



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL
DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1573 DEL
DISTRITO DE QUILLO – ANCASH, 2021.**

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

AUTOR

HUERTA GUERRERO, KETY VILMA

ORCID: 0000-0002-0562-6921

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

ANCASH – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Huerta Guerrero, Kety Vilma

ORCID: 0000-0002-0562-6921

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

Presidente

. Taboada Marin, Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante, Janeth Magali

Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

DEDICATORIA

A mi Dios Poderoso, por todos sus cuidados y sabiduría que me brinda día a día.

A mis Padres y hermanos por el amor y apoyo incondicional que siempre me brindan para seguir adelante.

Y a cada uno de mis amigos y compañeros que me apoyaron de una manera u otra para poder seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios, porque gracias a su misericordia, fortaleza y amor me ha permitido mantenerme firme en este trabajo. En segundo lugar, a nuestra casa de estudios ULADECH que nos formó como profesionales responsables y éticos.

Un profundo agradecimiento a todos los docentes de la universidad, quienes día a día en actitud de generosa entrega dejaron frente a nosotros lo mejor de su enseñanza, su entusiasmo y muchos de sus conocimientos para que seamos excelentes profesionales.

Así mismo agradezco a la facultad de educación por habernos acogido en sus aulas y guiado durante estos cinco años para poder lograr los objetivos y metas planteadas de ser excelentes profesionales.

De igual modo a la directora y a la docente de aula de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

RESUMEN

La presente investigación, surge de la problemática que presentan los niños para ejercer su desarrollo psicomotor, mostrando así, grandes deficiencias en aumentar su capacidad de atención, concentración, expresión, creatividad y memoria; teniendo como objetivo general, determinar en qué medida el juego mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, con pre test y post test, con un solo grupo, aplicado a una muestra de 20 niños de 5 años, empleando la observación como técnica y la guía de observación como instrumento. Se utilizó el Excel 2013 y el SPSS v. 25 para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste. En los resultados se evidencia a un 60% que están en el nivel malo y un 20% en el nivel regular en el pre test; al analizar los resultados del post test, se observa a un 65% en el nivel bueno y un 20% en nivel regular. El resultado $t=-5,138$ y su $Sig.=0.000$, denotan una influencia positiva y altamente significativa de la variable independiente en el desarrollo psicomotor, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, por lo cual se concluyó que, el juego didáctico mejora significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021.

Palabras clave: Afectivo, cognitivo, emocional, instrumental, motriz, práctico.

ABSTRACT

The present investigation arises from the problems that children present to exercise their psychomotor development, thus showing great deficiencies in increasing their capacity for attention, concentration, expression, creativity and memory; with the general objective of determining to what extent the game improves the psychomotor development of 5-year-old children of the educational institution 1573 of the Quillo-Ancash district, 2021. The research was applied, with a quantitative approach, at an explanatory level, with design pre-experimental, with pre-test and post-test, with a single group, applied to a sample of 20 5-year-old children, using observation as a technique and the observation guide as an instrument. Excel 2013 and SPSS v. 25 for the test of the hypothesis, the contrast statistic was used. In the results, it is evident that 60% are at the bad level and 20% at the regular level in the pre-test; when analyzing the results of the post test, 65% are observed at the good level and 20% at the regular level. The result $t=-5.138$ and its $\text{Sig.}=0.000$, denote a positive and highly significant influence of the independent variable on psychomotor development, therefore, the research hypothesis is accepted, for which it concluded that the game improves significantly the psychomotor development of 5-year-old children of the educational institution 1573 of the Quillo-Ancash district, 2021.

Keywords: Affective, cognitive, emotional, instrumental, motor, practical.

CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Dedicatoria y agradecimiento	iii
4. Resumen y abstract	v
5. Contenido	vii
6. Índice de figuras y tablas.....	x
I.Introducción.....	1
II.- Revisión de la literatura.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Bases teóricas.....	6
2.2.1. Variable el juego didáctico.....	6
2.2.1.1. Definición.....	6
2.2.1.2. Características del juego.....	7
2.2.1.3. Beneficios del juego.....	9
2.2.1.4. Clasificación de los juegos.....	10
2.2.1.5. Dimensiones del juego.....	11
2.2.1.6. El juego funcional o ejercicio.....	12
2.2.1.7. El juego simbólico.....	12
2.2.1.8. El juego de reglas.....	12
2.2.1.9. Teorías del juego.....	12
2.2.3.Variable del desarrollo psicomotor.....	14

2. 2.3.1 Definición.....	14
2.2.3.2. Dimensiones del desarrollo psicomotor.....	16
2. 2.3.3. Dimensión Motriz-instrumental.....	16
2. 2.3.4. Dimensión Emocional-afectivo.....	17
2. 2.3.5. Dimensión Práctico-cognitiva.....	17
2.2.3.6. Desarrollo psicomotor del niño de 5 años.....	18
2. 2.3.7. Características motrices.....	18
2. 2.3.8. Características adaptativas.....	19
2. 2.3.9. Lenguaje.....	19
2. 2.3.10. Conducta personal – social.....	19
2. 2.3.11. Teoría del desarrollo psicomotor.....	19
2. 2.3.12. Teoría del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget.....	19
2. 2.3.13. Los periodos o etapas de Piaget.....	19
2.2.4. Relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años.....	19
2.3. Definición de términos.....	24
2.4. Variables de estudio.....	24
III. Hipótesis.....	25
IV. Metodología.....	26
4.1. Diseño de la investigación.....	26
4.2. Población y muestra.....	27
4.3. Definición y operacionalización de las variables.....	29

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
4.5. Plan de análisis.....	33
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos.....	37
V. Resultados.....	39
5.1. Resultados.....	39
5.2. Análisis de resultados.....	42
VI. Conclusiones.....	48
Aspectos complementarios.....	49
Referencias bibliográficas.....	50
Anexos.....	54
1. Instrumento.....	55
2. Validación.....	56
3. Evidencias de trámite de recolección de datos.....	57
4. Formatos de consentimiento informado.....	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través de un pre test	43
Figura 2 Programa del juego didáctico para el desarrollo psicomotor	44
Figura 3 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, post test	45
Figura 4 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años pre y post test	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población en niños de la institución educativa N°1573	39
Tabla 2 Muestra de los alumnos de 5 años	40
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable	41
Tabla 4 Matriz de consistencia	42
Tabla 5 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, pre test	43
Tabla 6 Programa de juego didáctico para el desarrollo psicomotor	44
Tabla 7 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, post test	45
Tabla 8 Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, pre y post test	46
Tabla 9 Prueba de hipótesis general, desarrollo psicomotor	47

I. INTRODUCCIÓN

Estudios realizados en el contexto internacional, la Organización Mundial de la Salud expresa que el desarrollo psicomotor es la adquisición de habilidades en los niños y lo aprenden de forma progresiva, desde que son bebés y durante toda la infancia.

De esta manera, en Colombia existen diversos estudios al respecto del desarrollo psicomotriz, dado que existe un aumento gradual de niños con bajo desarrollo psicomotor, por ejemplo, en algunas ciudades del Caribe, zona rural, regiones de departamentos del sur de Colombia, costas del pacífico, en poblaciones vulnerables o de escasos recursos en donde factores como la alimentación y niveles bajos de educación inciden en los factores desencadenantes de este fenómeno. Además, las ayudas del Ministerio de Salud y las políticas públicas no son las más adecuadas e idóneas (Lejarraga, 2009).

Por otro lado, en nuestro país, en cuanto al desarrollo psicomotor de los infantes peruanos, existen casos que presentan alteraciones y, en muchos casos, se consideran un retraso. Desde un enfoque médico, se considera normal la adquisición de habilidades adecuadas para una determinada edad. En la mayoría de ocasiones, se considera un registro patológico la variabilidad que presentan los grupos de niños con habilidades diferentes. En nuestro sistema educativo, todos los estudiantes son atendidos con enorme responsabilidad, una labor retadora para los docentes de la Educación Básica Regular (EBR), pues realizan adaptaciones curriculares para atender a los estudiantes de todas las áreas. Sin embargo, las desigualdades sociales impiden que un número importante de estudiantes empiecen tranquilamente el desarrollo de sus habilidades. Por ello, el sistema educativo debe atender la

diversidad de requerimientos y eliminar la exclusión y discriminación; es decir, se debe superar la desigualdad de oportunidades educativas (MINEDU, 2017).

Sin embargo, en la Institución Educativa Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, se ha observado que hasta la actualidad no cuentan con una infraestructura propia y adecuada, lo cual no favorece para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas ya que las aulas no están implementadas con sectores de psicomotricidad y no existen juegos al aire libre, producto de esto la psicomotricidad no se aplica como debe de ser, presentando dificultades para coordinar su visomotricidad, así como para mantener el equilibrio así como para realizar actividades que impliquen su motricidad fina.

Ante todo, lo expuesto anteriormente se formula la siguiente interrogante: ¿En qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021? Como resultado del enunciado se planteó el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021. Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021. Diseñar y aplicar un programa de juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021; Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños después de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021 y Comparar el nivel de

desarrollo psicomotor que presentan los niños antes y después de aplicar juegos didácticos en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

La investigación se justifica en el campo teórico, aquí se sustenta en temas orientados al desarrollo cognitivo de los niños de la etapa preescolar, así como también la expresión oral en los infantes, como se manifiesta o se percibe sistematizando la información con la finalidad de buscar el sustento de la variable de estudio. En el campo práctico la investigación se consideró como una utilidad práctica para la institución educativa expresada en recomendaciones a los docentes, y padres de familia para la mejora de los aprendizajes. En lo metodológico: se hizo uso de una determinada forma de trabajo expresadas en el método, técnicas e instrumentos de trabajo; es decir seguir un proceso metodológico aplicando el rigor científico en todo el proceso, además los resultados obtenidos en la presente investigación servirán o serán utilizados por otros investigadores interesados en el tema.

La metodología empleada en esta investigación fue de enfoque cuantitativo de tipo aplicado, de nivel experimental y con diseño pre experimental con un pre test y post test. La población fue de 55 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas. Los resultados de la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $t = -9,709$ y su $Sig. = 0,00$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que se acepta la hipótesis de investigación la aplicación de los juegos didácticos como estrategia mejoró significativamente el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación:

2.1.1. Internacionales:

Duque (2021) con su tesis: Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade, tuvo como objetivo elaborar actividades lúdicas para inducir la motricidad fina en los estudiantes de inicial utilizando una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño pre experimental. Trabajó con una muestra de los niveles de 3 y 4 años, la técnica que se usó fue la observación y como instrumento la ficha de observación, en sus resultados se demostró que el 67% estuvieron en nivel bajo antes de las actividades lúdicas por lo que significó que los niños les faltaba desarrollar su motricidad fina. Por lo tanto, se concluyó que las sesiones de aprendizaje fueron de beneficio donde se aplicaron numerosas herramientas didácticas.

López (2019) en su estudio Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en la escuela Rubén Darío - Ocalca en el departamento de Matagalpa en el I semestre del año 2019, tuvo como objetivo fue determinar la influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial, el estudio fue un estudio cuasi experimental, con un universo de 10 estudiantes del preescolar multinivel y dos docentes En cuanto a los resultados el 100% de los niños y niñas se integran a los juegos de desarrollo físico. Así como también el 100% de los niños responden muy bien a los juegos de desarrollo físico, el 100% afirma que el desarrollo cognitivo de la infancia es una

característica del desarrollo psicomotor. Se concluye que los juegos de desarrollo físico son adecuados para las edades de los niños igualmente el ambiente y materiales están acorde al desarrollo psicomotor de los mismos

Aldana y Páez (2017) en su investigación denominada el juego como estrategia para fomentar la motricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad; Tuvo como objetivo estudiar cuáles serían las estrategias para fortalecer la psicomotricidad en el grado preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez – sede Progreso y Libertad, se determinó que el estudio de investigación fue de carácter cualitativo y descriptivo, aplicándose la metodología de acción – participación, la población con que se trabajó fue de un total de 30 infantes por tal motivo los resultados obtenidos posibilitaron demostrar que las técnicas dactilo – pintura y arma – todo, provocaron en las niñas y los niños la atención, la imaginación y el trabajo en equipo, lo cual es bueno. Por lo tanto, positivamente se concluyó que las actividades lúdicas que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa inspirada en el manejo o maniobra de colores, proporcionaron a las niñas y niños de preescolares habilidades de equilibrio, concentración, respeto por los tiempos y lateralidad; lo cual será beneficioso en su desarrollo integral.

Flores et al. (2015) en su estudio Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún - Córdova, tenía como objetivo general diseñar estrategias lúdicas lo cual permitan desarrollar el fortalecimiento en los niños preescolares la motricidad gruesa, su estudio fue de diseño descriptivo-no experimental con un enfoque cuantitativo tuvo como resultados que el 55,5% de los padres refieren que

sus hijos reciben fortalecimiento en motricidad, el 44,4% que sus hijos acuden con agrado a la escuela, el 55,5% tienen un buen rendimiento académico, concluyendo que se logró que los niños desarrollen un buen equilibrio y coordinación.

Landi (2017) con su tesis Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 - 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero, tuvo como objetivo esquematizar estrategias metodológicas con el fin de enriquecer la motricidad fina en los estudiantes pre escolar, su estudio perteneció a un tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño pre experimental y la muestra estuvo conformada por 35 estudiantes de 3 y 4 años, asimismo se utilizó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación donde reporto que el 86% de los estudiantes estuvieron en nivel inicio, pero después de las actividades se elevaron a un 91% en logrado. Lo que indico que los estudiantes fomentaron sus emociones ayudando su desarrollo global, de esta manera concluyó que de acuerdo a la aplicación de estrategia lúdica los niños despertaron su curiosidad y creatividad.

2.1.2. Nacionales:

Guidotti y Granados (2019) en su tesis titulada los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 Miguel Grau san Juan de Lurigancho – Lima, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 Miguel Grau, fue una investigación aplicada con diseño pre experimental (pre y post test), el tipo de muestreo fue el no probabilístico con una muestra de 20 niños de 5 años es así que en los resultados obtenidos se tiene una mejora significativa en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años, en el pre test ningún niño se ubica en el

nivel bueno, mientras que en el post test se tiene a 13 niños que representa el 52% de la muestra. Se concluye que existe influencia los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en los niños.

Arzola (2018) en su estudio titulado juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo – Lima, tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos motores en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa en los niños de educación inicial, su estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo de investigación aplicada de diseño pre experimental, donde se tuvo como resultados que el 90,0% de los juegos motores influye en la psicomotricidad gruesa con un valor de $p=0,020$ dando aceptación a la hipótesis de investigación y rechazando la nula.

Castañeda (2018), en su investigación titulada juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba – ciudad de Celendín de Cajamarca, en su objetivo determinar en qué medida la propuesta Juego Libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños(as) de la I.E. N° 374 Piobamba, su diseño de investigación es preexperimental de tipo aplicada con un solo grupo, tuvo como resultados después de la aplicación de actividades del juego libre se mejoró el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de inicial, evidenciándose un logro 82,35% en el post test; mediante la aplicación de la propuesta del juego libre se evidencio la mejora significativa del desarrollo psicomotriz en los estudiante.

Fernández (2017) en su estudio titulado el juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Padre Carlos – San Juan de Lurigancho, tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego y

el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial, su estudio fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo correlacional y con un diseño no experimental - transversal, tuvo como resultados que en el nivel de juego los niños el 8,9% fue bajo, el 73,2% fue un nivel medio y por último el 17,9% fue un nivel alto, con respecto al desarrollo psicomotor el 66,1% fue inadecuado, el 7,1% fue regular y el 26,8% fue adecuado, concluyendo que la correlación de ambas variables tuvo un valor de Spearman 0,599 lo cual fue positivo moderado teniendo un valor de significancia de $p=0,000$ lo cual se acepta la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

Llaja (2017) en su estudio titulado influencia del juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años I.E. N° 019 el Molino 2017, tuvo como objetivo determinar la influencia del Juego orientado en el desarrollo psicomotor, en sus tres dimensiones: coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 5 años de la I.E.I N° 019 el Molino, el presente trabajo está fundamentado en el enfoque cuantitativo, con un tipo preexperimental cuya muestra fue conformada por 16 estudiantes del nivel inicial, los resultados obtenidos después de la aplicación del juego el 6.3% de los estudiantes están en retraso, 25% están en riesgo y el 68.8% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes han mejorado considerablemente el desarrollo psicomotor.

Yarleque (2016) en su estudio titulado nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura, tuvo como objetivo establecer el nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de la institución educativa, su estudio fue de diseño

descriptivo-no experimental con un enfoque cuantitativo, los resultados de esta investigación en el aspecto del equilibrio es 45.6% de los niños se mantienen de pie, 43.5% de los niños están en un nivel medio debido que tienen dificultad para mantenerse sobre un pie, 10.9% está en un nivel bajo porque presentan problemas para caminar sobre una línea recta y en el aspecto motriz un 45.7% de los niños presentan un nivel alto, demostrando que pueden golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho, por otro lado, un 41.3% está en un nivel medio debido que tienen dificultad para realizar esta acción mencionada anteriormente y un 13,0% se encuentra en un nivel bajo.

Huamán (2018) en su tesis titulada juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huarí – 2017, tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, fue un estudio de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, nivel pre experimental una muestra de 24 niños, los resultados señalan que el 79% de niños se encuentran ubicados en el nivel inicio y el 21% se encuentran en el nivel proceso en su desarrollo psicomotor, mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel logro destacado.

2.1.3. Locales:

Salvador (2018) en su estudio titulado aplicación de juegos motrices para la mejora del desarrollo Psicomotor de los niños de tres años de la Institución Educativa Privada Isabel de Aragón distrito de Chimbote, 2019, tuvo como objetivo

demostrar si la aplicación de juegos motrices basados en el enfoque constructivista utilizando material concreto pueda mejorar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 3 años, este estudio se realizó a través de una investigación pre-experimental la cual se realizó con 21 estudiantes, los resultados obtenidos en el post reflejan que el 90,9 % de los niños y niñas obtuvieron un mejor logro de los aprendizajes que los ubica en el nivel de logro logrado lo cual indica que la estrategia aplicada ha influido positivamente. Se concluye que la aplicación de los juegos motrices mejora el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de la Institución Educativa Privada Isabel de Aragón.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1. Fundamentos teóricos:

a) Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky:

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky se centra en la importancia del entorno social de los individuos, así como del lenguaje y la colaboración mutua para la adquisición y transmisión de cultura. Vygotsky, citado por Guerrero (2015) menciona que no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

Se asume que el aprendizaje es un proceso en el que un individuo adquiere simultáneamente una determinada experiencia histórico-cultural. Por supuesto, esto requiere un sujeto activo, que dé sentido a la experiencia, y la convierta en su sujeto; El aprendizaje es un proceso que se inicia desde el exterior en el entorno como

recurso, y se lleva a cabo por parte de los individuos participando de sus necesidades ya través de las actividades y comunicación de los demás como portadores de toda su riqueza personal y social. En efecto, el aprendizaje tiene lugar en un sistema multicultural, y por tanto, a través de la interacción con los profesores y con los compañeros, los alumnos adquieren conocimientos cognitivos y comunicativos sobre su propia cultura.

En ese mismo contexto, Loayza (2015) manifiesta que la teoría sociocultural radica la importancia del medio social y la cultura como parte del desarrollo del aprendizaje, el niño construye su comunidad por medio de sociedad y su forma de relacionarse, la conciencia se internaliza a través de los signos. La memoria, la inteligencia se desarrolla a través de una actividad transformadora que permite al hombre pensar, juzgar, reflexionar, crear e imaginar.

Vygotsky (1988), citado por Loayza (2015) sostiene que el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a nivel social y más tarde a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapicológica) todas las funciones superiores se originan como relación entre seres humanos.

2.2.2. El juego didáctico

2.2.2.1. Definición

Huizinga (2007) citado por Cuba (2019) considera que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas,

acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Rousseau (1762) dice que el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad.

Huamán (2018), manifiesta que el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado que proviene de la vida misma de las personas o el niño; para el ser humano, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

El juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Silva (2020), citado por Flores (2009), menciona que, los juegos son mecanismos colaborativos que tienen el objetivo de poder aportar en la definición de actitudes de los estudiantes coordinando y potenciando acciones para que se puedan controlar y actuar de una manera eficaz. Según el autor el juego ha constituido la base de la educación del hombre.

Gallardo (2018) menciona que, el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

Unesco (1980), sostiene que los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos tradicionales.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Bañeres et al., (2008) manifiestan que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

2.2.1.2. Clasificación de los juegos:

Podemos destacar que el juego debe ser placentero y satisfactorio, además de espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo. Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a Unesco 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad. Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso.
- El juego debe implicar actividad, no sólo física sino también cognitiva, convirtiéndose en facilitador de aprendizajes y en la ocupación más importante del niño en la infancia. Favorece la socialización, actúa como compensador de desigualdades y resulta útil para la afirmación de la personalidad del niño y para mejorar su autoconcepto.
- Alonso (2012) vuelve a coincidir con los anteriores en las características generales de la actividad lúdica en cuanto al placer que debe suponer y al hecho de que sea una actividad voluntaria y libre, una finalidad sin fin.

2.2.1.3. Importancia del juego en la educación:

Los juegos de representación de roles, tienen una valiosa importancia en el campo educativo dado que permite un mejor desarrollo del niño, a medida que crecen van asociando su comportamiento con su rol en una sociedad. Considera que el niño a través del juego enriquece su autonomía, así como también el desarrollo de funciones cognitivas como el razonamiento, el lenguaje. En este sentido, se ha demostrado que los procesos cognitivos más complejos se producían, cuando el niño se interrelaciona con su medio a través del juego.

Froebel citado por Nunes (2002), sostiene que la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto expresión y participación social.

García (2022), refiere que mediante el juego el niño obtiene un mejor desarrollo intelectual, social, emocional y cognitivo, ya que pone en función su psicomotricidad ya sea fina o gruesa. Los estudiantes de la etapa pre escolar van adquiriendo dominio y control de su cuerpo en forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino, las estrategias metodológicas son una planificación y métodos de aprendizaje que se toma en consideración al conocimiento para el desarrollo completo y acorde de estas capacidades.

El juego se convierte de esta forma en un proceso mediante el cual el niño interactúa con la realidad exterior y de esta manera forma y estructura progresivamente sus conceptos e ideas. Además, se redescubre a sí mismo, reconoce formando su personalidad en un proceso continuo.

2.2.1.4. El juego, actividad esencial en la educación:

Unicef (2018) sostiene que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En ese mismo contexto sostiene que el juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.

Según lo mencionado por Unicef, sostengo que es a través del juego que se puede indagar sobre el niño, sus inclinaciones, carácter y sus deficiencias, dado que nos proyecta la integridad de su ser, es decir el juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia, es a partir de allí que el juego recobra importancia, y esto se da por su contribución al desarrollo de la persona y se hace imprescindible su presencia en el ámbito escolar.

2.2.1.5. Definición de juego didáctico:

El juego didáctico debe realizarse de forma planificada, en correspondencia con los objetivos del programa, teniendo en cuenta además las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su aplicación exige una adecuada orientación metodológica es así como Chacón (2008), nos manifiesta que:

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera

atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

García (2006), sostiene que las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

El juego didáctico resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Por ende, el juego es una función necesaria y vital.

2.2.1.6. Los juegos educativos:

En la educación es importante que los docentes desarrollen juegos educativos, ya que son una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo.

Zapata (1990), citado por Meneses et al. (2001), acota que: El juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño

grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Los juegos didácticos educativos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica, ya que es una actividad innata en los niños y es un elemento esencial en su desarrollo integral.

Meneses et al. (2001), refiere principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
- Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
- Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador. 7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
- Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.

- Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.
- El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
- Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
- Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros. 13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
- Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
 - Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

Asimismo, Sarlé (2006) manifiesta que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego.

2.2.1.7. Objetivos de los juegos didácticos:

Los juegos educativos son actividades didácticas que promueven o estimulan cierto tipo de aprendizaje en los niños de una forma sencilla y lúdica. Tenemos una

gran selección de juguetes educativos que se usan comúnmente en el hogar y la escuela.

Leyva (2011) manifiesta que los docentes de la educación infantil, deberán comprender que los niños y las niñas son seres sociales, cuyo desarrollo dependerá de la calidad de relaciones con su familia, compañeros y otras personas de quienes, a través de las experiencias sociales, le aportaran al desarrollo integral de cada uno ellos. Y además, deberán los docentes, cumplir con los objetivos específicos de la educación infantil planteados en la Ley General de Educación, como compromiso con su labor y formación docente.

Garvey (1985) sostiene que el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Los juegos de movimientos que los niños y las niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimientos con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices.

Dentro de estos objetivos se pueden mencionar:

- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;

El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno (2002) el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en

el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona.

Bañeres et al. (2008) no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo.

He aquí la importancia de que los docentes de la educación infantil se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, sino que además es una herramienta que ayudará a la formación de ellos, mostrando que es tanto indispensable como vital para el desarrollo humano.

2.2.1.8. Cualidades y requisitos de los juegos didácticos:

Según Mondeja (2009):

Los juegos didácticos reúnen cualidades y requisitos que los hacen útiles para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje: Constituyen un método que dinamiza la actividad de los alumnos en muchas de las formas de organización de la enseñanza, donde una vez motivados desarrollan su actividad cognoscitiva, práctica y variada, en la cual adquieren, precisan y consolidan los conocimientos en forma efectiva.

Encierran dos elementos esenciales del proceso de enseñanza y aprendizaje: son un medio de la vez un método de enseñanza como forma de realizar la actividad. La escuela, como centro social, debe incorporar los juegos como actividad

aprendizaje, en la que el educando pone en acción todas sus fuerzas y sentidos. Existe la tendencia de identificar el trabajo únicamente con lo productivo contribución que puede hacer la actividad lúdica al trabajo. En muchos casos se piensa en el juego como pérdida de tiempo, algo simple, de poco valor. Si nos proponemos que el aprendizaje de los alumnos sea significativo, debemos recurrir e incluir en nuestro sistema de clases la actividad lúdica, por ser un canal de transmisión de conocimientos y cultura. El tiempo de juego es tiempo de aprendizaje.

2.2.1.9. Juegos reglados:

Fernández (2017), describe cómo se desarrolla los juegos reglados según la edad del niño en el tercer estadio:

Los juegos de reglas, aparece de manera muy progresiva entre los 4 y 7 años. Su inicio puede depender, del medio en el que se desenvuelve el niño y de los modelos que tenga a su disposición. Durante el periodo de 7 a 12 años es cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas. Directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios muy bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juegos tienen a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse, a partir de los 12 años.

A través de los juegos de reglas los niños, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan a depositar la confianza en el grupo.

Para García (2005), este juego está basado en normas concretas y simples a la vez las cuales deben ser respetar: El juego de regla tiene los siguientes beneficios y estos son: aprende a perder y ganar, respetar normas, acciones, opiniones y turnos de

los compañeros que se encuentren en el juego. La atención, razonamiento, reflexión, memoria, desarrollo del lenguaje. Que favorecen el desarrollo del aprendizaje.

2.2.1.10. Elementos para el trabajo con los juegos didácticos:

León (2009) Las estrategias lúdicas estimulan y desarrollan la creatividad (proceso mental que permite captar relaciones del medio y plantear soluciones a determinados problemas partiendo de los datos conocidos). Elementos necesarios para alcanzar el éxito en la aplicación de las estrategias lúdicas:

- Delimitación clara y concisa de la meta que se pretende alcanzar con el juego.
Metodología a aplicar con el juego.
- Instrumentos, medios y materiales que se utilizaran.
- Funciones, responsabilidades y roles de cada estudiante en el juego. Dosificar en tiempo para el desarrollo del juego.
- Reglas de juego que se tendrán en cuenta. El juego forma parte importante, desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas (Bañeres et al., 2008)

2.2.1.11. Dimensiones de la variable Juegos didácticos:

- **Cognitiva:** Tal y como se ha citado anteriormente, según varios autores. Rivas et al. (2008), menciona que los procesos cognitivos son la vía a través de la cual se adquiere el conocimiento. Por lo tanto, son las habilidades mentales que el ser humano, necesariamente, desarrolla al realizar cualquier actividad. (Teulé, 2015)

- **Afectiva:** La afectividad instantánea remitiría a la región del arquipalio, encargada de la regulación de los instintos; mientras que la afectividad relacional remitiría a los lóbulos frontales que realizan la asociación entre las áreas receptoras y las motrices (Heredia, 2012).
- **Social:** En este sentido señala Rozas el Trabajo Social asume el concepto de bienestar social como una aspiración profesional que aporta a la búsqueda de soluciones de los problemas que dificultan el desarrollo de los individuos y grupos. Bienestar social desde la perspectiva de desarrollo social. (Campos, 2017)

2.2.1.12. ¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

Chacón (2007) manifiesta que el docente en este caso debe poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Cuando el juego se lleva por primera vez a la clase, todos los niños deben jugar, en efecto, potencia su experiencia de aprendizaje, logrando un aprendizaje significativo.

2.2.3. Desarrollo psicomotor.

2.2.3.1. Definiciones

El desarrollo psicomotor es la adquisición progresiva de habilidades funcionales en el niño, reflejo de la maduración de las estructuras del sistema nervioso central que las sustentan (García, 2011)

Se dice que el desarrollo psicomotor está relacionado con la adquisición de las habilidades durante la infancia, en los primeros años de edad. El sistema nervioso central va perfeccionando las diversas destrezas sensorio – motrices e intelectuales, conforme la edad va avanzando se alcanza una determinada habilidad o hito independientemente de las influencias socioculturales, por eso es necesario el conocimiento general del desarrollo normal del infante.

Es así que el niño se va construyendo a sí mismo a partir del movimiento, es decir su desarrollo va del acto al pensamiento, de la acción a la representación, de lo concreto a lo abstracto, por lo que en este proceso se va desarrollando una vida de relación, afectos, comunicación el que se encargará de dar guías personales a este proceso del desarrollo psicomotor individual.

En tal sentido podemos definir al desarrollo psicomotor como un proceso dinámico, resultado de la maduración del sistema nervioso, la función neuromuscular y los órganos sensoriales, que ocurre a medida que el niño interactúa con su entorno y

se traduce en la adquisición sistemática de habilidades y respuestas cada vez más complejas.

2.2.3.2. Fundamentos teóricos:

a). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget:

Piaget (1980), nos menciona que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea. Es conocida principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero, de hecho, se trata de la naturaleza del conocimiento en sí y cómo los seres humanos llegan gradualmente a adquirirlo, construirlo y utilizarlo.

En ese mismo sentido Huamán (2018). Cita a Piaget (1979), quién nos menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

2.2.3.3. Aspectos principales de la psicomotricidad:

Según Arnaiz (1984), La motricidad se manifiesta por el movimiento, siendo éste el estado de un cuerpo, en el cual la posición respecto a un punto fijo cambia

continuamente en el espacio en función del tiempo y en relación a un sistema de referencia.

Berruezo (2000), refiere a la Psicomotricidad como una disciplina que se esfuerza en integrar las diferentes dimensiones cognitivas, emocionales, sensorio-motrices y simbólicas, y sus interacciones manifestadas a través de la capacidad de expresarse en diferentes contextos. Bajo estas perspectivas y concepciones.

De acuerdo con el autor, la Psicomotricidad se define como una disciplina que toma en cuenta la historia del sujeto y sus producciones, y que tiene en cuenta las características particulares de cada sujeto.

Durivage (2000), considera que, la percepción sensorio motriz. - consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento; en especial, veremos la percepción visual, táctil y auditiva.

- a. **Percepción visual.** Se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo - motriz, de percepción figura – fondo, de percepciones de la posición y las relaciones espaciales, de discriminaciones de formas de memoria.
- b. **La percepción táctil.** Se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar.
- c. **Percepción auditiva.** Se desarrolla partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva, reconoce sonidos, música y voz humana.

Desde el punto de vista de los aspectos básicos, la psicomotricidad sirve al niño para mejorar su aprendizaje y desarrollo de su personalidad, ayuda al niño a ser más independiente, equilibrado y feliz. Antiguamente se utilizaba en casos de niños

con retraso, discapacidad, debilidad o dificultad psicomotora. Es fundamental en el desarrollo de aspectos que inciden en la personalidad del niño como son la cognición, la emoción, la social y la motriz. Además, ayudará a conseguir resultados de aprendizaje como la lectoescritura, los conceptos topológicos o la motricidad visual, entre otros. Gracias a esta herramienta, los niños serán conscientes de su propio cuerpo y, a través de sus cuerpos, serán conscientes del mundo que les rodea. De ahí la importancia de jugar juegos, canciones y cuentos desde pequeños

Figueroa y Vásquez (2016), señalan que el desarrollo psicomotor significa la adquisición progresiva por parte del niño de cada vez más habilidades tanto físicas como psíquicas, emocionales y de relación con los demás. El desarrollo psicomotor de los hijos lo viven los padres con igual o con todavía mayor interés que su crecimiento físico.

Es preciso mencionar que, para los niños, el movimiento es una necesidad ya sea en el nido, colegio o guardería o en cualquier lugar, es necesario e importante el movimiento para lograr nuevos aprendizajes.

2.2.3.4. Importancia de la psicomotricidad:

Bravo (2011) considera que; en los primeros años de vida la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta cuan cuenta las diferencias individuales, necesidades e interés de los niños y las niñas.

Según lo manifestado por el autor, la psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad.

En ese mismo sentido, Huamán (2018), sostiene una serie de beneficios que es importante trabajar con los niños como son: Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento; dominio del equilibrio; control de las diversas coordinaciones motoras; control de la respiración; orientación del espacio corporal; adaptación al mundo exterior; mejora de la creatividad y la expresión de una forma general; desarrollo del ritmo; mejora de la memoria; dominio de los planos: horizontal y vertical; las nociones de intensidad, tamaño y situación; la discriminación de colores, formas y tamaños. Nociones de situación y orientación. Organización del espacio y del tiempo. Como también a través de la psicomotricidad se pretende que el niño, al tiempo que se divierte, también desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas.

2.2.3.5. Dimensiones del desarrollo psicomotor:

Calmels (2004), señala que el desarrollo psicomotriz está conformado por tres dimensiones, las cuales si sufren alguna alteración sería necesaria la intervención por un terapeuta o especialista o la intervención reeducativa. Estas dimensiones son las siguientes:

a. Dimensión Motriz-instrumental:

Esta dimensión hace referencia a la forma cómo evolucionan los movimientos a través de un proceso particular en cada individuo, rigiéndose a las leyes y etapas de maduración. Aquí están comprendidos el tono muscular, la maduración del equilibrio, así como de los movimientos, también la maduración de eficacia motriz que implica que tan rápido y precisos son los movimientos, y el inicio y dominio de un lado del cuerpo. El haber ganado estas capacidades motrices permite generar todas las coordinaciones como el caminar, correr, trepar, así también la coordinación ojo- mano.

b. Dimensión Emocional-afectivo:

En esta segunda dimensión, se habla de cómo se relacionan el cuerpo con las emociones, y como la emoción impulsa al niño a poder actuar. Esto está relacionado a los movimientos espontáneos, las limitaciones o prohibiciones, los conflictos de vínculo y lo inconsciente.

c. Dimensión Práctico-cognitiva:

En esta dimensión se incluye el conocimiento del propio cuerpo a través de las experiencias sensomotrices y perceptivo-motrices, y la posibilidad de nombrar los segmentos corporales, de discriminar derecha-izquierda, arriba-abajo, adelante-atrás, costado-costado.

2.2.3.6. Elementos de la psicomotricidad:

Según, Durivage (2000), menciona que: La percepción sensorio motriz. - consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento; en

especial, veremos la percepción visual, táctil y auditiva a. Percepción visual se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo - motriz, de percepción figura – fondo, de percepciones de la posición y las relaciones espaciales, de discriminaciones de formas de memoria.

La percepción táctil se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar. c. Percepción auditiva se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva, reconoce sonidos, música y voz humana.

Vidarte et al. (2015). Nos hacen mención que, La motricidad tiene en cuenta aquellos aspectos relacionados con la coordinación, el control postural, la lateralidad, la estructuración espaciotemporal y el lenguaje, los cuales ayudan al desarrollo y al dominio adecuado del cuerpo, lo que propicia la construcción de procesos más complejos como el esquema corporal y el afianzamiento del yo, ello con la intención de alcanzar aprendizajes individuales y colectivos que le van a permitir integrarse al mundo social.

Huamán (2018) Manifiesta que el cuerpo es el medio de expresión. Desde aquí se trabajan conceptos o nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro – afuera, las cuales deben tener directa injerencia en el propio cuerpo. Asimismo, el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo). Tiene estrecha conexión con la Dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Esta referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones. A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha – izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lecto-escritor. A la capacidad que

posee el ser humano para mantener el cuerpo en una posición o adoptar diferentes posiciones. También se puede definir como esa capacidad de conservar o mantener estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motrices.

A partir de los aportes de los autores puedo determinar que los elementos de la psicomotricidad se refieren al reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y del esquema mental que cada individuo representa de él. Para el desarrollo del esquema corporal, aporta el reconocimiento de las partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre estructuras.

2.2.3.7. Tipos de psicomotricidad.

a) La psicomotricidad gruesa.

Blázquez (2003), citado por Lázaro (2018), indica que la motricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio y además de adquirir agilidad, como fuerza, velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Por su parte, Quiñonez (2020), sostiene que la psicomotricidad gruesa, es la habilidad para coordinar movimientos amplios que realizamos con las piernas, los brazos, el tronco, etc. para poder rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Es importante mencionar que cada niño, según la edad que tiene va desarrollando su propio ritmo.

Huamán (2018) Expresa que el control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

Por ende, la coordinación motora gruesa es el proceso por el cual el niño irá progresivamente desarrollando su velocidad, agilidad, fuerza, etc. Es decir, desarrollar los músculos grandes, esto es lo que nos da a entender dicho autor.

b) La psicomotricidad fina.

Según García (2004), la motricidad fina Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.)

También, Ruiz (1986), al respecto menciona que el control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

La motricidad fina implica movimientos más precisos, especialmente en tareas que utilizan los ojos, las manos y los dedos simultáneamente, como: rasgar, cortar, dibujar, colorear, perforar, escribir, etc.

Al respecto, Motos (1983), señala que: Son las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza el

ritmo de evolución de estas conductas dependen de la integración, neuro-sensorial alcanzada por el niño de su madurez neuro-Muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida.

b) Los periodos o etapas de Piaget:

La primera etapa, también es conocida como sensorio motor, que empieza desde el nacimiento hasta los dos años, donde los infantes utilizan sus sentidos y la capacidad de trasladarse para comprender el universo en que vive. También aprende a tomar decisiones sobre qué hacer con las cosas que están a su alcance y otras capacidades y actitudes fundamentales que permitan afianzar el potencial de su inteligencia y el inicio de su pensamiento simbólico.

En el segundo período comprende entre los 2 a 6 años, también se le conoce como preoperacional, los niños entienden en base a símbolos, y lo entienden desde su perspectiva, es así que son egocéntricos, su comunicación con los demás es por gesticulaciones, imágenes, palabras, números. Para ellos la simbología representa a su entorno, y necesitan acompañamiento para su aprendizaje.

La tercera etapa, o etapa de las operaciones concretas abarca desde los siete hasta los once años. Aquí el niño desarrolla su aprendizaje basado en lo racional y lo lógico; todavía no logra el dominio sobre lo abstracto de tal manera que sus pensamientos fluyen cada vez que tiene contacto con su realidad ya que aprende haciendo o manipulando, también desarrolla el sentido de la negación o de la inversión lógica.

La cuarta etapa, o llamada la de las operaciones formales comienza aproximadamente desde los 12 años y se extiende hasta la adultez, aquí es donde las capacidades obtenidas por el adolescente le permiten un pensamiento hipotético y

abstracto, es decir que puede trabajar a partir de ideas que tiene en su mente, y no necesariamente haya experimentado, así también la resolución de problemas de manera mental, formando un sistema lógico y coherente. Los adolescentes pueden pensar en soluciones abstractas de todas las cosas que le suceden, a la vez que pueden emitir juicios sobre ideas hipotéticas, viene a su mente preguntas como, qué pasaría si... para que lleguen a sus conclusiones.

2.2.3.8. Relación entre el juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años:

Calero (2012), señala que el profesor practica el juego cuando enseña a los niños. Los juegos son de vital importancia durante la etapa preescolar porque fortalece sus capacidades, mediante el uso de sus sentidos, y los usa para observar, manipular objetos, oler., escuchar los sonidos, entre otras actividades.

El juego ayuda al niño a interactuar en su medio social y tener relaciones interpersonales más duraderas, lo ayuda a tener un mayor apego hacia su entorno y expresar sus sentimientos y emociones con libertad, de esta forma conocen, descubren y entienden su contexto (Paredes, 2012).

III. HIPÓTESIS

Hi: El juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Ho: El juego didáctico no mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

Este trabajo de investigación fue de tipo cuantitativa, dado que se recogió los datos a través de una guía de observación realizando un análisis estadístico, tuvo por finalidad describir las variables y las relaciones. Asimismo, buscó explicar de qué manera el juego mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

De acuerdo a Fernández (2002) 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.

La investigación fue de nivel explicativo, cuando se busca explicar las causas del comportamiento de una unidad de análisis dentro de una problemática determinada (Tamayo, 2003).

4.1.2. Diseño de investigación:

El diseño de investigación que orientó la medición de las variables es el denominado: diseño pre experimental con pre test y post test en un solo grupo. Este diseño se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo, y finalmente se somete al post test. (Hernández, et al. 2014).

$$GE = O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

GE: Los estudiantes de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

O1: Pre test al grupo experimental. Estudiantes de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

X: Aplicación del experimento (aplicación de juegos).

O2: Post test al grupo experimental. Estudiantes de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

4.2 Población y muestra:**4.2.1. Población:**

Azañedo (2007) citado por Flores (2019) Menciona que la población son un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando en este contenido la población de estudio estuvo conformada por 55 niños de 5 años, distribuidos en 3 aulas de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Tabla 1

Distribución de la población en niños de la institución educativa N°1573 del Distrito de Quillo – Ancash.

Edad	Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	A	13	7	20
	B	12	3	15
	C	10	10	20
Total		35	20	55

Fuente: *Nomina de matrícula 2021.*

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

- ✓ Estudiantes de cinco años cumplidos.
- ✓ Estudiantes que asisten regularmente.

Exclusión

- ✓ Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- ✓ Estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje.

4.2.3. Muestra

Arias et al. (2013), Citado por Gallardo (2017), manifiesta que la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de algunas variables o fenómenos de la población.

Es así, como la muestra de esta investigación estuvo conformada por 20 estudiantes de 5 años institución educativa inicial N°1573 del distrito de Quillo – Ancash.

Tabla 2

Muestra de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash.

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	5 años C	10	10	20
Total		10	10	20

Fuente: *Nomina de matrícula 2012.*

4.2.4. Técnica de muestreo:

La muestra fue determinada a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Según Corral (2015), nos señala que: El muestreo por conveniencia, es la muestra que se configura de acuerdo a la conveniencia del investigador, ya sea económica, por tiempo u otra razón.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I El juego didáctico	Es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir y fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. (Sánchez, 2013).	El juego son actividades lúdicas en la que los niños se caracterizan por la espontaneidad, jugar es una necesidad propia de su desarrollo y un medio para favorecer sus potencialidades.	Cognitiva	Atiende y utiliza los juegos en el aula	Puede asumir papeles sencillos en representaciones por actividades programadas por la institución. Describe las características y funciones que observa en personajes. Señala diferentes segmentos de su cuerpo Representa a personajes conocidos	Ordinal
			Afectiva	Comunica y se expresa libremente	Inventa juegos dramáticos Utiliza códigos para representar algún juego Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a (jugar). Crea cuentos cortos y los representa Escucha con atención las indicaciones del juego Asumen las tareas encomendadas durante el juego	Bueno = 1 Regular =2 Malo =3
			Social	Socializa y participa en su entorno	Respetan los espacios de juego de los otros Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	
V.D Desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es	El desarrollo psicomotor es un proceso en donde los niños interiorizan sus experiencias vividas en tres aspectos básicos que son la coordinación, lenguaje y la	Motriz instrumental	Coordinación motora	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts) Camina haciendo zigzag sin caerse. Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mts. Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz. Salta con un solo pie. Salta imitando a un conejo Trepas o escala cubos altos Trepas para alcanzar su objetivo	Guía de observación

secuenciado, progresivo coordinado (Jiménez, 2012).	y motricidad para lograr un buen desarrollo integral.	Emocional	expresión de sus	Baila al compás de la música
		afectivo	emociones	Salta cuando se siente contento (a)
				Llora cuando no le prestan atención
				Grita cuando le llaman la atención
				Imita los personajes que más le gustan
				Imita la forma de expresión de su profesora
				Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)
		Práctico	Conozco mi	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.
		cognitivo	cuerpo	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños
				Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)
				Escribe sobre la línea de su cuaderno.
				Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.

Fuente: Elaboración propia

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

El presente estudio de investigación tuvo como técnica de recolección de datos la observación. Según Díaz (2011) La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Mediante esta técnica, se observó minuciosamente el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años de la institución educativa de la institución educativa inicial N°1573 del distrito de Quillo – Ancash., es decir, se observó que estrategias utilizan las docentes para enseñar y desarrollar de una manera más creativa el desarrollo psicomotor de los niños, ya que esta es la gran problemática que ellos presentan a la hora de comunicarse con los demás; asimismo, según lo observado se dará lugar a enfatizar la estrategia de juegos infantiles para un mejor desarrollo psicomotor de los niños desde muy pequeños.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Según Sinease (2020) La Guía de Observación es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establecen categorías, permitiendo al evaluador observar las actividades desarrolladas por los evaluados de manera más integral. Este instrumento por lo general, se estructura a través de una matriz de columnas que favorecen la organización de los datos recogidos.

En la investigación, se utilizó una guía de observación mediante la cual se registró si los niños de 5 años cumplieron los ítems del desarrollo psicomotor que se evaluó.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Bardales (2014), nos dice que, es la propiedad que poseen un instrumento de recolección de datos para alcanzar sus objetivos, vale decir, que es cuando el instrumento mide lo que tiene que medir.

En la siguiente investigación la prueba fue validada por tres expertos con la finalidad de la de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash.

El instrumento de esta investigación que se utilizó para evaluar los 24 ítems del desarrollo psicomotor que presentaron los estudiantes de 5 años del nivel inicial fue validado por 3 expertos en investigación de tipo aplicada, las cuales fueron docentes de educación, las cuales determinaron que el instrumento era aplicable y confirmaron su validez.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Para Hernández (2013) La confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes.

Para fijar la confiabilidad el instrumento ha sido aplicado como prueba piloto a una muestra de 20 niños y niña de 5 años de edad de la IE. N°1364, de particularidades semejantes a la población examinada. Obteniendo como resultado el coeficiente Alfa de Cronbach's 0,88 lo que significa que el instrumento es confiable por lo tanto se puede aplicar

4.5 Plan de análisis:

4.5.1. Procedimiento

Según, Hernández et al. (2010), después de realizar la codificación de los datos, transferirlos a una matriz, guardarlo en un archivo y tamizado los posibles errores, el investigador procede a su análisis.

Después de aplicar el instrumento de investigación, se procesó los resultados en el Excel 2013, asimismo se realizó una base de datos y se elaboraron las tablas y figuras sobre los resultados del pre test, post test y la aplicación de las sesiones de aprendizaje sobre los cuentos audiovisuales. Posteriormente para validar la hipótesis se realizó la prueba de T de Student en el programa SPSS versión 22; tomando en cuenta la certeza del 95%, y el margen de error de 5%; se elaboró el contraste de hipótesis $p < 0,05$.

4.5.2. Procesamiento de análisis de datos:

Los métodos de procedimiento de recojo de datos se recogió de la siguiente manera:

- Se procedió a seleccionar la población para la realización de la investigación la cual estuvo conformada por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1573 del distrito de Quillo – Ancash.
- Se contactó y se gestionó la autorización con la directora de la institución educativa Inicial N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash, para realizar dicha investigación en su institución educativa.
- Se gestionó la aprobación de los consentimientos informados a los padres de los 20 niños y niñas de la de la institución educativa inicial N°1573 del distrito de Quillo – Ancash.

- Se procedió a la creación del instrumento y la validación del contenido del instrumento que mide el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, a través del juicio de expertos.
- Luego de la validación del instrumento se aplicó la prueba piloto a una muestra con características similares a los de estudio para determinar la confiabilidad, en la que se utilizó la prueba estadística de Alfa de Cronbach.
- Se aplicó la prueba de entrada (pre test) para verificar el nivel del desarrollo psicomotor en la cual se encontraban los niños de 5 años, a través de sesiones con una duración de 45 minutos y al final se evaluaba a través del instrumento (guía de observación) a un grupo de 5 alumnos por día.
- Se ejecutaron las sesiones de aprendizaje utilizando como estrategia (motivación) el juego, se realizó un total de 10 sesiones aplicando estas 3 veces por semana a los niños de 5 años.
- Luego se aplicó la prueba de salida (post test), para poder comprobar los resultados; se ubicaron también los datos en las tablas de frecuencia para analizarlos e interpretarlos.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa N°1573 del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.</p>	<p>¿En qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021?</p>	<p>General Determinar en qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021. ▪ Diseñar y aplicar un programa de juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021 	<p>General:</p> <p>Hi: El juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.</p> <p>Ho: El juego didáctico no mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.</p>	<p>Tipo Aplicada</p> <p>Nivel Explicativa</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población Niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°1573 Del distrito de Quillo – Ancash, 2021.</p> <p>Muestra 20 niños y niñas de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Ánalisis De Información: Prueba estadística, T de Student.</p> <p>Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado.</p>

-
- Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños después de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.
 - Comparar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes y después de aplicar juegos didácticos en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.
-

4.7. Principios éticos

En esta investigación se consideró los siguientes principios éticos asumidos por las normas de investigación establecidas, ULADECH (2021) según el código de ética para la investigación versión 004.

Libre participación y derecho a estar informado: las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrolla o en la que participan, y tienen la libertad de elegir si participan en ella por voluntad propia.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para las fichas específicas establecidas en el proyecto

Principio de protección a la persona: teniendo en consideración que la persona es el fin y no el medio en la presente investigación, se caracterizó por la protección que se dio de acuerdo al riesgo que se incurrió y la ocurrencia de un beneficio. Se respetó al aspecto voluntario de la persona, sus derechos de manera especial aquellas que se hallaban en situación de vulnerabilidad.

Principios de beneficencia y no maleficencia: se aseguró que todo bienestar de las personas involucradas en la investigación. Se evitó causar daño, minimizar los aspectos adversos y lograr el máximo beneficio.

Principio de justicia: mediante juicio razonables se tomó las precauciones necesarias de no tolerar la práctica injusta. Se tuvo en cuenta el trato equitativo a quienes participaron en la investigación.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Tabla 5

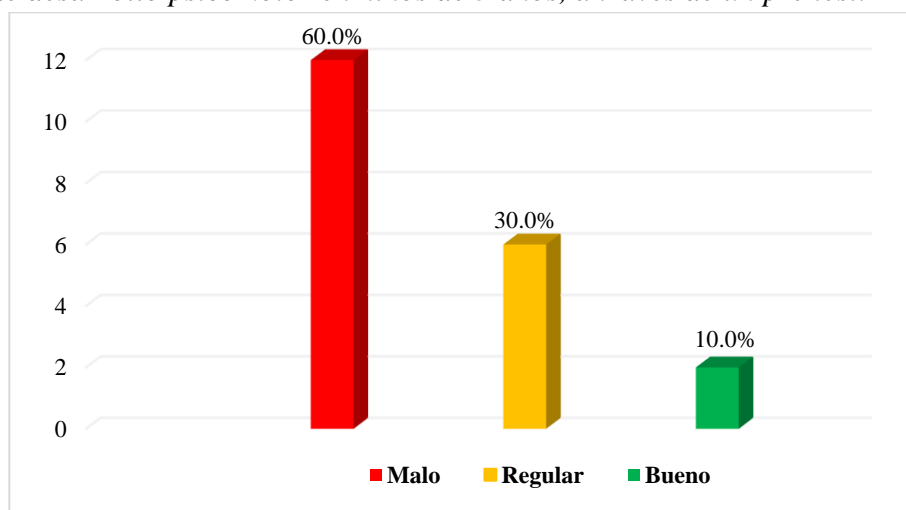
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través de un pre test.

Niveles	fi	%
Malo	12	60.0%
Regular	6	30.0%
Bueno	2	10.0%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación, abril, 2021.

Figura 1

Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través de un pre test.



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, nos muestra los resultados del pre test, en el cual se identifica el desarrollo psicomotor, antes de aplicar juegos didácticos. Aquí se evidencia que el 60% de los niños se ubican en el nivel malo. Esto permite concluir que los estudiantes se encuentran en inicio de adquirir progresivamente las habilidades funcionales, quienes reflejan inmadurez motora.

Diseñar y aplicar un programa de juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021

Tabla 6

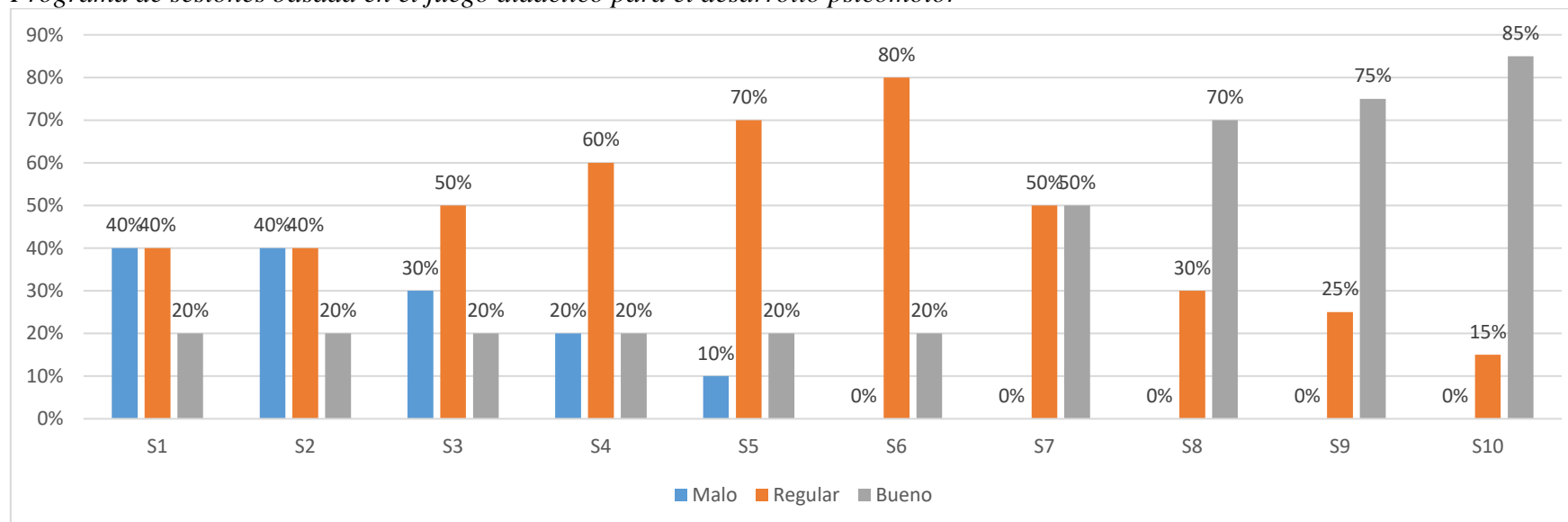
Programa de sesiones basada en el juego didáctico para el desarrollo psicomotor

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
CRITERIOS	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bueno	4	20%	4	20%	4	20%	4	20%	4	20%	4	20%	10	50%	14	70%	15	75%	17	85%
Regular	8	40%	8	40%	10	50%	12	60%	14	70%	16	80%	10	50%	6	30%	5	25%	3	15%
Malo	8	40%	8	40%	6	30%	4	20%	2	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Guía de observación, abril, 2021.

Figura 2

Programa de sesiones basada en el juego didáctico para el desarrollo psicomotor



Fuente: tabla 6

Podemos observar en la tabla 6 y figura 2, que los estudiantes en la primera sesión empezaron con un 40% en nivel malo en relación a los juegos didácticos para mejorar el desarrollo psicomotor; es así que los estudiantes en el transcurso de la aplicación de las sesiones, llegando a un 85% en nivel bueno para su desarrollo psicomotor. Quedando registrado que los niños superaron sus dificultades a través de los juegos didácticos.

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños después de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Tabla 7

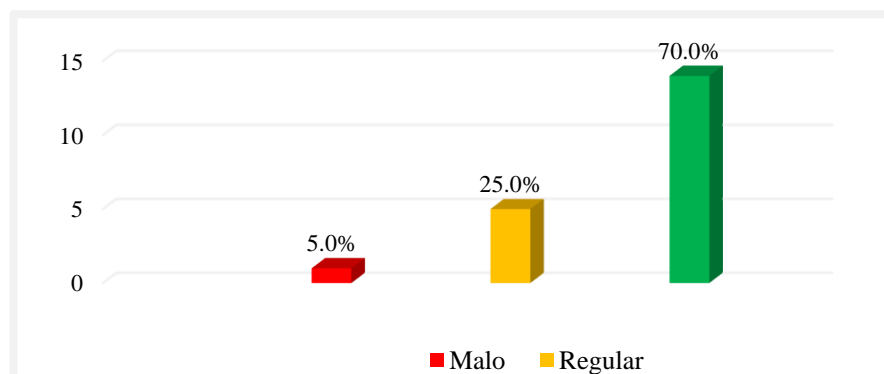
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través de un post test

Niveles	fi	%
Malo	1	5.0%
Regular	5	25.0%
Bueno	14	70.0%
Total	20	100%

Fuente: Guía de observación, abril 2021.

Figura 3

Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través de un post test



Fuente: tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, nos muestra los resultados del post test del desarrollo psicomotor, después de aplicar juegos didácticos. Aquí se evidencia que el 70% de los niños se ubican en el nivel bueno. Esto permite concluir que los estudiantes después de la aplicación de juegos infantiles si mejoran significativamente su desarrollo psicomotor, permitiendo así, a los niños tomar conciencia y tener el control de su cuerpo y sus movimientos.

Comparar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes y después de aplicar juegos didácticos en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Tabla 8

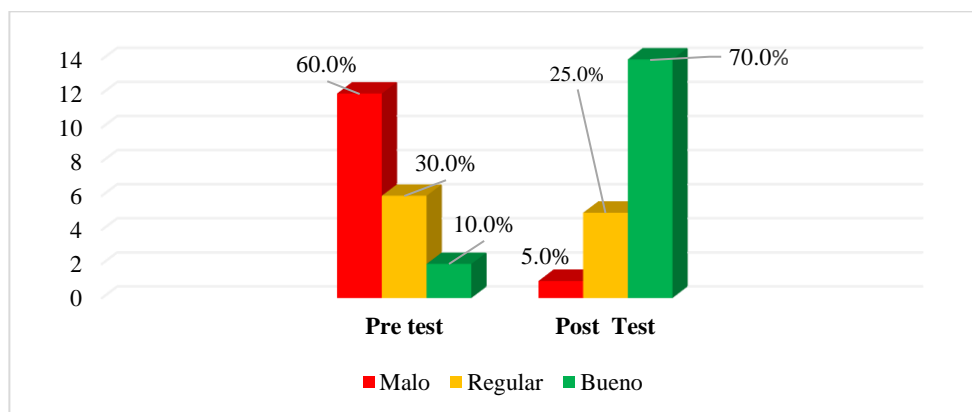
Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través del pre y post test

Niveles	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Malo	12	60.0	1	5.0
Regular	6	30.0	5	25.0
Bueno	2	10.0	14	70.0
Total	20	100	20	100

Fuente: Guía de observación, abril 2021.

Figura 4

Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 5 años, a través del pre y post test



Fuente: Tabla 8

La tabla 8 y figura 4 nos muestra que en cuanto al antes y después del nivel de desarrollo psicomotor, se observa que en el pre test el 60% se ubicaron en nivel malo, sin embargo en el post test este nivel ascendió a un 70% en bueno. Esto permite concluir que gracias a la aplicación de los juegos didácticos permitió la mejora del desarrollo psicomotor.

Contrastación de hipótesis:

Objetivo general. Determinar en qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021.

La hipótesis general que se formuló, pretende demostrar que los juegos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Utilizando el programa SPSS versión 22, se realizó la prueba de normalidad para la variable: Desarrollo psicomotor, a efecto de determinar la distribución normal de dicha variable.

Se realizó con el apoyo del Software SPSS. V. 22, se pudo determinar la Prueba T Student una muestra relacionada al 95% de intervalo de confianza, y fue el siguiente resultado.

5.1.6.1. Planteamiento de la hipótesis alterna (Ha) e hipótesis nula (Ho)

Hi: El juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Ho: El juego didáctico no mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Tabla 9

Prueba de hipótesis general, desarrollo psicomotor:

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Sig. (bilateral)	
					Inferior	Superior			
Par	Pre Test Post Test	4,524	3,188	,696	- 5,975	-3,073	6,503	0 ,000	

Fuente: Datos del Pre test y post test.

En la tabla 8 se visualizan que los resultados permiten comprobar la hipótesis general, el cual evidencia el resultado $t=-6,503$ y su $Sig.=0.000$, así, denotan una influencia positiva y altamente significativa de la variable dependiente desarrollo psicomotor, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

5.2. Análisis de resultados:

Determinar en qué medida el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021. Se encontró que el resultado $t=-5,186$ y su $Sig.=0.000$, denotan una influencia positiva y altamente significativa de la variable desarrollo psicomotor, por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Por lo tanto, el juegos didácticos permite la mejora significativa del desarrollo psicomotor.

Los resultados de esta investigación son similares a los de Castañeda (2018), quién en su investigación titulada: Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba – ciudad de Celedin de Cajamarca, obtuvo en el pre test un 58,9% en un nivel de inicio y el 50% en el nivel proceso. Pero, luego

de la implementación del juego libre se mejoró el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de inicial, evidenciándose un logro 82,35% en el pos test; mediante la aplicación de la propuesta del juego libre se evidenció la mejora. Con base en estos datos se evidencia que existe diferencia significativa en los estudios antes y después de la aplicación de los juegos didácticos, esto se manifiesta porque se realizaron una adecuada implementación de esta estrategia.

Esto lo corrobora, León (2009) quien manifiesta que el juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales. Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, permitiendo que el estudiante tenga una participación activa en dichas actividades se lograra los siguientes resultados.

Por lo tanto, en la edad infantil el uso de los juegos didácticos es muy importante para la mejora del desarrollo psicomotor en los niños, es por ello, que se debe aprovechar esta gran estrategia y darle un buen uso en la educación del nivel inicial para un mejor desarrollo psicomotor de los niños.

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021. Nos muestra los resultados del pre test, en el cual se identifica el desarrollo psicomotor, antes de aplicar juegos

didácticos. Aquí se evidencia que el 60% de los niños se ubican en el nivel malo. Esto permite concluir que los estudiantes se encuentran en inicio de adquirir progresivamente las habilidades funcionales, quienes reflejan inmadurez motora.

Los resultados de la investigación concuerdan con el estudio de Vílchez y Olivera (2018) cuyo estudio titulado es: El juego didáctico como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, Distrito De Ocongatequispicanchi-Cusco, se evidencia que en el pre test el mayor porcentaje con un 53% (11) estudiantes que lograron mínimamente a ejecutar las actividades para mejorar su desarrollo psicomotor.

De esta manera, los resultados de las presentes investigaciones al principio fueron bajos, debido a que las docentes no usaban las estrategias adecuadas para un mejor logro en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. Aquí se evidencia que los estudiantes presentan gran deficiencia al momento en su concentración y muy poco generan su creatividad; asimismo los niños no propician las relaciones sociales y muy poco estimula su expresión emocional, esto se expone, debido a la prueba del pre test al grupo experimental.

Esto lo corrobora, Pacheco (2015) quien afirma que el psicomotor es vital en el progreso íntegro del individuo, el niño al tener una educación psicomotora es clave porque colabora con el crecimiento global de los infantes, debido a que desde un panorama psicológico y biológico, la actividad física apresuran las competencias vitales y desarrollan el aspecto emocional.

Por lo tanto, se evidencia que es necesario que se reivindique la enseñanza del desarrollo psicomotor a los niños desde muy pequeños ya sea en casa o en el

aula, para que ellos así, puedan lograr el control postural, la lateralidad, el equilibrio, la coordinación y el sentido del espacio, por ello, se propone desarrollar estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas desde la etapa infantil.

Diseñar y aplicar un programa de juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la institución educativa 1573 del distrito de Quillo- Ancash, 2021

Se observa que los estudiantes en la primera sesión empezaron con un 40% en nivel malo en relación a los juegos didácticos para mejorar el desarrollo psicomotor; es así que los estudiantes en el transcurso de la aplicación de las sesiones, llegando a un 85% en nivel bueno para su desarrollo psicomotor. Quedando registrado que los niños superaron sus dificultades a través de los juegos didácticos.

Dichos resultados son similares a lo encontrado en Llaja (2017) en su estudio titulado influencia del juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años I.E. N° 019 el Molino 2017, en el cual a través de las sesiones basadas en el juego, permitieron desarrollo la psicomotricidad de los niños, siendo estos hallazgos parecidos a lo encontrado en el presente estudio.

Teóricamente, esto se sustenta en lo manifestado por García (2022) quien refiere que mediante el juego el niño obtiene un mejor desarrollo intelectual, social, emocional y cognitivo, ya que pone en función su psicomotricidad ya sea fino o gruesa. Los estudiantes de la etapa pre escolar van adquiriendo dominio y control de su cuerpo en forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades

diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino, las estrategias metodológicas son una planificación y métodos de aprendizaje que se toma en consideración al conocimiento para el desarrollo completo y acorde de estas capacidades.

Por lo tanto, es importante reconocer los beneficios del juego en el desarrollo integral de los estudiantes, por ende es necesario reflexionar sobre la inclusión de los mismos en las sesiones de aprendizaje para así mejorar el aprendizaje de los niños y niñas.

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños después de aplicar el juego en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021. Nos muestra los resultados del post test del desarrollo psicomotor, después de aplicar juegos didácticos. Aquí se evidencia que el 70% de los niños se ubican en el nivel bueno. Esto permite concluir que los estudiantes después de la aplicación de juegos infantiles si mejoran significativamente su desarrollo psicomotor, permitiendo así, a los niños tomar conciencia y tener el control de su cuerpo y sus movimientos.

Estos resultados son similares a los de López (2019), quien en su investigación: *Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en la escuela Rubén Darío - Ocalca en el departamento de Matagalpa en el I semestre del año 2019*, obtuvo en el post test un resultado de un 100%, el cual afirma, que el desarrollo cognitivo de la infancia es una característica del desarrollo psicomotor.

Con los resultados de ambas investigaciones nos permiten evidenciar que los juegos didácticos ayudan significativamente en el desarrollo psicomotor del niño, es decir, ayudando a los niños y niñas a favorecer su adquisición del esquema corporal y permitiéndole que sea consciente de su propio cuerpo y que a su vez se oriente en tiempo y espacio. Por lo tanto, se concluye que los juegos didácticos si desarrollan significativamente el desarrollo psicomotor en los estudiantes de 5 años.

Teóricamente, Choque (2019) nos menciona que el desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones donde tenga que resolver problemas, tales como: intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes.

Como docentes se les debe alimentar su desarrollo psicomotor a los niños desde muy pequeños con estrategias metodológicas para un mejor desarrollo en su aprendizaje en sus siguientes niveles escolares y a sí, reafirma el autoconcepto y fortaleza de su autoestima desde su etapa infantil.

Comparar el nivel de desarrollo psicomotor que presentan los niños antes y después de aplicar juegos didácticos en los niños de 5 años de la de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito de Quillo – Ancash, 2021. Nos muestra que en cuanto al antes y después del nivel de desarrollo psicomotor, se observa que en el pre test el 60% se ubicaron en nivel malo, sin embargo en el post test este nivel ascendió a un 70% en bueno. Esto permite concluir que gracias a la aplicación de los juegos didácticos permitió la mejora del desarrollo psicomotor.

Los resultados de esta investigación son similares a los de Flores (2018), quién en su investigación El desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa de educación inicial N° 199 de Cañarí del distrito y provincia de Pomabamba, año 2018, obtuvo en el pre test un 79,2% de los niños se encontraron en un nivel de nunca y el 66,7% en el nivel algunas. Pero, luego de la implementación de los juegos, se puede observar que el 100% de los niños muestran estar en siempre

En ambas investigaciones se evidencia la falta de estrategias por parte de las docentes para incentivar y desarrollar a los niños su desarrollo psicomotor. Por ello, se incentiva a las docentes hacer uso de la practicar de los juegos didácticos, ya que es una estrategia de gran ayuda para fomentar el desarrollo psicomotor en los niños, creando así, en ellos mejor desarrollo del pensamiento crítico y de memoria, así como mantener la concentración durante más tiempo. Cabe mencionar, que las docentes si utilizan los juegos didácticos, pero solo lo hacen de vez en cuando y de manera muy rápido, más no, como una estrategia metodológica en la enseñanza de su

desarrollo psicomotor de los niños, esto se expone, debido a los resultados de la prueba del pre test al grupo experimental.

En efecto, en la edad infantil el uso de los juegos didácticos es muy importante para la mejora del desarrollo psicomotor en los niños, es por ello, que se debe aprovechar esta gran estrategia y darle un buen uso en la educación del nivel inicial para alentar la percepción y la exploración de su entorno. Esto lo corrobora, Avalos (2021) que nos menciona que el desarrollo psicomotor de los niños juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso motora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura. En el desarrollo psicomotor conviene prestar atención a dos pasos fundamentales que facilitarían el posterior desarrollo del aprendizaje de las niñas, estos son el arrastre y el gateo.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, se observa que al obtener $t=-5,186$ y su $\text{Sig.}=0.000$, denotan una influencia positiva y altamente significativa de la variable desarrollo psicomotor, por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna; por ende, se afirma que el juego didáctico mejora el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa N°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.

Se identificó que el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test se evidencia que la gran mayoría se encuentran en un 60.0% en nivel malo, lo cual significa que carecen de habilidades en cuanto a su desarrollo psicomotor.

Se diseñó y aplicó un programa de juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años donde los estudiantes en la primera sesión empezaron con un 40% en nivel malo en relación a los juegos didácticos para mejorar el desarrollo psicomotor; es así que los estudiantes en el transcurso de la aplicación de las sesiones, llegando a un 85% en nivel bueno para su desarrollo psicomotor. Quedando registrado que los niños superaron sus dificultades a través de los juegos didácticos.

Se identificó que el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test, se observó que el 70% se ubicó en nivel bueno, lo que significa que los juegos aplicados, si ayudaron significativamente el desarrollo psicomotor en los estudiantes de 5 años.

Se comparó el antes y después del desarrollo psicomotor de los niños, en el cual se observa que los que se encontraban con un mayor porcentaje en el pre test en el nivel bajo, el cual después de la aplicación del juego didáctico aumentó de manera eficiente y eficaz en el post test ubicándose en nivel de bueno, por tanto, se concluye que mediante la aplicación de los juegos didácticos los niños demostraron que si desarrollan significativamente su desarrollo psicomotor de manera más flexible.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones:

a) Desde el punto de vista metodológico

Se invita a todos los investigadores universitarios a promover estudios sobre las estrategias didácticas investigadas, profundizando estudios en toda la educación inicial, tomando poblaciones de Instituciones Educativas tanto de la zona urbana y rural; promoviendo una comparación para presentar investigaciones de mejora el cual determinara a un futuro miembro de la sociedad.

b) Desde el punto de vista práctico

Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas que implementen dentro de sus actividades de aprendizaje de juegos didácticos, asimismo, que se capaciten respecto al tema y que deben incluir en su plan curricular la implementación de estrategias docentes para su desarrollo psicomotor.

c) Desde el punto de vista académico

Se recomienda a la universidad que continúen investigando sobre estrategias para mejorar el desarrollo psicomotor, pero considerando que no solo se trabaje con más de 10 actividades de aprendizaje, y que se trabaje con más tiempo para obtener mejores resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRFICAS:

- Avalos, V, R, M. (2021). Taller de psicomotricidad para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la institución educativa particular Carrusel De Colores –Samanco, 2018. Pág...1-137.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22731/taller_psicomotricidad_avalos_veliz_rosa_maria.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Aldana, M. R.; Páez, R. Y. P. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad.*
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5132>
- Arnaiz, S. P. (2017). *Vista de consideraciones en torno al concepto de psicomotricidad.* /
<https://revistas.um.es/analespedagogia/article/view/288391/209571>
- Arzola, U. S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19526>
- Bañeres, D.; Bishop, A, J.; Cardona, c.; Oriol C, I C, Escuela Infantil Platero y Yo, Garaigordobil, M.; Hernández, T.; Lobo, E.; Marrón, M, J.; Ortí, J.; Biel, P, A.; Ruiz de Velasco, P, S.; Vida, T. (2008). El juego como estrategia didáctica Claves para la innovación educativa. Pág...1-9. Artículo.
<https://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/JuegoEstrategiaDidactica.pdf>
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad.
https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenido_psicomotricidad-texto.pdf
- Cabezuelo, G.; Frontera, P. (2016). El desarrollo psicomotor desde la infancia hasta la adolescencia. Pág...1-185.
https://www.academia.edu/24270219/El_desarrollo_psicomotor_desde_la_infancia_hasta_la_adolescencia

- Castañeda, T. L. (2019). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*.
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/usanpedro/6245>
- Cervantes, L. L. (2017). Aplicación del programa crecer jugando para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del distrito de Chaparra, Provincia Caraveli, Departamento Arequipa 2015. Pág...1-112.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3577/EDScelel1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuba, Ch, V, R.; C. V. R. (2019, 11 septiembre). *El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa - 2017*. Unsa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9296>
- Chacón P. (2007). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Artículo. 1-8. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%20B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Durivage, J. (2000), Educación y psicomotricidad: manual para el nivel preescolar. México: Editorial Trillas. Artículo. Pág...1-10.
<https://yessicr.files.wordpress.com/2013/03/desarrollopsicomotordesarrollointegral.pdf>
- Figueroa, Z, T, Del R.; Vásquez A, C, N, K. (2016). Desarrollo psicomotor en niños menores de un año que acuden a la estrategia de crecimiento y desarrollo del hospital provincial docente Belen Lambayeque. 2016. pág...1-72.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/754/figueroa%20zapata%20tatiana%20del%20rosario%20y%20vasquez%20alzamora%20carmen%20noelia%20katherine.pdf?sequence=1&isallowed=y>

- Flores, P., Romero, L. (2015) Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación primaria, Difusora Larousse - Ediciones Pirámide.
<https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=4065035>
- Flores, M, Y, A. (2018). El desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa de educación inicial N° 199 de Cañarí Del Distrito Y Provincia De Pomabamba, Año 2018. Pág...1-81.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/6216/desarrollo_psicomotor_motricidad_flores_martinez_yessica_aurora.pdf?sequence=1&isallowed=y
- García, G. Y. P. (2022, 5 mayo). *Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años institución educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020*. Uladech.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26627>
- Guidotti, C. M. E.; Granados, A. M. J. (2019). *Los Juegos Infantiles Concretos En El Desarrollo Psicomotor En Niños De 5 Años De La I.E. 108 «Miguel Grau» San Juan De Lurigancho - Lima*.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2515>
- Hernández. R., Fernández, C.; Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*.
www.elosopanda.com%7Cjamespoetrodriguez.com
- Huamán R. L. I. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari - 2017*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5447>
- Ibáñez, L. P., Alfonso, I. C.; Mudarra, S. M. J. (2004). *La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana*. Redalyc.org.
<https://www.redalyc.org/exportarcita.oa?id=70600706>

- Jiménez, Y, C, D P. (2019). Programa Juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas. Pág...1-139.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30445/Jimenez_YCDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lázaro J, E. (2018). Caracterización del nivel de desarrollo Psicomotriz de los niños de 5 años en la institución educativa inicial n° 294 De Huanayó pueblo Libre - 2018. Pág...1-69.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14632/desarrollo_psicomotriz_lazaro_jara_elen-1.pdf?sequence=4
- Llaja, Z. M. D. (2019). *Influencia Del Juego Orientado En El Desarrollo Psicomotor De Los Niños De 5 Años I.E. N° 019 El Molino 2017*. UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32466>
- López, C. W. Y., López, B. H. P., & Herrera, F. J. (2019). *Descripción: Influencia de la actividad física en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en la escuela Rubén Darío - Ocalca en el departamento de Matagalpa en el I semestre del año 2019*.
<https://repositoriosiidca.csuca.org/Record/Repounanm11942>
- Manual de Uladech, (2021). *Código de ética para la investigación. Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica*.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Martínez y Ardila (2015) en su tesis Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar.
- Nunes de Almeida, P. (2002). Educación Lúdica. Bogotá: San Pablo. Pág...1-77.
https://books.google.com.pr/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

- Piaget, C. D. P. (2019). *¿Qué es la Terapia Cognitivo Conductual?* Centro de Psicoterapia Cognitiva. <https://terapia-cognitiva.mx/que-es-la-terapia-cognitivo-conductual/>
- Piaget (1979). *La formación de la inteligencia*. México: Mc Graw Hill. Artículo. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Roberto, M, D. (2018). El desarrollo psicomotor (coordinación, lenguaje y motricidad) en niños de 5 años, de la ciudad de Paraná. Pág...1-60. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/575/1/doc.pdf>
- Rousseau, J, J. (1712). El contrato social. Libro. Pág...1- 137. https://prd.org.mx/libros/documentos/El_contrato_social.pdf
- Ruiz C. A (1986). Metodología de la enseñanza de la educación física. Lima: Ediciones San Marcos. <https://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/9227/3/Teoria%20y%20metodologia%20de%20la%20educacion%20fisica.pdf>
- Salvador, S. K. P. (2019). *Aplicación de juegos motrices para la mejora del desarrollo Psicomotor de los niños de tres años de la Institución Educativa Privada Isabel de Aragón distrito de Chimbote, 2019*. Uladech. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15239>
- Semino, Y. G. M. (2017) *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura*. Pirhua. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2603>
- Tamayo. G. (2001). *Diseños muestrales en la investigación*. Pág... 1-14. [Dialnet-DisenosMuestralesEnLaInvestigacion-5262273%20\(2\).pdf](https://dialnet-disenosmuestralesenlainvestigacion-5262273%20(2).pdf)
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Unicef. Obtenido de <https://www.unicef.org/reports/a-world-ready-to-learn-2019>

Vidarte, C, J, A; Orozco, L, C, I. (2015). Relaciones entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de 5 y 6 años de una institución educativa de la Virginia (Risaralda, Colombia). Artículo de revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia). Pág...1-16.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842009.pdf>

Vilches, C, L.; Olivera, Cc, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, Distrito De Ocongatequispicanchi-Cusco. Pág...1-106.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5980/EDSvical.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Villón, S, M, T.; S, C, A, del C. (2018). Recursos didácticos en la psicomotricidad gruesa del subnivel elemental. Taller para la aplicación de los recursos didácticos Pág...1-118.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35786/1/bfilo-pd-lp1-19-297.pdf>

Vygotsky L, S. (1973). Pensamiento y Lenguaje Teoría del Desarrollo del Cultural de las funciones Psíquicas. La Habana: Ediciones Revolucionarias. A

Vygotsky, L. (1986). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed Crítica, España.

ANEXOS





**INSTRUMENTO
GUÍA DE OBSERVACIÓN
PARA MEDIR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1573 DEL DISTRITO DE
QUILLO – ANCASH, 2021**

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. AREA :

1.2. EDAD :

1.3. SECCION:

1.4. TITULO DE LA SESION:

Ítems	Escala de valoración		
	Malo 1	Regular 2	Bueno 3
Dimensión: Motriz instrumental			
Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)			
Camina haciendo zigzag sin caerse.			
Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.			
Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.			
Salta con un solo pie.			
Salta imitando a un conejo			
Trepa o escala cubos altos			
Dimensión: Emocional afectivo			
Baila al compás de la música			
Salta cuando se siente contento (a)			
Llora cuando no le prestan atención			
Grita cuando le llaman la atención			
Imita los personajes que más le gustan			

Imita la forma de expresión de su profesora			
Dimensión:	Practico cognitivo		
Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)			
Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.			
Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños			
Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)			
Escribe sobre la línea de su cuaderno.			
Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.			

Fuente: *Elaboración propia.*

2. Validación del Instrumento.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.									
AUTOR: HUERTA GUERRERO KETY VILMA.									
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: Motriz instrumental.								
	INDICADOR: Coordinación motora.								
1	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	X			x		X		X
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X			X		X		X
3	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.	X			X		X		X
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	X			X		X		X
5	Salta con un solo pie.	X			X		X		X
6	Salta imitando a un conejo	X			X		X		X
7	Trepa o escala cubos altos	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Emocional afectivo.								
	INDICADORES: Expresión de sus emociones.								
8	Baila al compás de la música	X			X		X		X
9	Salta cuando se siente contento (a)	X			X		X		X

10	Llora cuando no le prestan atención	X			X		X		X
11	Grita cuando le llaman la atención	X			X		X		X
12	Imita los personajes que más le gustan	X			X		X		X
13	Imita la forma de expresión de su profesora	X			X		X		X
30E	DIMENSIÓN: Práctico cognitivo.								
	INDICADOR: Conozco mi cuerpo.								
14	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X			X		X		X
15	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	X			X		X		X
16	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños	X			X		X		X
17	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)	X			X		X		X
18	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	X			X		X		X
19	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR:

Nombres y Apellidos del validador	Mariela Mónica González Neyra.		
DNI N°	32959031	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	Lic. En Educación inicial.		
Grado Académico	Lic. En Educación.		
Mención	Directora educación.		

Firma:





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.									
AUTOR: HUERTA GUERRERO KETY VILMA.									
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: Motriz instrumental.								
	INDICADOR: Coordinación motora.								
1	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	X			x		X		X
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X			X		X		X
3	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.	X			X		X		X
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	X			X		X		X
5	Salta con un solo pie.	X			X		X		X
6	Salta imitando a un conejo	X			X		X		X
7	Trepa o escala cubos altos	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Emocional afectivo.								
	INDICADORES: Expresión de sus emociones.								
8	Baila al compás de la música	X			X		X		X
9	Salta cuando se siente contento (a)	X			X		X		X

10	Llora cuando no le prestan atención	X			X		X		X
11	Grita cuando le llaman la atención	X			X		X		X
12	Imita los personajes que más le gustan	X			X		X		X
13	Imita la forma de expresión de su profesora								
30E	DIMENSIÓN: Practico cognitivo.								
	INDICADOR: Conozco mi cuerpo.								
14	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X			X		X		X
15	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	X			X		X		X
16	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños	X			X		X		X
17	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)	X			X		X		X
18	Escribe sobre la línea de su cuaderno.								
19	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.								

DATOS DEL VALIDADOR:

Nombres y Apellidos del validador	Janeth Magali Palomino Infante.		
DNI N°	28298670	Teléfono / Celular	998327407
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación Secundaria		
Grado Académico	Dra. En Educación.		
Mención	Especialidad Biología y Química.		

Firma:



UNIVERSIDAD CATOLICA "LOS ANGELES"
DE CHIMBOTE
FIDEL - AYACUCHO
Dra. Jeaneth M. Palomino Infante



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la institución educativa n°1573 del distrito de Quillo – Ancash, 2021.									
AUTOR: HUERTA GUERRERO KETY VILMA.									
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: Motriz instrumental.								
	INDICADOR: Coordinación motora.								
1	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	X			x		X		X
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X			X		X		X
3	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.	X			X		X		X
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	X			X		X		X
5	Salta con un solo pie.	X			X		X		X
6	Salta imitando a un conejo	X			X		X		X
7	Trepa o escala cubos altos	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Emocional afectivo.								
	INDICADORES: Expresión de sus emociones.								
8	Baila al compás de la música	X			X		X		X
9	Salta cuando se siente contento (a)	X			X		X		X
10	Llora cuando no le prestan atención	X			X		X		X

11	Grita cuando le llaman la atención	X			X		X		X
12	Imita los personajes que más le gustan	X			X		X		X
13	Imita la forma de expresión de su profesora	X			X		X		X
30E	DIMENSIÓN: Práctico cognitivo.								
	INDICADOR: Conozco mi cuerpo.								
14	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	X			X		X		X
15	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	X			X		X		X
16	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños	X			X		X		X
17	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)	X			X		X		X
18	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	X			X		X		X
19	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR:

Nombres y Apellidos del validador	Gina Sarely Orué.		
DNI N°	80087421	Teléfono / Celular	998327407
Título profesional / Especialidad	Lic. En Educación Inicial.		
Grado Académico	Licenciada en Educación.		
Mención	Coordinadora del Ministerio de educación.		

Firma:



Firmado digitalmente por:
 ORUE AYALA Gina Sarely
 FAU 20131370998 soft
 Motivo: En señal de conformidad
 Fecha: 28/10/2021 18:31:24-0500

3. Evidencias de trámite de recolección de datos.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN



Quillo: 22/09/2021.

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Quien suscribe:

Amanda Lariza Tamariz Huapaya, con DNI: 48088380, directora de la institución educativa Inicial N° N°1573 del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

Hace constar:

Que la alumna Universitaria del VIII Ciclo de la Facultad De Educación y Humanidades de la Universidad los Ángeles De Chimbote (ULADECH): Huerta Guerrero Kety Vilma, identificada con DNI:70179577 del curso de Tesis II, el día 10 del presente mes, Autorice a la alumna ya mencionada anteriormente, para que realice la ejecución de su trabajo de tesis titulado, **EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°1573 DEL DISTRITO DE QUILLO – ANCASH, 2021**. Así mismo, doy mención que la alumna realizo su trabajo de investigación de manera virtual.

Se expide la presente a solicitud del interesado para los fines indicados

Atentamente:



AMANDA LARIZA TAMARIZ HUAPAYA
DIRECTORA DE LA IEI.

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

Título del estudio: El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

Propósito del estudio: Determinar de qué manera el juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1573 Del Distrito De Quillo – Ancash, 2021.

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará el siguiente procedimiento:

1. Se observará el nivel de desarrollo psicomotor.
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de desarrollo psicomotor.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.

- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar un mejor desarrollo psicomotor.

Costos y/ o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen la investigadora en su totalidad

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Fecha y Hora

Investigador

Fecha y Hora

5. Base de datos pre test

ESTUDIANTES	DIMENSIÓN: MOTRIZ INSTRUMENTAL							DIMENSIÓN: EMOCIONAL AFECTIVO						DIMENSIÓN: PRACTICO COGNITIVO					
	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.	Ítems 7.	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.
	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	Camina haciendo zigzag sin caerse.	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt..	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	Salta con un solo pie.	Salta imitando a un conejo.	Trepa o escala cubos altos.	Baila al compás de la música .	Salta cuando se siente contento (a).	Llora cuando no le prestan atención.	Grita cuando le llaman la atención.	Imita los personajes que más le gustan.	Imita la forma de expresión de su profesora	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza , tronco y extremidades).	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños .	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio).	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo .
1	1	2	1	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3
2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
3	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
4	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
6	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
7	3	1	1	2	2	2	1	3	1	3	1	1	2	1	3	3	1	1	2
8	1	1	3	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	1	1	3	1
9	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
10	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1
11	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3
12	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1
13	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
14	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1

15	3	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	2
16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
17	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1
19	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1
20	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

NIVELES:	VALOR
Malo	1
Regular	2
Bueno	3

5.1. Base de datos post test

ESTUDIANTES	DIMENSIÓN: MOTRIZ INSTRUMENTAL							DIMENSIÓN: EMOCIONAL AFECTIVO						DIMENSIÓN: PRACTICO COGNITIVO					
	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.	Ítems 7.	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.	Ítems 1.	Ítems 2.	Ítems 3.	Ítems 4.	Ítems 5.	Ítems 6.
	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	Camina haciendo zigzag sin caerse.	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt..	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	Salta con un solo pie.	Salta imitando a un conejo.	Trepa o escala cubos altos.	Baila al compás de la música .	Salta cuando se siente contento (a).	Llora cuando no le prestan atención.	Grita cuando le llaman la atención.	Imita los personajes que más le gustan.	Imita la forma de expresión de su profesora	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza , tronco y extremidades).	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños .	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio).	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo .
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3
3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2
4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3
5	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3
6	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
7	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
8	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3
9	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2
10	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	1	2	2	3	2	2
11	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3
12	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	3	3	2
13	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
14	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

15	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3
16	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2
17	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3
18	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	1	3	3	3	3	3
19	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3
20	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2

NIVELES:	VALOR
Malo	1
Regular	2
Bueno	3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°001

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Soplando Una Bolita De Papel.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área motriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Guía de observación	-Bolita de papel -Sorbete. -cartulina

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

	<p>Motivación.: La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para dar recomendaciones acerca de la salida que realizaremos</p> <p>Entonan la canción El viento</p>
--	--

<p>Inicio</p>	<p>RESCATE DE SABERES: ¿Qué dice la canción?</p> <p>PROPÓSITO: La actividad consiste en que el niño debe seguir una trayectoria soplando una bolita de papel. Explicamos a los niños el juego y las reglas a tener en cuenta para realizarlo.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos motores.</p>	<p>Nos ubicamos en nuestras mesas</p> <p>Se les propone a los niños y niñas organizar pequeños equipos para jugar.</p> <p>Se les proporciona a los niños las pelotitas de papel para que el niño manipule.</p> <p>En cada mesa se les pone la línea de trayectoria donde el niño seguirá con la pelotita de papel .Se estimulan a los niños niñas para que traten de seguir esa trayectoria.</p> <p>A la señal de la maestra se dará inicio al juego.</p>  <p>La profesora los invita a sentarse en semi círculo, dialogan acerca del juego Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p>
<p>Cierre.</p>	<p>Cada niño en forma voluntaria expone sus trabajos.</p> <p>Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En que tuvieron dificultad?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Jugamos A Insertar.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

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

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	Motivación.: Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.
--------	--

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

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3:

I.DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : El laberinto

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

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

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Motivación.: La docente motiva con una dinámica a los niños y niñas escuchando la canción Camino por el laberinto al compás de la canción luego la docente les hace las siguientes preguntas.</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Qué nos dice la canción?</p> <p>¿Cuál será nuestro recorrido?</p>
--------	---

	<p>PROPÓSITO: que el niño aprenda ir de una posición a otra a través del camino adecuado, utilizando las distintas direcciones dentro del plano.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias, así como el material que va a presentar</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos cognitivos.</p>	<p>La docente a cada niño se les ofrecerá un laberinto, que deberán resolver (llegar de la salida a la meta).</p> <p>Para hacerlo utilizarán bolitas de plastilina que habrán hecho previamente. Así al mismo tiempo aprovechamos la actividad de los laberintos en infantil para desarrollar su motricidad fina.</p> <p>En vez de marcar el laberinto con un lápiz, irán pegando papel crepe a lo largo del camino.</p> <p>De esta manera será más fácil rehacer el camino en el caso de que no sea el correcto.</p> 
<p>Cierre.</p>	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Jugamos a armar.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

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

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Nos reunimos con los estudiantes en un espacio abierto:</p> <p>Se muestra a los niños un video de cómo armar nuestro rompecabezas</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Cuántas piezas tendrán un rompecabezas?</p> <p>- ¿Todas las piezas son del mismo tamaño?</p>
--------	---

	<p>Se anota las respuestas de los niños en la pizarra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué animalito hemos formado? - ¿Qué más podemos formar? <p style="text-align: center;">PROPÓSITO: Desarrollar en los estudiantes habilidades manuales, artísticas y ubicar las piezas del rompecabezas.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos cognitivos.</p>	<p>La docente muestra y entrega a los niños el material y clasifican las figuras en forma libre, La docente explica a los alumnos como se arma un rompecabezas Entrega a cada niño el rompecabezas de bandeja con múltiples piezas para que empiecen a formar una sola imagen.</p>  <p>Todos entramos al salón, nos acostamos en el piso en posición boca arriba, cerramos l Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>VERBALIZACIÓN: Se les entregará una hoja adicional donde dibujaran lo realizado.</p>
<p>Cierre.</p>	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5:

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Manitos de colores

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos De evaluación	Recursos / materiales
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Guía de observación	-Témpera -colores -hojas

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Motivación.: La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para leer el Cuento de los colores.</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Qué nos dice el cuento?</p> <p>¿Qué colores nos menciona?</p> <p>PROPÓSITO: Consiste en que el niño debe de aprenda a discriminación de los colores.</p>
--------	--

	La docente presenta a los niños las pautas necesarias, así como el material que va a presentar.
Desarrollo	La docente presenta el material y solicita a los niños explorarlo y a la vez explica la técnica que va a utilizar demostrando ella en una hoja. Se les pone papel y témperas
Juegos sociales	Los niños y niñas forman grupos y van a sus mesas y se pintan las manos con ayuda de sus compañeros y viceversa, con los colores que la docente va ir mencionando plasmándolo en la hoja.
Cierre.	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO: Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy?

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6:

I.DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
 Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Armando Torres.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de evaluación	Materiales
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Guía de observación	-Torres -Imágenes

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

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

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7:

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo – Ancash.
 1.2. Edad : 5 años
 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
 1.4. Nombre de la sesión : Creaciones con plastilina

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Materiales
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> . Aplica procesos creativos . Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> -Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. -Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	Guía de observación	<ul style="list-style-type: none"> -Plastilina -Hojas -Lápiz

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

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

<p>Desarrollo</p> <p>Juegos sociales.</p>	<p>Se les proporciona a los niños el material que va a trabajar para que lo manipulen plastilina, hoja de trabajo.</p> <p>La docente dialoga con los niños explicándoles la técnica a utilizar.</p> <p>Se les entrega la plastilina y los niños y niñas empiezan a socializar entre ellos y a realizar sus creaciones artísticas ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina</p> 
<p>Cierre.</p>	<p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8:

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Espejito, espejito

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área motriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> . Comprende su cuerpo. . Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Guía de observación	-Espejo. -Hoja. -lápiz

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.</p> <p>La docente muestra un espejo a los niños y niñas</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Para qué nos servirá el espejo?</p> <p>¿Qué podemos hacer con un espejo?</p>
--------	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9:

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma
- 1.4. Nombre de la sesión : Dado de emociones

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos/ materiales
Área motriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Guía de observación	<ul style="list-style-type: none"> -Dado de Emociones -Imágenes -Plumones.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

	<p>La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente.</p> <p>Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>✓ Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción Mis emociones.</p>
--	--

Inicio	<p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
Desarrollo	<p>La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente. Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: mis emociones. Que se formen dos grupos de niñas y niño, la docente entrega el dado, en papel de color, para que luzcan más vistosos y bonitos.</p> <p>La docente empieza A veces nos pasan cosas que nos hacen sentir emociones. Por ejemplo, cuando alguien nos molesta sentimos enfado, cuando algo nos sale bien sentimos felicidad, cuando vemos un peligro sentimos miedo... Hoy vamos a jugar a adivinar las emociones. Cada uno dirá una cosa que le haya pasado hace poco y tiene que descubrir qué emoción sintió.</p> <p>(Análisis e identificación emocional), y empieza leyendo el ejemplo, para que entienda lo que se tiene que hacer. Después, pide que te explique algo que le haya pasado hace poco.</p> <p>Cuando el niño haya contado la situación, pide que te explique lo que sentía (sensaciones físicas, pensamientos...) la docente ayuda a relacionar esas sensaciones con una emoción. Para ello, puedes aprovechar el dado.</p> <p>¡Muy bien, acabas de pasar al siguiente nivel del juego! En este nivel tienes que encontrar soluciones para las situaciones de antes. Tendrás que pensar cómo podrías sentirte mejor y sacar esa emoción fuera sin hacer daño ni meterte en problemas. ¡Si lo consigues, habrás ganado el juego!</p>

Cierre	<p style="text-align: center;">APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>
--------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 1573 del Distrito de Quillo –
Ancash
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Profesora : Huerta Guerrero Kety Vilma.
- 1.4. Nombre de la sesión : Canción manda.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos Materiales
Área motriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	. Comprende su cuerpo. . Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Guía de observación	-Parlante

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Se les hará recordar a los niños y niñas las normas de comunicación y convivencia antes de realizar la actividad</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: Mi cuerpo en movimiento</p> <p>RESCATE DE SABERES:</p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
--------	--

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

TURNITIN_KEY_PREBANCA_2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

6% 

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 repository.unad.edu.co Fuente de Internet 1%

2 Submitted to The Manchester College Trabajo del estudiante 1%

3 dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet 1%

4 repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet 1%

5 Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante 1%

6 Submitted to Salt Lake Community College Trabajo del estudiante 1%

7 Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante 1%

8 Submitted to Universidad Loyola Andalucia Trabajo del estudiante <1%

9 Submitted to Broward Community College Trabajo del estudiante