al propio cuerpo”. (P. 11)

2.2.1.3. Funciones del juego

Herrera (2019) manifiesta las siguientes funciones:

- (Función biológica/madurativa): Las ganas de jugar ponen en acción a los bebés ante cualquier estímulo, lo contrario necesitaría de estimulación precoz. La actividad física y mental que realizan los niños cuando juegan, impulsa la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje.
- (Función lúdica): El juego proporciona placer y bienestar, lo que implica crecer de forma saludable, favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pocas cosas divierten y entretienen al niño tanto como cuando juega.
- (Función de adaptación cognitiva): El niño experimenta y descubre mediante la interacción que realiza al jugar con las personas y objetos.
- (Función de adaptación afectivo-emocional): Los niños deben ir superando a lo largo de su infancia sus ansiedades, conflictos e inseguridades, especialmente el juego simbólico, ayuda a equilibrar las emociones y liberar tensiones.
- Función potenciadora de aprendizajes a través del juego como:
 - Creatividad
 - Socialización

- Equilibrio emocional
- Desarrollar aptitudes
- Reforzar valores

2.2.1.4. Características del juego

Según Herrera (2019) se dan de manera espontánea mediante actividad del niño. Las características del juego se dan de manera espontánea mediante actividad del niño:

- Es un espacio liberador
- Un espacio de seguridad
- Es una actividad innata
- Es una actividad motivadora
- Desarrolla habilidades motrices
- Puede ser individual o grupal
- Es una forma de expresión y comunicación
- Es original
- Ayuda a desarrollar movimientos
- Se expresa en tiempo y espacio
- Permite un rol de reglas
- Es evolutivo
- De desarrolla con orden
- Permite la imaginación y creatividad

2.2.1.5. Tipos de juegos según la teoría de Piaget

Según Piaget (1946) clasifica al juego según la teoría del desarrollo del conocimiento, para él, la inteligencia forma parte del juego del niño, es por eso que expone los siguientes tres estadios:

“Estadio sensorio motor se da entre los 0 y 2 años, teniendo el juego funcional o de ejercicio”.

“Estadio pre operacional se da entre los 2 y 6 años, teniendo el juego simbólico.

“Estadio de las operaciones concretas se da entre 6 y 12 años, teniendo el juego de regla.

2.2.1.5.1. Juego de ejercicios

Herrera (2019) cita a Piaget (1956) menciona que:

“Es una etapa que inicia el niño a prolongar la ejecución de alguna acción, que consiste en el dominio del movimiento corporal que realiza mediante su actividad como: saltar, correr en una línea recta, patear la pelota por ejemplo un niño juega con sus compañeros, cuando baila al ritmo de una música chu chu wa, cuando salta de una escalera con los pies juntos”. (p. 22)

Por medio del juego motor se fortalece la coordinación de movimientos así como óculo manual, su dimensión corporal, equilibrio dinámico y estático, socialización, interacción con sus compañeros y el entorno. Este juego requiere de ejercicios u actividades como: correr, saltar, patear, marchar, dar saltos, volantines etc.

Mayta (2019) Menciona que:

Los juegos de ejercicios consisten en repetir un y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato. Así como arrastrarse, gatear, caminar son acciones

que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo. “Según la utilidad del juego funcional. (El desarrollo sensorial, La coordinación de los movimientos y los desplazamientos) “El desarrollo del equilibrio estático- dinámico, la auto superación- interacción social, la coordinación óculo- manual”. (P. 24)

2.2.1.5.2. Juego simbólico:

Herrera (2019) cita a Piaget (1956) se refiere que forma parte de la conducta, pues que dicha función se desarrolla mediante el periodo preoperatorio de que el infante, construirá como las estructuras lógicas.

Por lo cual el “juego simbólico” se da como una acción asimiladora que aumenta las destrezas psicomotrices así bien siendo la edad de 2 a 7 años en la que el niño asimilara situaciones a través de su imaginación las cuales las representara mediante escenas en la que muchas veces emplea de objetos como por ejemplo usa un palo para decir que es un caballo, pues su pensamiento pasa de lo concreto a lo complejo.

Vilela (2020) Señalo que: Según Piaget, “el juego simbólico se manifiesta con mayor claridad en el niño a partir de los 2 años de vida, ya que es inspirado en hechos reales que manifiesta el niño como el ir a la tienda, ir de viaje, jugar en el patio de la casa, o imaginando personajes o superhéroes de fantasía creados por él, tomando así papeles representados en algunas actividades que observa en el medio, convirtiéndose en médico, conductor, mamá, papá, policía, maestro, entre otros, lo que hará que conozca roles y los domine mejor cada vez, ya que someterá a la realidad sus deseos, necesidades y emociones”. (P.11)

Calderón (2019) Afirma que:

“Consiste en la simulación de situaciones, objetos, personas que en el momento no

están presentes, ayuda a desarrollar la creatividad del niño, su inteligencia y lo ayuda a comprender, asimilar su entorno, es común ver jugar a los niños como si fueran policías, doctores o con su amigo inventado por ellos mismos. Exhibiendo su mundo interior”. (P.11).

2.2.1.6. El juego como estrategia didáctica

Minerva. (2002). Considera que:

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él. “En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. (P. 3)

Así bien el juego es propiciador de nuevos conocimientos y aventuras para el niño, siendo un recurso vital que los docentes deben procurar que este siempre en él, buscando y brindando espacios en la institución y en las aulas para que este pueda explorar libremente.

Como menciona Minerva (2002)

El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades, agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de valores: respeto, tolerancia grupal, e intergrupal, responsabilidad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas,

conocimientos, inquietudes todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (P. 23)

El juego es una estrategia ideal para fomentar en los niños habilidades y destrezas que lo lleven a explorar el mundo, a descubrir nuevas cosas y aventuras de manera divertida y agradable, siendo que el jugar también es un medio abierto de aprendizajes.

Además, Tirado. (2011)

Afirma que el juego debe considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación a los niños. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. (P. 34).

Maldonado (2019) Menciona que:

el juego es fundamental en el arte de enseñar que es la didáctica, el aprendizaje es fructífero y de calidad con el uso pertinente de actividades lúdicas, sabiendo que permite mejorar el desarrollo integral de todo ser humano desde los primeros años de vida, porque es la etapa donde aprenden más y se adaptan fácilmente a la realidad, por ello es fundamental que los docentes estén bien preparados y se actualicen constantemente para brindar una buena enseñanza, con el deseo de mejorar el aprendizaje de los niños sea en el aspecto cognitivo

y social. (P.13)

Se considera que el juego es una ocupación que guía al niño a nuevos conocimientos que le permiten tomar la iniciativa de adquirir nuevos conocimientos a través de la recreación. El niño logra aprender mediante las actividades que se le proporcionen a partir del juego.

Hinostroza (2018)

“Los juegos son instrumentos pedagógicos muy variables que se utilizan para poder estimular y desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, establecer vínculos afectivos, interacción social, permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral, ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados”. “Por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los estudiantes crecen y desarrollan sus capacidades psicofísicas a través del juego, por eso no se debe limitar al estudiante en esta actividad lúdica”. (P.1.)

Yapo (2017) “el juego es un recurso didáctico, es el punto eje del transcurso de la enseñanza - aprendizaje en la clase, el niño aprende jugando rápidamente, ya que le permite tener el interés del niño se aprovechará significativamente para el desarrollo de su aprendizaje que le permite adquirir habilidades que van a formar su personalidad y se va a sentir identificado consigo mismo y con su identidad cultural” (P.18)

2.2.1.7. El juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa

Herrera (2019) citando a Piaget (1956) menciona los siguientes juegos:

- Juego de ejercicios con objetos: Permite al niño manipular, explorar y descubrir cualidades de los objetos (correr, trasladarlos, lanzar etc.)
- Juego con el cuerpo: Es un medio en el que el niño emplea su cuerpo

para realizar diferentes movimientos en un espacio (desplazarse, caminar sobre líneas, caminar etc.)

- Juego con obstáculos: Logra que el niño tenga una mejor flexibilidad, ya que tratara de desplazarse sin tocar los objetos, así mismo reforzara su equilibrio y coordinación.
- Juego simbólico a través de la imaginación: Permite al niño representar diferentes situaciones tanto reales como imaginarias. Por ejemplo jugar al caballito con un palo.
- Representación de situaciones: Al realizar esta actividad el niño logra desarrollar habilidades psicomotrices, ya que está en constante movimiento a través de su cuerpo y su imaginación.
- Movimientos al ritmo de la música: El niño mientras baila disfruta, imagina, crea e inconscientemente estimula su cuerpo y movimientos.

2.2.2. Psicomotricidad gruesa

Solórzano (2018) cita a Baque (2013) nos dice:

Implica movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de aprender conocimientos sobre su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación. Involucra armonía y sincronización al ejecutar movimientos donde se necesita de la coordinación y el adecuado funcionamiento de músculos, huesos y nervios. La motricidad gruesa abarca con todo lo que respecta con el desarrollo cronológico del niño y niña, fundamentalmente en el crecimiento del cuerpo y de las capacidades psicomotrices con lo relacionado al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.

Además (Justo 2014, p. 20) citando a (Piaget, 1975) menciona:

La actividad motora y psíquica no son realidades extrañas, sino que están relacionadas directamente es a partir de la actividad corporal como el niño construye diferentes esquemas de pensamiento”, por ello, “el desarrollo del niño se da en diferentes etapas a los cuales denomina estadios de desarrollo: sensorio motor, preoperacional, de operaciones concretas y operaciones formales.

La actividad física y de la mente crea una conexión a través del movimiento, en la que el niño va a adquirir y a desarrollar funciones de la psicomotricidad así también como afectivas, intelectuales y cognitivas como la atención, memoria, concentración y socialización. Así mismo desenvolverse en un entorno en el que sienta seguridad, placer, creatividad etc.

Jacobo (2011, p.18) Cita a Nuñez & Vidal (2000) quien afirma que

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que entienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimular o modificar, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica.

Herrera (2019) refiriéndose a Piaget nos dice:

Piaget el niño de cero a 6 años pasa por dos periodos bien definidos: de 0 a 2 años, sensorio motor, y de 2 a 6 años eminentemente simbólico o preoperatorio. Primeramente en: los movimientos y reflejos, la asistencia de dos adultos sobre los niños, desarrolla su actividad espontánea; el segundo está desarrollado entre la espontaneidad y la propuesta. La espontaneidad está guiada por el instinto primario de movimientos que lleva el niño a intervenir de manera más o menos frecuente.

La psicomotricidad gruesa permite al niño el mejoramiento del resto de elementos que la conforman como él (dominio, tono, estructura espacial, respiración). Todo ello crea dentro del niño seguridad y confianza que a lo largo del tiempo lo llevara a conocer mejor su cuerpo y a potenciar su capacidad corporal.

- **Dominio**

Sánchez (2017) considera que dentro de la psicomotricidad gruesa se encuentran dos tipos de dominio corporal.

El dominio corporal dinámico: Permite que los estudiantes puedan controlar distintas partes de su cuerpo que los llevaran a poder desenvolverse y desplazarse a través de los movimientos creando en ellos seguridad, confianza, experiencias con el entorno y una madurez neurológica.

El dominio corporal estático: Son ejercicios que el niño debe realizar para ir desarrollando su esquema corporal dentro de ellas se encuentran:

La tonicidad: hace necesaria cualquier actividad en los niños, ya que conlleva a que tengan un mejor control de su sistema nervioso a través de sus emociones.

El autocontrol: permite que el niño realice movimientos ya que podrá controlar las partes de su cuerpo teniendo una buena postura.

- Respiración: le permite al niño tener una mejor resistencia al momento de realizar ejercicios motrices.
- Relajación: lleva a que el niño suelte tensiones, es preferible que se realice en un momento de silencio, con un lugar cómodo y con ropa adecuada.
- Estructura espacial: según Sánchez (2017) comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en

función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

2.2.2.1. Teoría de la psicomotricidad gruesa Wallon

Wallon (1954) indica, que el tono muscular, la postura y el movimiento son las primeras formas de comunicación humana con el medio; igualmente, considera que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento. Destaca la importancia de los mediadores sociales y culturales en el desarrollo motor, en el que el niño, depende del medio social, es decir, de la motricidad de los adultos: es el adulto quien guía, inteligentemente, la mano, la voz, las actitudes del niño, etc., y, mediante la activación de esos estímulos externos, el niño evoluciona hacia su experiencia individual propia.

2.2.2.2. Importancia de la psicomotricidad gruesa

Según Montessori (1984). Citado por Benjar, S. (2008). Nos dice:

El movimiento es el conocimiento de la conexión que existe entre las funciones motrices y la voluntad. El niño por naturaleza es descubridor si la persona adulta no tiene conocimiento de la importancia de la actividad motriz del niño se ha limitado a impedir esta actividad. El movimiento está muy presente en la construcción intelectual y moral del niño, si los padres o docentes descuidan los ejercicios a través del movimiento, los niños pueden sufrir dificultades al momento de realizar actividades o incluso en su desarrollo.

Su importancia abarca más en los primeros años de vida, en el que se encuentra en una fase significativa para su desarrollo, en el que repercute para toda su vida en el desarrollo intelectual, afectivo y social.

- ✓ Nivel afectivo y social: Sánchez (2017) Permite a los niños poder relacionarse en su entorno, con sus compañeros de manera segura.
- ✓ Nivel cognitivo: Sánchez (2017) Permite que el niño desarrolle mejor su capacidad de memoria, atención, pensamiento y creatividad como las nociones de tiempo, lateralidad, respiración.
- ✓ Nivel motor: Sánchez (2017) Son movimientos realizados por el niño como correr, saltar, gatear, equilibrio, coordinación etc.

2.2.2.3. Beneficios de la psicomotricidad gruesa

Espinoza (2018) considera que: A través de la psicomotricidad se pretende que el niño y niña, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación

Así mismo Bello (2020) menciona que:

“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”.(P.41)

Pacheco (2015) La educación psicomotriz es fundamental ya que favorece al desarrollo integral de los niños y niñas, desde una perspectiva psicológica y biológica en la que se realizan ejercicios físicos que potencian las funciones vitales y mejoran las emociones del niño.

Por ello la psicomotricidad gruesa juega un rol importante desde los primeros años de vida, siendo que influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social. Así mismo a través de la práctica de la psicomotricidad se evita que los niños a futuro presenten problemas de dislexia, coordinación u otras dificultades de aprendizaje.

2.2.2.4. Dimensiones de psicomotricidad gruesa

2.2.2.4.1. Esquema corporal

Herrera (2019) nos menciona que: Está relacionada con la imagen de sí mismo, la cual es indispensable para la formación de la personalidad.

- Imitación: reproduce gestos y movimientos.
- Exploración: manipula con nuevos objetos.
- Nociones corporales: menciona partes del cuerpo.
- Utilización: aplica lo vivido en la exploración.
- Creación: inventa e imagina personajes situaciones a través del juego con objetos.

León (2019) “Por tanto, el esquema corporal es concebido como uno de los elementos más importantes de la psicomotricidad, por ende del desarrollo motor grueso y fino, en todo ser humano, inicia por conocimiento global o general del propio cuerpo, desde que el nuevo ser esta en el vientre materno lo primero que percibe es su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las diferentes sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos de sus brazos, piernas, las sensaciones auditivas, para después, al nacer interaccionar por medio de su cuerpo con el mundo exterior, con todo aquello que le rodea”. (P. 39)

2.2.2.4.2. Equilibrio

Herrera (2019) cito al autor Berruezo (2005) quien menciona que

Es la capacidad que tiene el niño para desarrollar a través del movimiento mantener su equilibrio mientras realiza diferentes actividades motrices el: “Equilibrio es la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad y fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Un organismo alcanza el equilibrio cuando pueda mantener y controlar posturas, posiciones y actitudes” (P. 09). Es decir el equilibrio se refiere a cuando el niño desarrolla de manera progresiva el control de su cuerpo al apoyarse u afirmarse en una postura que lo hace sentirse bien, para realizar otros movimientos corporales como desplazarse.

Espinoza (2018) manifiesta que:

Permitir el desarrollo autónomo de las posturas y de los desplazamientos de niños y niñas, al mismo tiempo que la apropiación y dominio progresivo del propio cuerpo, desde los recursos madurativos, perceptuales, motrices, afectivos y cognitivos que cada uno posee, a su nivel, favorece la posibilidad de organizar sus movimientos. “Con la mayor armonía y manteniendo un íntimo sentimiento de seguridad postural, en la máxima disponibilidad corporal, con la que va desplegando su repertorio de recursos ya adapta la secuencia de sus gestos a sus intereses y a las condiciones eternas provistas por el medio, de acuerdo a sus condiciones internas de seguridad afectiva”. (P.33)

Según Montero (2019) “Es aquello que te permite sentirte estable, en medio de las fuerzas que interactúan en el espacio. En el infante es importante trabajar el equilibrio, porque a medida que van creciendo influye mucho en la vida

personal del niño, ayudándole progresivamente en su madurez”. (P.26)

2.2.2.4.3. Lateralidad

Herrera (2019) citando al autor Berruezo (2005) quien:

Hace referencia a la predominación motriz del cerebro al nivel de los ojos, manos y pie. “La predominación motriz relacionadas con ciertas partes del cuerpo, le van a facilitar al niño su orientación espacial y la expresión de un predominio motor relacionales que integran sus nociones las diferentes partes del cuerpo y verbalizar lado derecho y lado izquierda, realizando diversos ejercicios”. (P.39)

La lateralidad se refiere a los dos lados o hemisferios cerebrales en los que se distingue (derecha e izquierda) es decir se da a través de nuestras extremidades inferiores y superiores, lo que ayuda al niño a ubicarse en un espacio. El hecho de no realizarse repercute mucho en el niño ya que presentarían dificultades de aprendizaje, por ejemplo en matemáticas para realizar una suma se sabe que comienza “derecha a izquierda” si no se trabajó de manera correcta la lateralidad será difícil para el niño realizar estas actividades.

También Justo (2014). Nos dice que:

La lateralidad corporal se refiere a la prevalencia y a las preferencias motoras y sensoriales de uno de los lados del cuerpo. La prevalencia viene impulsada por códigos genéticos y está determinada por la existencia de un tono y fuerza de una parte del cuerpo, mientras que la preferencia se adquiere del medioambiental.

La lateralidad corporal se pone de manifiesto en la mano y el pie (aspecto motor) y en

el ojo y oído (aspecto sensorial). Teniendo 3 tipos de lateralidad:

Lateralidad de utilización: se refiere a lo manual (con que come o escribe el niño).

Lateralidad espontánea: se manifiesta por medio de gestos (con que mano señala un objeto el niño).

La lateralidad determina en gran medida la dirección que tomara cada niño (derecha, izquierdo), que se presenta entre los “3 a 6 años”, por ello se distinguen dos fases de la evolución:

Fase de “lateralidad indiferenciada”: abarca de los “2 años” .Realiza movimientos bilateralmente simétricos “el niño reacciona como un todo sin diferenciar un lado del otro”.

Fase de “lateralidad alternante”: abarca de “2 a 4” años el niño “experimenta”, acciones cotidianas con ambas manos.

III. Hipótesis

3.1.Hipótesis general:

H0: El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

H1: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

3.2. Hipótesis específicas

El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en nivel bajo. Antes de la aplicación de la estrategia.

El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E

304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en nivel alto. Después de la aplicación de la estrategia.

Los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, evidencian mejoras significativas.

IV. Metodología:

4.1. Diseño de investigación

La investigación fue de tipo cuantitativo por motivo que se recopiló, analizó y midió los datos obtenidos de la variable: psicomotricidad gruesa por medio de un Pre- test y Post- test en los niños de I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura antes y después de utilizar como estrategia el juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa

(Hernández et al., 2017) Manifiestan que la investigación cuantitativa es aquella que se caracteriza por enfocarse en resultados, mediante el análisis de información numérica o datos cuantitativos sobre variables, teniendo como apoyo algunas herramientas estadísticas, informáticas y matemáticas (pg. 1)

Se consideró el nivel explicativo siendo aquel que se utiliza, para responder el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, mediante la comprobación de hipótesis.

(Hernández et al., 2017) El nivel explicativos de las investigaciones “Están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué dos o más variables se relacionan”

Se trabajó el diseño de investigación Pre- experimental con pre test y post test, con un solo grupo, pues a la variable psicomotricidad gruesa se le practico dos evaluaciones, antes y después de realizar la intervención didáctica en base al juego como estrategia.

(Hernández et al., 2017) “Consiste en administrar un tratamiento o estímulo a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del logro del grupo, teniendo un control mínimo.



Dónde:

G: Grupo experimental.

O1: Antes de la aplicación del juego como estrategia (Pre test)

X: Aplicación del juego como estrategia mediante 10 sesiones de aprendizaje para desarrollar la psicomotricidad gruesa de 15 estudiantes de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

O2: Después de la aplicación del juego como estrategia (Post test)

4.2. Población y muestra

El universo del estudio está conformada por los niños y niñas de la Institución Educativa 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón.

(Hernández et al., 2017) El universo o población “Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”

Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

AULA	GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
“Amorosos”	4 años A	13	12	25
“Solidarios”	4años B	10	16	26

Fuente: Nómina de matrícula 2020 de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

(Hernández et al., 2017) La muestra “Es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población.” Donde la muestra de la investigación son los niños y niñas del aula de 4 años de la institución educativa 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón.

Tabla 2. Distribución de la muestra de estudiantes de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

AULA	GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
“Amorosos”	4 años	7	8	15

Fuente: Nominada de matrícula de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón.

Para la selección de la muestra se tomó:

Criterios de inclusión: Incluye a los niños de nivel inicial que se encuentren en los 4 años de edad y quienes sus padres firmaron el consentimiento y aceptaron el asentimiento.

Criterios de exclusión: Se excluye a los niños que se encontraban en aulas de 3 y 5 años de edad y aquellos niños quienes sus padres no aceptaron el consentimiento y asentimiento.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Esta investigación se realizó mediante la observación ya que de esta manera se logra tener una perspectiva sobre la situación, por ello el instrumento más conveniente a utilizar es la lista de cotejo el cual está elaborado por medio de variables, dimensiones, indicadores e ítems en los cuales podemos registrar información sobre el avance de nuestra investigación,

Observación: (Hernández et al., 2017) “Es el método de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.”

Instrumento lista de cotejo: Hernández (2012) “Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgos, conducta o secuencia de acciones, se caracteriza por ser dicotómica es decir solo acepta dos alternativas”

De acuerdo a la investigación, la lista de cotejo consta de 10 ítems, con criterios Alto, medio y bajo. El instrumento que se utilizo fue elaboración propia, por ello fue validado por tres expertos en la investigación (Anexo 2), para poder luego aplicar el instrumento con la muestra propuesta de 15 niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón sección “B” . Para la Para medir la confiabilidad del instrumento se realizó la prueba piloto, por medio de una lista de cotejo a 10 niños de la Institución Educativa 304 “Divino Niño Jesús” Morropón sección “A”

Fiabilidad del instrumento se empleó el programa SPSS v. 25.

Resultados de la fiabilidad de la lista de cotejo:

Escala: fiabilidad

		N	%
Casos:	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Alfa de Cronbach	N de elementos
.750	10

Fiabilidad.

4.5. Plan de análisis

Una vez realizada las dos evaluaciones (pre test y post test) correspondiente a la psicomotricidad gruesa se procesaron los datos obtenidos mediante la utilización del Excel 2016 para los elementos estadísticos descriptivos e inferenciales para la elaboración de las tablas y gráficos, y el programa SPSS versión 25 para comprobar la prueba de hipótesis (T student)

La información fue evaluada y registrada en el momento correspondiente; Primero se evaluó la psicomotricidad gruesa (pre test) antes de aplicar el juego como estrategia. Luego se implementó 10 sesiones de aprendizaje utilizando la variable del juego, así mismo se evaluó la variable psicomotricidad gruesa después de aplicar la estrategia del juego (post test).

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4: Matriz de consistencia

Título: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón Piura, 2020.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020?</p> <p>Específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020 antes de la aplicación de la estrategia?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4</p>	<p>H0: El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.</p> <p>H1: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.</p> <p>El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en inicio. Antes de la aplicación de la estrategia.</p> <p>El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en logrado. Después de la aplicación de la estrategia.</p>	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Población: Niños de la institución Educativa 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura.</p> <p>Muestra:</p>

<p>psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020?</p> <p>¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar el juego como estrategia en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020?</p>	<p>años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Antes y después de aplicación de la estrategia.</p>	<p>El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en logrado. Después de la aplicación de la estrategia.</p>	<p>15 niños del aula de 4 años de la institución Educativa 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura.</p>
---	---	--	--

4.6.Principios éticos

ULADECH (2021) De acuerdo con el “código de ética para la investigación V004” de la “Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”, Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021. Consideran los siguientes principios con el fin de proteger a los investigadores:

- **Protección a las personas:** En toda investigación el sujeto es el centro. Para ello se buscó el bienestar de los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” por lo que no se publicaran sus nombres ni fotos donde se observen sus rostros.
- **Beneficencia y no maleficencia:** Es necesario que todos los miembros de la investigación logren tener beneficios, pero así mismo el investigador tiene claro que al participante se le debe proteger y no causar daño.
- **Integridad científica:** El investigador sabe sobre los beneficios, daños que puede ocasionar su investigación a los que participan de ella.
- **La justicia:** El investigador se dirigió y brindo un trato oportuno y de respeto hacia todos los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” excluyendo los malos tratos o algún tipo de discriminación.
- **Consentimiento informado:** El investigador conto con la aceptación de los padres de familia quienes firmaron el consentimiento informado, de igual manera los niños dieron su aceptación para participar del estudio. C

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan de los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Antes de la aplicación de la estrategia

Tabla 5. Nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de la estrategia

ESCALA DE VALORACIÓN		N	%
PRE TEST	Bajo	8	53.30%
	Medio	6	40%
	Alto	1	6.70%
TOTAL		15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.

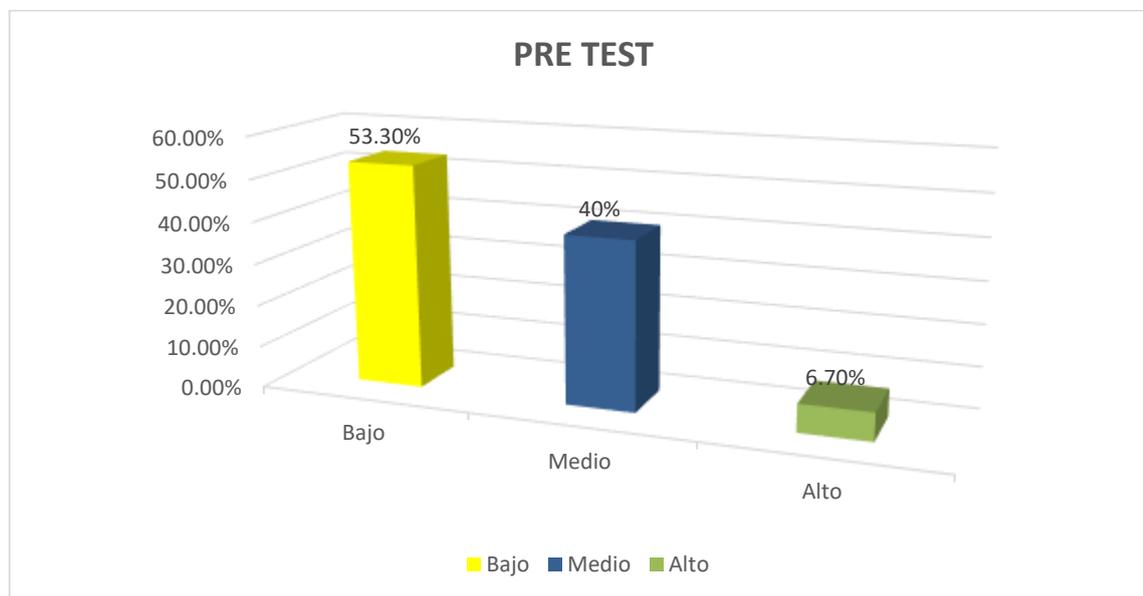


Figura 1. Resultados del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de la estrategia.

Interpretación: En la tabla 1 y figura 1 después de haber aplicado el pre test a los niños, referente a la psicomotricidad gruesa se observa que el 53.30% de los niños se encuentran en un nivel bajo, el 40% están en un nivel medio y solo un 6.70% están en un nivel alto,

llegando a la conclusión que los niños están en un nivel bajo de desarrollo de la psicomotricidad gruesa, sin embargo un porcentaje considerable está en nivel medio.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

Tabla 6. Nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia

ESCALA DE VALORACIÓN		N	%
POS TEST	Bajo	0	0%
	Medio	4	27.3%
	Alto	11	72.6%
TOTAL		15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.

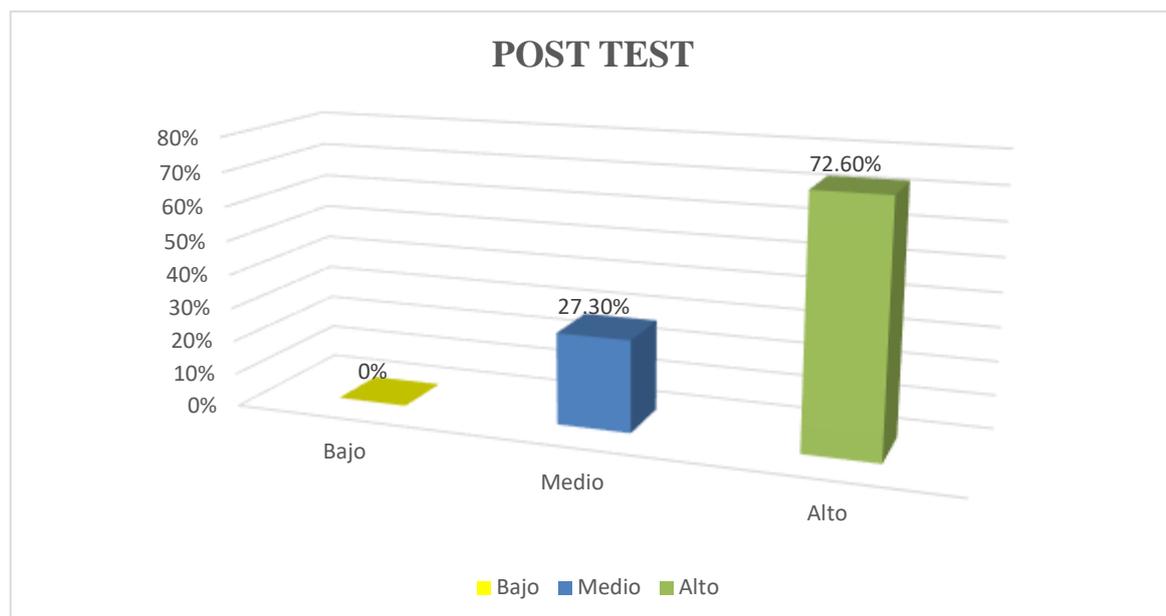


Figura 2. Resultados del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia.

Interpretación: En la tabla 2 y figura 2 se observa los datos después de haber aplicado el pos

test a los niños, donde obtuvimos que un 0% están en un nivel bajo, el 27.30% están en un nivel medio y un 72.60% se encuentran en un nivel alto. Llegando a la conclusión que los niños desarrollaron la psicomotricidad gruesa, resultados que fueron mejorando ya que se percibe que ahora ningún niño se encuentra en nivel bajo, por lo cual la estrategia aplicada logro desarrollar oportunamente la psicomotricidad gruesa.

- Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020 Antes y después de aplicación de la estrategia.

Tabla 7. Comparación de los resultados del desarrollo de la psicomotricidad gruesa Antes y después de aplicación de la estrategia.

PSICOMOTRICIDAD GRUESA	BAJO		MEDIO		ALTO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
	%							
PRE TEST	8	53.30%	6	40%	1	6.70%	15	100%
POS TEST	0	0%	4	27.3%	11	72.6%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.

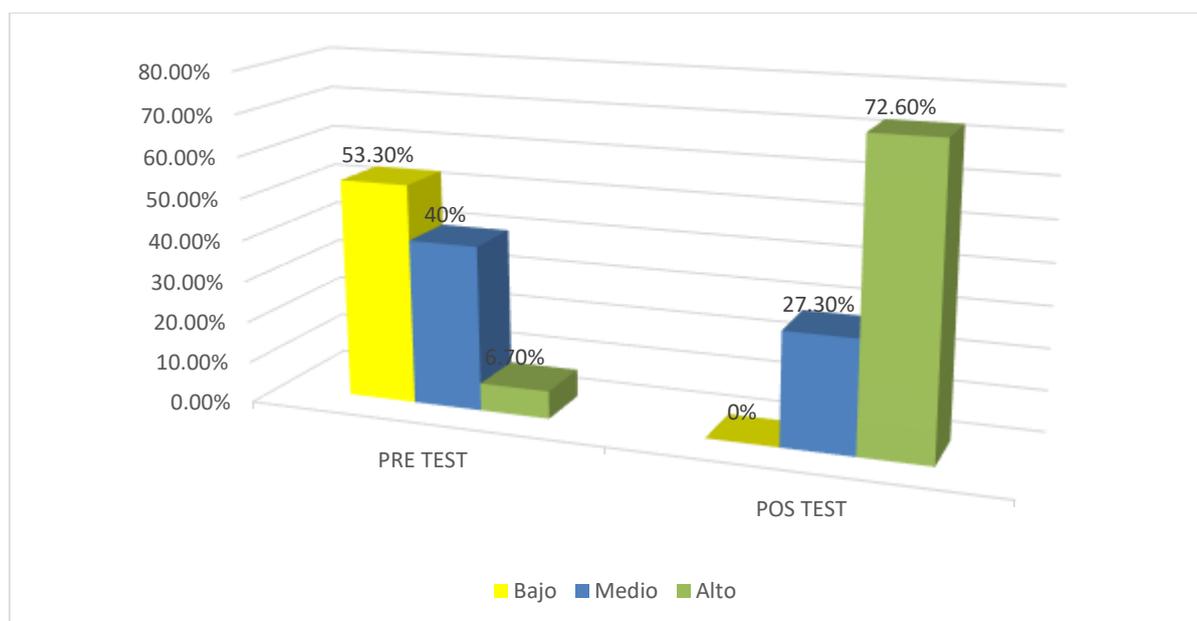


Figura 3. Resultados de comparación de los resultados del desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de la estrategia.

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3 se puede observar la comparación de los resultados del pre test y pos test en los niños de 4 años, donde arroja que antes de la aplicación de la estrategia los niños se encontraban en un 53.30% en nivel bajo, el 40% en el nivel medio y solo un 6.70% en nivel alto sin embargo después de la aplicar la estrategia didáctica y realizar el pos test se observa que un 0% de los niños están en el nivel bajo, el 27.30% en el nivel medio y un 72,60% en un nivel alto. Llegando a la conclusión que la estrategia didáctica aplicada dio resultados positivos y ayudo a desarrollar la psicomotricidad gruesa obteniendo a niños en nivel medio y alto.

5.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad para los datos:

Con el programa SPSS versión 2.5.0, se realizó la prueba de normalidad para la variable psicomotricidad gruesa, estableciendo las siguientes hipótesis.

Formulación de hipótesis

H0: Los datos de la variable psicomotricidad gruesa no tienen una distribución normal.

H1: Los datos de la variable psicomotricidad gruesa tienen una distribución normal.

Consideraciones para la toma de decisiones

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Si $p \text{ valor} \geq \alpha$ = Se acepta H0, se rechaza H1

Si $p \text{ valor} < \alpha$ = Se acepta H0, se acepta H1

Cálculo del p-valor:

Procesando los datos con el programa SPSS versión 25.0 se obtuvo los siguientes resultados.

Tabla 1. Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PSICOMOTRICIDAD GRUESA PRE TEST	,321	15	,000	,759	15	,001
PSICOMOTRICIDAD GRUESA POST TEST	,301	15	,001	,749	15	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es $15 < 50$ datos, se eligió la prueba de shapiro-Wilk

Como $p\text{-valor} = 0,01 = 0.1\%$ (pre test)

Como $p\text{-valor} = 0,01 = 0.1\%$ (pos test)

Comparación del $p\text{-valor}$ con el nivel de significancia α :

Como: $p\text{-valor} < \alpha$ se rechaza H_0 , es decir se acepta H_1

Como se obtuvo: $0,01 < 0,05$ (Pre test)

Como se obtuvo: $0,01 < 0,05$ (Post test)

Toma de decisiones

Se acepta H_1 : Los datos de la variable psicomotricidad gruesa a nivel del pre test tiene una distribución normal.

Se acepta H_1 : Los datos de la variable psicomotricidad gruesa a nivel del post test tiene una distribución normal.

Formulación de hipótesis

H_0 : El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

H_1 : El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Consideraciones para la toma de decisiones

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05 = 5\%$

Como: $p\text{-valor} < \alpha$ se rechaza H_0 , es decir se acepta H_1

Calculo de $p\text{-valor}$

Al existir una secuencia de intervención en los dos grupos de datos sobre la psicomotricidad gruesa, correspondientes al pre test y post test, se trata de muestras relacionadas, por lo que se realizó la prueba t student. Los resultados obtenidos el programa SPSS, versión 25.0, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par 1 PSICOMOTRICIDAD GRUESA PRE TEST – PSICOMOTRICIDAD GRUESA POST TEST	-11,800	6,014	1,553	-15,131	-8,469	-7,599	15	,000

P-valor = 0.000

Comparación del p-valor con el nivel de significancia α :

Se obtuvo que: $p\text{-valor} < \alpha$

$0,00 < 0,05$

Como $p=0,00 < 0,05$, por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 , es decir que el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Por lo tanto, la estrategia basada en el juego influye significativamente en el desarrollo la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo 1

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

H₀: El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, no se encuentra en nivel bajo. Antes de la aplicación de la estrategia.

H₁: El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en nivel bajo. Antes de la aplicación de la estrategia.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo 2

Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Luego de la aplicación de la

estrategia.

H0: El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, no se encuentra en nivel alto. Después de la aplicación de la estrategia.

H1: El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia que presentan los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, se encuentra en logrado.

De acuerdo a los resultados en la tabla 2 y figura 2 se obtuvo que después de la aplicación del juego como estrategia 72, 60% de los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, obtuvo un nivel alto; por lo tanto se acepta la H1 y se rechaza la H0.

Prueba de hipótesis respecto al objetivo 3

Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Antes y después de aplicación de la estrategia.

H0: Los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, no evidencian mejoras significativas.

H1: Los resultados obtenidos antes y después de aplicar el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020, evidencian mejoras significativas.

De acuerdo a los resultados de la tabla 3 y figura 3, se obtuvo en el pre test y post test, los niños en el nivel bajo, descendió de 53,3% a 0%, en el nivel medio disminuyó de un 40% a un 27.30% y el nivel alto aumento de un 6,70% al 72,6%, evidenciando mejoras significativas, por lo tanto se aceptó la H1 y se rechazó la H0.

5.3. Análisis de los resultados

Después de haber realizado la interpretación de los resultados encontrados, discutiremos estos por medio de un sustento teórico, en relación a la investigación el juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niños Jesús”, Morropón, Piura, 2020.

- Según el primer objetivo específico, Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa que presentan de los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Antes de la aplicación de la estrategia. Los resultados hallados en la tabla 5 y figura 1 señalan que el 53.30% de los niños se encuentran en un nivel bajo, el 40% están en un nivel medio y solo un 6.70% están en un nivel alto. Estos resultados fueron comparados con lo hallado por Solórzano (2018) en su tesis titulada “El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018” donde obtuvo en el pre-test que el 55% de los niños se encuentran en un nivel deficiente con respecto a su psicomotricidad gruesa, y el 45% en nivel de proceso, mientras un 0% en nivel de logro. Con tales resultados se evidencia la carencia de la psicomotricidad gruesa en los niños de dicha institución educativa ya que son pocos los niños que tienen buena coordinación. Además Herrera (2019) menciona Los primeros años de vida son los más importantes en donde se debe enfatizar más el desarrollo psicomotor, pues el niño desde pequeño realiza movimientos con sus manos para tomar un objeto, realiza movimientos con su cuerpo al gatear, caminar etc.
- En relación al segundo objetivo específico, Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en los niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Los resultados

hallados en la tabla 6 y figura 2 muestran que se obtuvo que un 0% están en un nivel bajo, el 27.30% están en un nivel medio y un 72.60% se encuentran en un nivel alto. Estos resultados fueron comparados y coinciden con los hallazgos de Gonzales (2018) quien en su investigación obtuvo en el pos-test que un 83.30% de los niños están en un nivel de logrado, un 16.70% en un nivel de proceso y un 0% en nivel de inicio. Con tales resultados se afirma la gran importancia de la aplicación de la estrategia del juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa. Además de acuerdo con Minerva (2002) manifiesta que “El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades, agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de valores”.

- Con respecto al tercer objetivo específico, Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020 Antes y después de aplicación de la estrategia. Los resultados hallados en la tabla 7 y figura 3 se puede observar la comparación de los resultados del pre-test y pos-test, mostrando que un 53.30% en nivel de bajo, el 40% en el nivel medio y solo un 6.70% en nivel alto; sin embargo después de aplicar la estrategia y realizar el pos test se observa que un 0% de los niños están en el nivel bajo, el 27.30% en el nivel medio y un 72,60% en un nivel alto. Dichos resultados al ser comparados por los encontrados por Herrera (2019) con su tesis “Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años, donde obtuvo que el 76% de los niños quedo en nivel de logrado, demostrando que la estrategia didáctica aplicada dio resultados positivos obteniendo un mayor porcentaje de niños en nivel logrado. Asimismo Herrera (2019) cita a Piaget (1956) quien afirma que “El juego es una herramienta principal que, a través de ello, el niño desarrolla su inteligencia, sus capacidades del proceso sensorio motrices simbólicas o razonamientos” (p.76).

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

La presente investigación permitió que los niños de 4 años participaran de manera activa en las diversas actividades propuestas. “Al cabo de las mismas, los niños lograron desenvolverse y desarrollar su psicomotricidad gruesa al conocer más sobre su entorno, los objetos y su cuerpo”.

- Se determinó que al aplicar el juego como estrategia en los niños de años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” permitió establecer que $p\text{-valor}=0,00 < 0.05$, por lo tanto, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 , es decir que el juego influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de ser aplicados, así mismo, esta investigación permitió corroborar aspectos de la teoría de Piaget, quien menciona que en los primeros años se forma la inteligencia sensoriomotriz para ello plantea los estadios de desarrollo. Y que el niño aprende a través juego.
- En los resultados obtenidos antes de la aplicación del juego como estrategia, se permitió evidenciar que los niños se encontraban en un nivel bajo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, con respecto a ello se muestra una carencia en la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de dicha institución educativa, siendo conveniente aplicar el juego como estrategia para generar mejoras.
- La evaluación del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. Realizada después de la aplicación de la estrategia, permitió evidenciar que los niños se encontraban en un nivel de alto en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se logró obtener dicho nivel al evidenciar la planificación del juego como estrategia, donde se le permitió al niño desplazarse, descubrir y conocer más de su espacio, sus habilidades y destrezas motrices.

- La comparación del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. 304 “Divino Niño Jesús”, antes y después de aplicar el juego como estrategia. Permitted establecer diferencias significativas en los niveles de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes observados, donde se demostró un considerable desarrollo de sus niveles de psicomotricidad gruesa después de ser aplicada la estrategia.

6.2. Aspectos complementarios

- Se sugiere a la directora de la I.E, que incorpore como parte de sus procesos de enseñanza aprendizaje estrategias como la desarrollada en la presente investigación, siendo que mediante los resultados ha quedado comprobado su eficacia para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de dicha institución educativa.
- Dada la importancia del juego como estrategia, se sugiere contar con docentes que se capaciten constantemente en el tema, para conozcan más y se especialicen en el manejo de actividades y juegos psicomotrices de manera didáctica.
- Se manifiesta a las docentes fomentar la práctica y el desarrollo de actividades y juegos con su cuerpo y objetos en los estudiantes, por ello se debe involucrar y fomentar la participación de los padres de familia para que refuercen en casa propiciándoles el espacio, el tiempo y objetos necesarios para que se desenvuelvan y aprendan mediante el juego siendo que a través de la vivencia del cuerpo, el niño se divierte y se acerca al conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Alarcón Baldeón, D. (2016). El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) las Rosas, Ayacucho 2018. *Tesis*, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. 1–59. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Alvaro, M. P. (2019). Metodología lúdica “jugando aprendo”, para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años paralelo “a”, de la unidad educativa “Pedro Vicente Maldonado”, Parroquia Velasco, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo. Riobamba: Universidad Nacional De Chimborazo. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5832/1/UNACH-EC-IPG-EDUPAR-2019-003.pdf>
- Balseca, G. (2015). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucía Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto*. Retrieved from <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Bello Jiménez, A R. (2020). 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, 1-63. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24438/Juego_estrategia_bello_jimenez_ana.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calderón Huaynates, R. (2019). El juego como estrategia didáctica utilizada por el docente para desarrollar el esquema corporal en niños de nivel inicial de las instituciones educativas del Distrito de Ate en el año 2019. *Universidad Católica Los Ángeles de*

Chimbote, 1-69. Recuperado en:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18493/Juegos_Esquema_Corporal_Calderon_Huaynates_Roxana.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Cárdenas Aguilar, K D García Alberca, A. A. (2019). Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo-2018. *Tesis*, 1–156. Retrieved from http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13312/Cardenas_Aguilar-Garcia_Alberca.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Castillo GoCotrinalez, A S. (2016). El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa Pasitos de Alegría - Piura, 2015. *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2362/Juego_estrategia_Castillo_Gollez_Ana_Stephanie.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Cotrina Quispe, M. L. (2019). El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19927/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_SIMBOLICO_COTRINA_QUISPE_MARIA_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espinoza Coronado, J. M. (2018). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015. *Tesis*, 119. Recuperado en:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5438/dramatizacion_estrategia_Anaya_Varillas_Mirtha_Miriam.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González Yuyali, W. L. (2018). Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*, 1–65. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11542/juegos_didacticos_desarrollo_de_la_psicomotricidad_fina_O_gruesa_gonzalez_yuyali_WE_LI%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R. (2012). Técnicas e instrumentos de evaluación. Recuperado en: https://es.slideshare.net/maru_89/tecnicas-e-instrumentos-de-evaluacion

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). *Metodología de la Investigación 6ta edición*. México: Mc Graw Hill Educación. Recuperado en: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodología-de-la-investigación-sexta-edicion.compressed.pdf>

Herrera Salvador, M. (2019). Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa n° 1143 Carrizal –Bajo-Atabaca, Piura, 2017. *Tesis, I(psicomotricidad gruesa)*, 1–150. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16539/el_juego_didactico_como_estrategia_psicomotricidad_gruesa_herrera_%20salvador_maricel.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hinostroza Aucasime, L. (2018). el juego utilizado como estrategia didáctica en el

desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del Distrito de Santa Elena Región Ayacucho 2018. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado en:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4996/el_juego_e_inteligencia_emocional_hinostroza_aucasime_liliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jacobo M. (2011), El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de educación preescolar. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/28769.pdf>

Justo, M. E. (2014). Desarrollo psicomotor en educación infantil: Bases para la intervención en Psicomotricidad. Recuperado En:<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/reader.action?docID=5192554&query=psicomotricidad+gru>

León Malla, O. M. (2019). Aplicación del juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 0414 De Tocache, San Martín, 2019, 1-76. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15617/juego_esquema_le%3%93n_malla_olga_2019.pdf?sequence=1&isallowed=y

Maldonado Valenzuela LL M. (2019). el juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial de “Angelitos de Mama Ashu, Distrito C S, Región Áncash 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11659/desempeno_semantico_la_Semantica_mAldonado_valenzuela_lizbeth_margarita.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Mayta CCami, B. (2019). el juego como estrategia didactica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 035 Isabel Flores De Oliva del Distrito San Juan De Lurigancho año 2019. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*, 1-77. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18494/Juego_MOTricidad_fina_mayta_ccami_berna.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- MINEDU. (2016). *de la Educación Básica*. Perú-Lima Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Montero, Viera. L. A. (2019). Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E 021 Los Ficus, Piura. 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18291/PSICOMOTRICIDAD_GRUESA_COORDINACION_MONTERO_VIERA_LUZ_ANGELICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morante León, D. K. (2019). “El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017”. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13180/APRENDIZAJE_DESARROLLO_MORANTE_LEON_DIANA_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Ecuador. Recuperado en: http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación*. Editorial Delachaux & Niestle, S. A. Neuchatel. Recuperado en: https://books.google.com.pe/books/about/La_formaci%C3%B3n_del_s%C3%ADmbolo_en_el_ni%C3%B1o.html?id=2m7DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es-419&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Pucuhuayla Espinoza, M. A. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa CHanchamayo – 2019. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9174/juego_Simbolico_Como_Estrategia_Didactica_eL_Aprendizaje_Pucuhuayla_Espinoza_Mirko_Aceves.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez Centeno, M. E. (2017). *Talleres de psicomotricidad para la mejora del desarrollo motor grueso de las niñas y niños de 4 años en la IEP “Belén” Chimbote, 2017 Tesis*. Tesis, 1–109. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2692/psicomotricidad_talleres_Sanchez_Centeno_Milka_Edith.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solorzano Avalos, A. G. (2018). “El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018.” *Universidad Cesar Vallejo*, 95. Retrieved from <https://onedrive.live.com/edit.aspx?cid=2a280154f06b0b98&page=view&resid=2A280154F06B0B98!481&parId=2A280154F06B0B98!107&app=Word>

- Tirado, M. (2011). El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación inicial. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado en: <http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf>
- Torres, M. (2004). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de los Andes Venezuela. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- ULADECH. (2021). Código de ética para la investigación V004. Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021. Recuperado en: https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/5028587/mod_resource/content/1/Principios%20%C3%A9ticos.pdf
- Vilela Valdiviezo, A. (2020). El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de LIsieux, Tacalá, Piura- 2019. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22312/fluidez_juego_simbolico_vilela_valdiviezo_amadis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wallon, H. (1954). Los orígenes del carácter en el niño. Argentina, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión. <https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/wallon-los-origenes-del-caracter-en-el-nino-pdf.pdf>
- Yapo Mamani, E. N. (2017). Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016. Universidad cesar vallejo. Recuperado en: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21644/Yapo_MEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Autorización para realizar la investigación en la institución educativa



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Piura, 8 de Abril del 2021

Sra. Hilda Luz Chiroque La Rosa
Directora de la I.E 304 "Divino Niño Jesús"

Distrito: Morropón.

Asunto: Aceptación para realización de
proyecto.

A través del presente, reciba mi cordial saludo y a la vez comunicarle la aceptación para la realización de mi proyecto de manera remota o virtual titulado "El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años" a desarrollarse por la estudiante, Ramírez Peña Regina Geraldine con código 0807171083, estudiante del IX ciclo de la facultad de Educación Y Humanidades de la carrera de educación inicial Filial-Piura, 2021. Y que actualmente se encuentra cursando la asignatura de Tesis II.

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

Atentamente,




Ramírez Peña Regina Geraldine

DNI 74374253

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos



TÍTULO: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura.

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa:.....

1.2. Alumno (a):.....

1.3. Grado y sección:.....

1.4. Fecha de aplicación:.....

	ITEMS	SI	NO	OBSERVACIÓN
	DIMENSIÓN: Esquema corporal			
	INDICADOR: Realiza actividades psicomotrices			
1	Realiza movimientos articulares			
2	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.			
3	Da saltos con los dos pies juntos			
	DIMENSIÓN: Equilibrio			
	INDICADORES: Mantiene el equilibrio al realizar actividades			
4	Se mantiene en un pie por 5 segundos.			
5	Camina sobre un circuito de zigzag			
6	Mantiene un globo en el aire mientras camina.			
7	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.			
	DIMENSIÓN: Lateralidad			
	INDICADOR: Realiza diversos movimientos de lateralidad			
8	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.			
9	Da saltos hacia delante y hacia atrás.			
10	Da giros con los brazos extendidos.			

Elaboración propia

Anexo 3. Instrumentos validados



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.									
AUTOR: Ramírez Peña Regina Geraldine									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN: Esquema corporal								
	INDICADOR: Realiza actividades psicomotrices								
1	Realiza movimientos articulares.	X			X	X			X
2	Salta con un solo pie.	X			X	X			X
3	Da saltos con los dos pies juntos	X			X	X			X
20E	DIMENSIÓN: Equilibrio								
	INDICADORES: Mantiene el equilibrio al realizar actividades								
4	Se mantiene en un pie por 5 segundos.	X			X	X			X
5	Camina sobre un circuito de zigzag	X			X	X			X
6	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	X			X	X			X
7	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	X			X	X			X
30E	DIMENSIÓN: Lateralidad								

	INDICADOR: Realiza diversos movimientos de lateralidad								
8	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.	X			X	X			X
9	Da saltos hacia delante y hacia atrás.	X			X	X			X
10	Da giros con los brazos extendidos.	X			X	X			X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL		
DNI N°	02878266	Teléfono / Celular	983433264
Título profesional / Especialidad	LICENCIA EN EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		

Firma:



Julissa M. Mercado Sandoval
MAGISTER EN EDUCACION
CPPD. N° 0134058



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.

AUTOR: Ramírez Peña Regina Geraldine

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

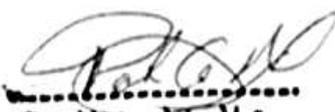
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN: Esquema corporal								
	INDICADOR: Realiza actividades psicomotrices								
1	Realiza movimientos articulares	X			X		X		X
2	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.	X			X		X		X
3	Da saltos con los dos pies juntos	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Equilibrio								
	INDICADORES: Mantiene el equilibrio al realizar actividades								
4	Se mantiene en un pie por 5 segundos.	X			X		X		X
5	Camina sobre un circuito de zigzag	X			X		X		X
6	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	X			X		X		X
7	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	X			X		X		X
30E	DIMENSIÓN: Lateralidad								

	INDICADOR: Realiza diversos movimientos de lateralidad							
8	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.	X			X		X	X
9	Da saltos hacia delante y hacia atrás.	X			X		X	X
10	Da giros con los brazos extendidos.	X			X		X	X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Mónica Patricia Arias Muñoz		
DNI N°	03644784	Teléfono / Celular	969933167
Título profesional / Especialidad	Lic. en Educación/ Historia y Geografía		
Grado Académico	Dra. en Educación		
Mención	Administración de la Educación.		

Firma:



Dra. Mónica Arias Muñoz
CPPP 316534



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús” Morropón, Piura, 2020.

AUTOR: Ramírez Peña Regina Geraldine

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN: Esquema corporal								
	INDICADOR: Realiza actividades psicomotrices								
1	Realiza movimientos articulares	X			X		X		X
2	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.	X			X		X		X
3	Da saltos con los dos pies juntos	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Equilibrio								
	INDICADORES: Mantiene el equilibrio al realizar actividades								
4	Se mantiene en un pie por 5 segundos.	X			X		X		X
5	Camina sobre un circuito de zigzag	X			X		X		X
6	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	X			X		X		X
7	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	X			X		X		X
30E	DIMENSIÓN: Lateralidad								

	INDICADOR: Realiza diversos movimientos de lateralidad								
8	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.	X			X		X		X
9	Da saltos hacia delante y hacia atrás.	X			X		X		X
10	Da giros con los brazos extendidos.	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Rosa Margarita, Villanueva Gil.		
DNI N°	181557405	Teléfono / Celular	998327407
Título profesional / Especialidad	Lic. En Educación Primaria.		
Grado Académico	Magister en Educación		
Mención	Docente En Educación Primaria.		

Firma:


 Rosa Villanueva Gil
 LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 A770519

Anexo 4. Base de datos Lista de cotejo de la psicomotricidad gruesa-Pre test

Alumnos	Dimensión Esquema corporal			Dimensión Equilibrio				Dimensión Lateralidad			Puntos	Nivel
	Realiza movimientos articulares	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.	Da saltos con los dos pies juntos	Se mantiene en un pie por 5 segundos	Camina sobre un circuito de zigzag	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.	Da saltos hacia delante y hacia atrás.	Da giros con los brazos extendidos.		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
4	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	17	Medio
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
7	1	3	2	1	2	3	1	1	2	2	18	Medio
8	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	17	Medio
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
10	1	1	3	2	2	1	1	1	3	2	17	Medio
11	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	16	Bajo
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Bajo
14	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	17	Medio
14	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	Alto

NIVELES	PUNTOS
Bajo	0-10
Medio	11-20
Alto	21-30

Base de datos: Lista de cotejo de la psicomotricidad gruesa-Post test

Alumnos	Dimensión Esquema corporal			Dimensión Equilibrio				Dimensión Lateralidad			Puntos	Nivel
	Realiza movimientos articulares	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.	Da saltos con los dos pies juntos	Se mantiene en un pie por 5 segundos	Camina sobre un circuito de zigzag	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha.	Da saltos hacia delante y hacia atrás.	Da giros con los brazos extendidos.		
1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	19	Medio
2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	18	Medio
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto
4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	26	Alto
5	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	20	Medio
6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28	Alto
7	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	18	Alto
8	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	27	Alto
9	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28	Alto
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Alto
11	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	Alto
12	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto
13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Alto
14	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	Alto
15	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28	Alto

NIVELES	PUNTOS
Bajo	0-10
Medio	11-20
Alto	21-30

Anexo 5. Consentimiento informado aprobado por los participantes



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

Título del estudio: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 "Divino Niño Jesús", Morropón, Piura, 2020.

Investigador (a): Ramírez Peña, Regina Geraldine

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 "Divino Niño Jesús", Morropón, Piura, 2020. Este es un estudio desarrollado por estudiantes investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. Teniendo como objetivo principal Determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 "Divino Niño Jesús", Morropón, Piura, 2020.

Procedimientos:

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

1. Observar al alumno virtualmente, a través de la aplicación de WhatsApp.
2. Enviare videos sobre juegos realizados por mi persona para enseñarle a los niños.
3. Recibiré los videos de los niños realizando dichos juegos para evaluarlos con respecto a su psicomotricidad gruesa.

Riesgos:

Ninguno

Beneficios:

Su hijo por medio de los videos presentados, potenciara su desarrollo motor grueso al realizar movimientos con su cuerpo.

Activara su imaginación, creatividad, confianza, desenvolvimiento etc.

Se desarrollara mejor tanto intelectualmente, afectivamente y socialmente.

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

Ninguno

Confidencialidad:

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN –



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 961454959

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Elizabeth Valqui Cachay

Fecha y Hora

Regina Geraldine Ramírez Peña

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 961454959

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



**Nombres y Apellidos
Participante**

Lania Yovera Encargado.

Fecha y Hora

Regina Geraldine Ramírez Peña

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

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

Derechos del participante:

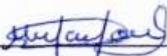
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 961454959

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos
Participante

Margarita Cruz

08/10/20
Fecha y Hora

Regina Geraldine Ramírez Peña

Nombres y Apellidos
Investigador

27/09/20
Fecha y Hora

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 961454959

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



**Nombres y Apellidos
Participante**

Shombaynes Idrogo NIMA

Fecha y Hora

Regina Geraldine Ramírez Peña

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 961454959

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos
Participante

Regina Geraldine Ramirez Peña
Villegas

Regina Geraldine Ramirez Peña

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

ANEXO 6. Sesiones

PROGRAMA DE EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E 304 “DIVINO NIÑO JESÚS” MORROPÓN, PIURA, 2020.

1. DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL: Morropón
- 1.2. Institución Educativa: N° 304 “Divino Niño Jesús”.
- 1.3. Nombre de la docente de aula: Hilda Chiroque La Rosa
- 1.4. Nombre de la estudiante a cargo de la experiencia: Regina Geraldine Ramírez Peña
- 1.5. Aula: 4 años
- 1.6. Fecha y Hora: 09/04 al 21/05

2. FUNDAMENTACIÓN

Existen diversas instituciones en las cuales se evidencia las dificultades y problemas que presentan los niños al momento de realizar ejercicios u actividades psicomotrices ya que no tienen un buen control de su cuerpo y movimientos y que muchas veces los padres por falta de información o por trabajo no prestan la atención necesaria a sus hijos, así mismo existen docentes que no le brindan la importancia necesaria a la psicomotricidad gruesa por ello busco a través de la estrategia del juego contribuir a mejorar dicha problemática.

Como manifiesta Espinoza (2018) El juego es un medio inconsciente de aprender a distinguirse del mundo, afirmarse a sí mismo y a conocer ese mundo. Este es el centro de la infancia. Es por el que el niño crece, que se supera, evoluciona hacia la adolescencia y la madurez.

3. COMPETENCIA A DESARROLLAR

- 3.1. Capacidades que va a desarrollar (se relacionan con el aprendizaje que va a promover a través de la experiencia)

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.

ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)

° de la sesión	Capacidad	Desempeño	Nombre de la sesión/ tema	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VI)	Ítem o indicador de la matriz de operacionalización (VD)	Recurso o material	Fecha
1	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como caminar.	Trabajamos con nuestro cuerpo / Realizamos ejercicios.	Camina sobre líneas pintadas en el suelo.	Se mantiene en un pie por 5 segundos	Videos/ cinta, tizas.	09/ 04/21
2	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como saltar, deslizarse.	Moviendo nuestro cuerpo/ Nos movemos en diferentes direcciones	Pone un pie delante de otro.	Da saltos con los dos pies juntos.	Videos, líneas u objetos.	16/04/21
3	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, y los objetos.	Jugamos con objetos/ Utilizamos objetos	Se desplaza en su espacio siguiendo derecha e izquierda.	Toca la parte de abajo (la planta) de su pie.	Videos/ objetos como pomos, vasos.	23/04/21
4	Comprende su cuerpo.	ubica a sí mismo y partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Movilizamos nuestro cuerpo con ayuda de objetos/ Empleamos objetos	Camina esquivando algunos objetos como tarros, pomos, ula ula.	Realiza movimientos articulares utilizando ula ulas.	Videos/ soga, ula ula. Tarros.	27/04/21
5	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos.	Nos movemos alrededor de los objetos/ Esquivamos los objetos.	Corre a través de obstáculos sin tocarlos	Camina sobre un circuito de zigzag.	Videos, vasos, botellas, sillas o conos.	30/04/21
6	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación a los objetos.	Coordinando mis movimientos/ Realizamos acciones motrices	Transporta objetos pequeños sobre su cabeza.	Traslada un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.	Videos/ objetos como pomos, vasos, cuaderno, huevo.	4/05/21

7	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos y las piernas	Nos movemos al ritmo de la música/ El movimiento	Realiza movimientos al ritmo de la música.	Mantiene un globo en el aire mientras camina.	Videos/canción moviendo mi cuerpo.	7/05/21
8	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	Imitamos a nuestro personaje preferido/ Imitación	Imita a su personaje de preferencia.	Da saltos hacia adelante y hacia atrás.	Videos/disfraces, vestimenta	14/05/21
9	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Jugamos a la gallinita ciega/	Se mueve y desplaza en diferentes direcciones.	Da giros con los brazos extendidos.	Videos/ espacio amplio	18/05/21
10	Comprende su cuerpo.	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones.	Conociendo nuestras lateralidades Derecha izquierda/ Derecha-Izquierda.	desplaza en su espacio siguiendo derecha e izquierda.	Levanta su pie izquierdo y su mano derecha	Videos/objetos disponibles en casa.	21/05/21

ANEXO. 6

PLAN DE APRENDIZAJE (SESIONES) SESIÓN 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución educativa:** 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. **Año:** 4 años

1.3. **Docente:** Hilda Chiroque La Rosa

1.4. **Fecha:** 9/04/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como caminar.	Demuestra equilibrio en sus movimientos	lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños realizaran la actividad “caminamos sobre una línea recta” dominando sus movimientos y manteniendo el equilibrio. Se les muestra un video animado de ejercicios para que caminen y se puedan desplazar en sus casitas. Los niños se ubican en un espacio adecuado y cómodo para observar el video “caminamos sobre una línea recta” Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Alguna vez lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?	Whatsapp Videos Ficha de trabajo Hojas de color Cinta

	<p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video, lo harán colocando tiras o líneas en el piso para caminar sobre ellas manteniendo su equilibrio, así mismo lo pueden realizar con los mismos materiales del video o con los que puedan tener en sus casas. Donde cada niño moverá su cuerpo al realizar el juego y desplazarse, logrando mantenerse en un pie por 5 segundos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 16/04/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como saltar, deslizarse.	Domina sus movimientos. Camina sobre una línea recta.	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se envía el saludo del día, y videos de la oración y una canción para que los niños la escuchen desde casita.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “moviendo nuestro cuerpo” “caminando sobre una línea poniendo un pie delante del otro” para que caminen y se puedan desplazar en sus casitas.</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Moviendo nuestro cuerpo”</p> <p>Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Pueden colocar líneas en el suelo con diferentes direcciones para caminar sobre ellas manteniendo su equilibrio, así mismo lo pueden realizar con los mismos materiales del video o con los que puedan tener</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p>

	en sus casas. Donde cada niño moverá su cuerpo al realizar el juego y desplazarse. Para lograr dar saltos con los dos pies juntos.	
CIERRE	Preguntaremos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?	

SESIÓN 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 23/04/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y los objetos.	Se desplaza siguiendo su lateralidad.	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “Jugamos con objetos” donde se desplazaran en su espacio siguiendo la derecha e izquierda”</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Jugamos con objetos”</p> <p>Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué objetos puedes utilizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Pueden colocar en el piso líneas en el suelo con direcciones hacia la derecha e izquierda así</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Cinta</p> <p>Hojas de color</p> <p>Pequeños objetos</p> <p>Pomos</p>

	<p>mismo se pide al niño que desde donde esta ubique los objetos que están a su alrededor especialmente a su derecha y a su izquierda. Esta actividad la pueden realizar con los mismos materiales del video o con los que puedan tener en sus casas. Donde cada niño moverá su cuerpo al realizar el juego y desplazarse, consiguiendo tocar la parte de abajo (planta) de su pie.</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 27/04/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Se ubica así mismo y a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Moviliza su cuerpo con ayuda de objetos	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños movilizaran su cuerpo con ayuda de objetos.</p> <p>Se les envía un video para que los niños desde su casita se ubiquen en un espacio adecuado y cómodo para observarlo. Luego se pueden realizar las siguientes preguntas;</p> <p>¿Qué observaste en el video? ¿Cómo lo realizan? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? ¿Qué debes utilizar?</p> <p>Después elegirán materiales que puedan tener en casa como botellas, tarros, cajas, baldes, sillas, ulas ulas, tarros etc. Los cuales servirán para colocarlos en el piso formando estaciones para que los niños caminen alrededor de ellos sin tocarlos. Se pueden utilizar los mismos materiales del video o pueden elegir los que tengan a su alcance, esto ayudara a que los niños realicen movimientos articulares utilizando ula ula.</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Baldes</p> <p>Tarro</p> <p>Sillas</p> <p>Cajas</p> <p>Papel</p> <p>Cinta</p>

CIERRE	Preguntaremos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más? ¿Qué fue lo más difícil?	

SESIÓN 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 30/04/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos	Se mueve a través de los objetos Esquiva objetos	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños se moverán alrededor y a través de los objetos.</p> <p>Se les envía un video para que los niños desde su casita se ubiquen en un espacio adecuado y cómodo para observarlo. Luego elegirán materiales que puedan tener como botellas, tarros, Cucharitas, Vasos etc. Con las cuales formaran pequeños circuitos para caminar, saltar alrededor de los objetos sin tocarlos, ayudando esto a que os niños puedan caminar sobre un circuito de zigzag.</p> <p>Al finalizar los niños responderán a las siguientes preguntas ¿Qué observaste en el video? ¿Cómo lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? ¿Qué objetos utilizaste?</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Tarro</p> <p>Botella</p> <p>Papel</p> <p>Cinta</p>
CIERRE	Preguntaremos:	

	<p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	
--	--	--

SESIÓN 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 04/05/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos	Coordina sus movimientos Realiza acciones motrices	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizarán la actividad “coordinando movimientos al transportar objetos”</p> <p>Se les muestra un video animado de ejercicios motrices.</p> <p>Los niños se ubican en un espacio adecuado y cómodo para observar el video enviado. Luego elegirán materiales que tengan en casa como cucharitas, botellas, vasos, cajas etc. Las cuales pueden ser colocadas en un extremo o delante del niño (a). Los papitos les pueden proporcionar objetos livianos para que con ayuda de algunas partes de su cuerpo las puedan transportar. y así lograr que trasladen un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Pomos</p> <p>Cajas</p> <p>Hojas de color</p> <p>Vasos y cucharas</p> <p>Tarros</p>

	<p>Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Alguna vez lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? ¿Qué objetos utilizaste? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos: ¿Qué observaste en el video? ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 07/0521

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos y las piernas	Realiza movimientos Se mueve al ritmo de la música	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “ Realiza movimientos al ritmo de la música”</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Realiza movimientos al ritmo de la música” Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Te gusta bailar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Los niños moverán su cuerpo y de desplazaran al ritmo de la música, así mismo pueden realizar con los mismos elementos del video o emplear otros</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Tela</p>

	que tengan en casa. Donde cada niño moverá su cuerpo para conseguir mantener un globo en el aire mientras camina.	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cómo te sentiste de bailar?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 14/05/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos y las piernas	Expresa sus preferencias Utiliza algunas partes de su cuerpo	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “ Imitamos a nuestro personaje de preferido”</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Imitamos a nuestro personaje de preferido” Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué es lo que debes realizar? ¿Cuál es tu personaje preferido? ¿Qué partes de tu cuerpo debes utilizar?</p> <p>Después se les pide que expresen sus gustos y preferencias para elegir a su personaje. Luego con ayuda de los papitos los niños lo representaran pueden utilizar vestimenta u otros</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Tela</p> <p>Vestimenta</p>

	<p>elementos que se relacionen al personaje, y utilizando diversas partes del cuerpo se moverán y expresarán lo que cada personaje puede hacer como (poderes, características, movimientos etc.) así los niños emplearán todo su cuerpo y lograrán dar saltos hacia adelante y hacia atrás.</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cuál fue lo más difícil?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 9

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 18/05/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y los objetos.	Se mueve en diferentes direcciones	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “ Jugamos a la gallinita ciega”</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Jugamos a la gallinita ciega”. Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Te gusta este juego? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Los niños se colocan en un punto</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Tela</p> <p>Objetos</p>

	<p>fijo para que el papito o la mamita le coloquen en sus ojos una tela de tal manera que no pueda observar nada. Se forma un circulo con más participantes y se le da 5 vueltas al niño (a). Luego la persona encargada de guiar y dirigir al niño, le ira diciendo que extienda sus brazos y camine hacia delante, hacia atrás, hacia al costado, hacia al otro o derecha-izquierda para que así pueda identificar a las personas del juego o a los objetos logrando que el niño se desplace en diferentes direcciones y logre dar giros con los brazos extendidos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Te gusto el juego?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué fue lo más difícil?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

SESIÓN 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución educativa: 304 “Divino Niño Jesús”

1.2. Año: 4 años

1.3. Docente: Hilda Chiroque La Rosa

1.4. Fecha: 21/05/21

II. Propósito de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones.	Conoce y menciona la derecha e izquierda	Lista de cotejo

III. Momento de la actividad

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “Conociendo nuestras lateralidades derecha/izquierda.</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Conociendo nuestras lateralidades derecha/izquierda. Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Hacia dónde debes desplazarte? ¿Qué aprenderás el día de hoy? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video, lo harán colocándose en un punto</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Cinta</p> <p>Hojas de color</p> <p>Pelota</p> <p>Cajas</p> <p>Tiras</p>

	<p>fijo para poder desplazarse y seguir diferentes direcciones para nombrar si a la derecha o izquierda de ellos se encuentran los objetos o personas. También se les puede color tiras o líneas en el piso en forma de zigzag o en diferentes direcciones para que caminen sobre ellas. Donde cada niño conocerá y mencionara sus lateralidades derecha/izquierda, así mismo lograra levantar su pie izquierdo y su mano derecha.</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cómo te sentiste de bailar?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	