

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**El Juego en la Psicomotricidad Gruesa en niños de 5 Años,
IE. Nuevo Chimbote, 2018.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACION INICIAL**

Autora

Karen Yesenia Lulichac Méndez

Asesor(A) (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza Lucy Joanet

Nuevo Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

	Pág.
1. PALABRAS CLAVES	04
2. TÍTULO	05
3. RESUMEN	06
4. ABSTRACT	07
5. INTRODUCCIÓN	08
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	08
5.1.1 Antecedentes.....	08
5.1.2 Fundamentación científica	08
5.2 Justificación.....	30
5.3 Problema	32
5.4 Conceptuación y operacionalización de las variables	32
5.5 Hipótesis.....	34
5.6 Objetivos	34
5.6.1 Objetivos generales	34
5.6.2 Objetivos específicos	34
6. METODOLOGÍA	35
6.1 Tipo y diseño de investigación.....	35
6.1.1 Tipo de investigación	35
6.1.2 Diseño de investigación	35
6.2 Población y muestra	36
6.2.1 Población	36
6.2.2 Muestra.....	36
6.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
6.3.1 Técnicas de recolección de datos	38
6.3.2 Instrumentos de recolección de datos.....	38
6.4 Técnicas del procesamiento estadístico	39
7. RESULTADOS	41

7.1 Descripción de los resultados.....	41
7.2 Prueba de hipótesis.....	47
8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	48
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
9.1 Conclusiones	51
9.2 Recomendaciones	52
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
11. APENDICE Y ANEXOS.....	58
12. ANEXOS.....	58
Anexo 1 (Instrumento de recolección de datos)	59
Anexo 2 (Matriz de coherencia del proyecto de investigación).....	60
Anexo 3 (Propuesta Pedagógica)	62
Anexo 4 (fotografías de las experiencias más significativas)	82

1. PALABRAS CLAVE:

Tema	Juego, Motricidad Gruesa
Especialidad	Educación inicial

KEY WORD

Topic	Game, Coarse Motricity
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

2. TITULO

**El juego en la psicomotricidad gruesa, niños de 5 años, nuevo
Chimbote, 2018.**

TITLE:

**The game in gross motorcycle, children of 5 years, New Chimbote,
2018.**

3. RESUMEN

La investigación que se realizó su objetivo principal fue la determinar la influencia de la propuesta “jugando si se aprende” en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IE. Privada “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018. Se trabajó con el diseño *Pre experimental con pre y post prueba, con un solo grupo de trabajo*; contando con 20 elementos muestrales con una edad de 5 años. Se administró un test en dos momentos al inicio y al terminar el trabajo de campo con los niños. Se diseñó la propuesta “jugando si se aprende” para aplicarse en 10 sesiones de aprendizaje aproximadamente en un tiempo de 4 meses. Los resultados *de la investigación que se obtuvieron previamente* fue la de identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en donde se aprecia que el 75% de niños se encuentran en un Inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa y *después* de haberse aplicado la post prueba, 15 alumnos que representan al 75% se ubicaron en proceso, en su psicomotricidad gruesa. Por lo tanto, los *niños mayoritariamente llegaron al nivel de proceso en su maduración espacial*, por lo que se observa *el incremento del nivel(Inicio) a un nivel superior (en proceso)* y lógicamente esto se debe a la validez y consistencia de las actividades lúdicas de la propuesta.

4. ABSTRACT

The research that was carried out its main objective was to determine the influence of the “playing if you learn” proposal on the development of gross motor skills in 5-year-old students of the Private Educational Institution of “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018. worked with the Pre-experimental design with pre and posttest, with a single work group; counting on 20 sample elements with an age of 5 years. A test was administered in two moments at the beginning and at the end of the fieldwork with the children. A two-time test was administered at the beginning and at the end of the fieldwork with the children. The “playing if you learn” proposal was designed to be applied in approximately 10 learning sessions in a period of 4 months. The results of the research that were previously obtained was to identify the level of gross motor skills where it is seen that 75% of children are at the beginning with respect to gross motor skills and after having applied the post-test, 15 children that are equivalent to 75% were located at the process level, in their gross motor skills. Therefore, the children mostly reached the process level in their spatial maturation, so the increase of the level (Start) to a higher level (in process) is observed and logically this is due to the validity and consistency of the activities playful of the proposal.

5. INTRODUCCION

5.1 Antecedentes y fundamentación teórica

5.1.1. Antecedentes

En la revisión de investigaciones o experiencias anteriores que existen con respecto al juego, existen estudios que relacionan al juego con la motricidad gruesa como apoyo en el aprendizaje, por ello se exponen a continuación los más relevantes:

Morante y Vargas (2019) en su tesis concluyeron que las docentes emplean como un instrumento la estrategia del juego generando aprendizajes significativos en estudiantes la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas en el nivel inicial contribuyendo de esta manera en los procesos de intervención pedagógica; de esta manera enfatizan la manera como se debe desarrollar la psicomotricidad para que a su vez puedan alcanzar los niños otros aprendizajes conexos. Por lo que las investigadoras destacan si la psicomotricidad gruesa se mejora en niños y niñas servirá de base o puntos de partida en los diferentes campos del aprendizaje; lo que nos debe- precisamente- buscar espacios de profunda reflexión a fin de para incorporar las actividades lúdicas como una auténtica metodología de trabajo.

Chocce y Conde (2018), descubren que un 46% de 13 niños y niñas han obtenido un calificativo cualitativo de “B”, resultados que nos explican claramente que una mayoría no han desarrollado la habilidad de la motricidad fina, y solamente un 33% de estudiantes obtienen una puntuación “A”, que han logrado su respectivo aprendizaje de las habilidades de educación psicomotriz gruesa. Donde concluyen que los juegos de la vida cotidiana no solo se logra el incremento la motricidad gruesa,

definitivamente, además construyan sus conocimientos, desarrollen habilidades, y se formen en valores y actitudes positivas.

Arzola (2018) concluye que al aplicarse los juegos motores como propuesta influyó significativamente en un 90% en el incremento de las competencias de psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IE. 2051-Carabayllo obtuvo un valor de $p=0,020 > \alpha =0,05$. Comprobándose la hipótesis de la investigadora y consecuentemente la hipótesis nula es rechazada.

Oblitas y Merino (2018) arriban a los siguientes resultados que el 76% niñas obtuvieron los niveles Bajo y el 19% de niños llegaron al nivel Medio e, y solamente llegaron al nivel Alto el 5% de estudiantes, como producto de haberse aplicado el pre test para contar con un diagnóstico en el nivel de desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa. Por lo que concluyen que la mayoría de estudiantes necesitaban urgentemente un trabajo tesonero para incrementar las habilidades de motricidad gruesa. Consecuentemente tuvieron que elaborar y luego de haber sido validado se aplicaron actividades recreativas conformando un programa fundamentado teóricamente en el pensamiento del juego de Piaget, Vygotsky y Wallon, evidentemente para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes.

Landi, (2017) de acuerdo a sus resultados concluye que el juego constituye una gran habilidad y de gran soporte en los procesos de la intervención pedagógica en el aula, entendiéndose que las actividades de los juegos son innatas en niñas y niños lo cuales nos permiten generar espacios de interés, para desarrollar las emociones y sentimientos, virtudes como la solidaridad, invención, fantasía y la socialización con los demás hasta mejorar la motricidad fina, así mismo se logró beneficiar en las demás actividades de las diversas áreas curriculares, favoreciendo, de ésta manera en el aprendizaje de los niños del preescolar.

Díaz, Flores y Moreno (2015) efectuaron un estudio donde las investigadoras utilizaron como herramienta pedagógica a los juegos y su punto de partida fue tener en cuenta las cualidades de los niños y niñas para interactuar con su medio se centraron en el conocimiento de sus propios cuerpos, el sistema vestibular y el fortalecimiento

del tono muscular; de igual manera, permitió que los niños desarrollen la coordinación y su respectivo equilibrio y coordinación de sus cuerpo al manipular objetos cosas o seres y desplazamientos con o sin objetos, también se realizaron ejercicios y dinámicas ayudándoles notablemente a poder orientarse y tomar posición de un determinado espacio.

Seminario-Yarlequé (2006). Arriba a lo siguiente al aplicarse la escala de OZER se constata en los niños y niñas de la IEP del Distrito de Castilla, haber obtenido los niveles de motricidad normal y motricidad superior; pero también existen niveles normales, e inferior.

En su mayoría el nivel fue alto en relación al equilibrio de la motricidad gruesa de los educandos del mencionado jardín de infancia, de iguala manera se evidencian también que se percibe que existen educandos con su equilibrio medio; contrariamente una cantidad menor de niños con un nivel de equilibrio bajo. Finalmente, el nivel de coordinación motor grueso, que presentan los niños y niñas, es alto en su mayoría; además existen niñas y niños que se ubican en un nivel medio con respecto a su coordinación; y opuestamente un sector menor de niños se encuentran en su coordinación en un nivel bajo de. (Pag.12)

Garay (2018). Demostró de acuerdo a sus resultados obtenidos que en un 90 % al aplicarse los juegos motores con un valor de $p=0,020 > \alpha =0,05$ fue influenciada en las habilidades de psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de Carabayllo-Lima de la Institución 2051-o. Confirmándose de este modo la hipótesis general del investigador. Sobre la coordinación global los estudiantes en su mayoría obtuvieron un 90 % con valor de $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,619 < -1,96)$, como se aprecia se fortaleció esta habilidad. De igual manera, se incrementó en un 87% con un valor $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,552 < -1,96)$ el desarrollo de su esquema corporal de las niñas y niños. También, aumento en un 77% $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (- 4,443 < -1,96)$ aplicándose la propuesta de actividades motoras en el manejo de su respectivo cuerpo, De igual modo, se incrementó la lateralidad. También se fortaleció un 100% con un valor $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,428 < -1,96)$ en la de la institución. Para finalizar el

investigador obtuvo. Y en la dimensión de la organización espacio temporal de los niños se desarrolló un 93% $p = 0,020 > \alpha = 0,05$ y z La aplicación de los juegos motores ($-4,469 < -1,96$) en de cinco.

5.1.2 Fundamentación Científica

A. El juego

1. Teoría Piagetiana del juego

Las actividades lúdicas no están separadas de la inteligencia del niño, señala Piaget (1956) y agrega, es una parte, porque representa el proceso de asimilación funcional para la reproducción de una situación concreta en concordancia a cada etapa evolutiva de las personas. Por lo tanto, todas las capacidades sensomotor, simbólicas y de su inteligencia, constituyen áreas vitales, fundamentales de su evolución de la persona, y dependen del origen y su desarrollo del juego.

De allí que el gran psicólogo y epistemólogo señala que existen tres partes fundamentales y básicas de las actividades lúdicas (juego) con en buena cuenta constituyen las etapas evolutivas del pensamiento de los seres humanos: el juego cuando se realiza como un ejercicio cualquiera de la persona (semejante a cualquier individuo de la escala inferior de la seres vivientes); el juego que emplea los símbolos (abstracto, ficticio); y finalmente la actividad lúdica (juego) que funciona con reglas o conocido como “juego reglado” (es un juego colectivo, como un acuerdo de los integrantes del grupo).

Además, investigó las tareas cognitivas escasamente puso dedicación investigativa a los sentimientos y emociones de los educandos. Lo que si le preocupó de manera decisiva fue el trabajo que hizo a la “inteligencia” y una manera lógica que asume diversas características en la dirección de que la persona crece y evoluciona. Sostiene una teoría del desarrollo de la inteligencia por fases. Cada fase tiene una forma una consistencia y equilibrio de todas las funciones intelectuales de acuerdo a una etapa de su desarrollo. Pero, señala también el principio de la discontinuidad, lo que significa que cada etapa sucesiva de la inteligencia es diferente a la anterior, lógicamente es entendible que, cuando pasa de una etapa a otra, la persona puede

construir e incorporar ciertos componentes de la etapa transitada para poder configurar cierta inteligencia.

Así mismo, divide en cuatro etapas el desarrollo cognitivo: la etapa sensoriomotriz (que se inicia cuando nace la persona hasta dos años de edad), conocida como fase pre operacional (desde 2 a los 6 años aproximadamente), la etapa de las operaciones concretas (desde los 6 o 7 años hasta los 11 años) y la etapa del pensamiento formal (desde los doce años aproximadamente hasta los 17 años aproximadamente).

La etapa sensoriomotriz se caracteriza principalmente cuando el niño evidencia habilidades cuando tiene que entender y representar el mundo a su modo , en consecuencia, su pensamiento es muy limitado. Pero, el niño aprende todo lo que está en su alrededor mediante acciones, se convierte en un explorador y le encanta manipular constantemente. Lógicamente los estudiantes aprenden progresivamente sobre la permanencia de los objetos y cosas en sus mente, es decir, continúan creyendo en la existencia de cosas o seres que no ven.

En la etapa 2, es la pre operacional los niños representan el mundo a través de sus imitaciones, de sus actividades lúdicas, de su lenguaje, el empleo de imágenes, y dibujos fantásticos y luego interactúa sobre estas representaciones creyendo en que tuvieran vida o fuera reales, es decir cree en ellas.

Las operaciones concretas, constituye la tercera etapa, los niños en esta fase son capaces de participar en diversos procesos lógicos, en la medida que cuenta con materiales para que pueda manipular, agrupar y clasificar. Sin embargo, los niveles de comprensión dependen definitivamente de las experiencias concretas que puede ver tocar, oler, sentir, oír o gustar con determinados objetos o hechos y no de pensamientos que son imágenes abstractas o como también hipotéticas.

Posteriormente entran los niños a una edad más madura que puede ser a partir de los doce años, están en una etapa más desarrollada es porque ingresaron a una inteligencia de las operaciones formales y que a partir de este momento tienen las

capacidades para razonar de manera lógica de manera abstracta, aparecen un pensamiento hipotético; es decir formula y prueba hipótesis abstractas.

Piaget conocido como “el abuelito de los niños” ve el desarrollo cognitivo o inteligencia como un proceso de interrelación entre la madurez física (nos referimos a la organización de cambios fisiológicos y anatómicos) con las experiencias que tiene la persona. Consecuentemente, se puede afirmar que a través de estas interacciones de los niños asimilan conocimientos y comprenden el mundo que los rodea. En esta interacción surge la concepción del constructivismo como auténtica alternativa conocida como pedagogía constructivista, el currículo y la didáctica.

2. Definición del Juego

Existen distintas concepciones del juego, entre ellas tenemos:

Para Huizinga (1939, cit. por Díaz, 1997), manifiesta es una actividad el juego o también se puede decir que es una ocupación en sus tiempos libres de las personas y de su cultura, que lo realiza un espacio y un tiempo determinado, de acuerdo a las normas existentes que libremente son aceptadas, asimismo, pero también es preciso señalar que esta actividad del juego se complementa con emociones de intensa satisfacción.

Del mismo modo, Ortega (1992) coincide con la idea de juego que propone Huizinga considerando que los juegos de los niños conforman un encuentro entre el estudiante con otros seres humanos; evidentemente cuando intenta adaptarse y tener que asumir las reglas del juego; con objetos, seres que se convierten en elementos de un tremendo significado más el lugar donde juega por lo tanto el juego se convierte en un espacio de gran ocasión para el aprendizaje y la comunicación.

Díaz (1997) de igual forma, define que el juego es una acción intencionada en la que los niños interactúan con sus pares, con los juguetes y con objetos imaginarios, fantásticos como son las representaciones objetivas o simbólicas, después de todo el juego constituye un recurso o un espacio para la socialización.

Entonces, se concluye que las actividades lúdicas constituyen una interacción libre que elige de manera voluntaria para el hombre y especialmente para el niño siempre acompañará y estará presente en sus interacciones y en la adquisición de ideas y esquemas progresivo del mundo que interactúa, mediante las actividades lúdicas siempre será un elemento fundamental en los procesos de su aprendizaje, desarrollo, socialización y comunicación.

3. Características del juego

Amasifuen (2014) sostiene que el juego se caracteriza por que los educandos saben dominar con espontaneidad como actividad propia. También se pueden producir de manera espontánea, muchas veces, no requiere de una estimulación previa, en general los niños ya están preparados casi siempre para dar inicio a cualquier juego, lógicamente, en función de sus necesidades e interés de cada momento que tienen. La actividad lúdica, resulta ser una actividad fundamental de los educandos para su crecimiento y desarrollo que necesita, consecuentemente, los niños deben contar con un determinado tiempo y espacio adecuado concordante con su edad y las demandas del juego.

Amasifuen (2014) propone las siguientes características que deben tener los juegos:

- Son libres.
- Son actividades que corresponden a la infancia.
- Son maneras de poder interactuar con la realidad concreta.
- Se debe a su espontaneidad, muchas no necesitan de motivación ni preparación previa.
- Es evidente cualquier actividad convertida en juego resulta muy interesante y atractiva para los niños.
- Resulta ser muy influyente en todas las habilidades para manipular el mundo físico como también las psíquicas de los niños. Se puede en muchas ocasiones obtener datos del desarrollo de los alumnos observando de acuerdo solamente como realizan sus actividades lúdicas.

- En la ejecución de un juego es prescindible contar con los materiales.
- Favorece al aprendizaje porque se convierte en un recurso educativo en sus múltiples facetas de su aprendizaje.
- Se liberan las tensiones acumuladas por el estrés configurándose un auténtico medio para relajarse.
- De acuerdo a la edad es evolutiva
- Lleva a la felicidad y al bienestar de las personas, porque es placentera.
- Contribuya abiertamente al proceso de socialización de los niños.

4. Funciones del juego

Para Caballero (2010) considera las siguientes funciones que a continuación se detalla sobre el juego:

- a. Logra una estabilidad interna; porque gracias al juego al niño le permite descubrir el significado del yo,
- b. Permite confiar en ser constantes del medio que los rodea, donde interactúa, un niño en confianza le permitir desarrollar su identidad y por lo tanto de su propio ego.
- c. Va a contribuir en el niño el análisis del medio de su mundo interno y externo.
- d. Pueden expresar sus emociones y sentimientos con libertad sin ningún temor al castigo y, **más bien, va a contribuir en aprender** a controlar sus frustraciones e impulsos. Más bien este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las exigencias y demandas futuras.
- e. Se genera un espacio de mucha alegría, buen humor y creatividad, es una diversión.
- f. Están interrelacionadas íntimamente con el nivel de desarrollo intelectual del alumno
- g. Aprende el alumno a manejar los hechos ocurridos y objetos en el ambiente externo e interno.

5. El desarrollo infantil y el juego

Caballero (2010) sostiene en la medida que un estudiante va desarrollándose, lógicamente va pasar de una etapa inferior a superior como es el caso de pasar de ser un niño que recién nace a llegar ser adulto, su actividad principal evoluciona a lo largo

de una unidad juego-trabajo. Por tanto, se concluye que, en cada fase del desarrollo, la dosis del juego y el trabajo se va desplazando. Mientras más pequeño es un niño como el de edad preescolar, el juego es la actividad principal y cuando va desarrollando los niños el juego se desplaza y se centra más en el trabajo y resulta ser el juego en el adulto una actividad que raras veces se practica. Y más bien en los primeros años de vida de los escolares alecciona al niño a poder en equilibrio las actividades del trabajo con las actividades lúdicas.

Cuando el niño vaya acercándose a la etapa de la adolescencia, su participación su aproximación es mayor a una actividad estructurada y guiada hacia el trabajo. En cambio, en los adultos, el desarrollo laboral es lo principal y sola se logra un momento de esparcimiento y de relajación en algunos espacios que tienen porque lo fundamental para un adulto es la actividad laboral. La categoría del juego ha ido evolucionando; pero como quiera esta acción resulta ser relevante para el ser humano en general y para los niños se utiliza como verdadera herramienta para adaptarse a su cultura o ambiente; de esta manera se desarrollará plenamente. De acuerdo con Piaget y otros pensadores señalan que el juego en los niños se desarrollan mediante varias fases desde la observación pasiva que otros juegan hasta las acciones colaborativas mediante reglas que propone y con determinado propósito.

6. Clasificación de los juegos

Otalvaro (2011) toma mención a Piaget sobre el juego, a través de los apuntes que realizó con sus propios hijos desde cuando nacían hasta velos convertidos en adolescentes. Este pensador de acuerdo a las etapas de la vida encuentra una notoria diferencia y lógicamente, lo divide en estadios de desarrollo y los clasifica el juego. Que son los siguientes:

- **El estadio sensomotor (0 – 2 años aproximadamente).** En este estadio el niño interrelaciona con el entorno en base a la actividad corporal, aparece el juego con determinadas funciones que lo hace con movimientos de las extremidades con las superiores se inclina por tratar de coger los objetos que observan, realizan esfuerzos. Por lo tanto, en esta etapa el juego todavía es un pre-ejercicio porque

le funcionan antes como juego como un instinto esencial. Consecuentemente, es muy riesgoso afirmar que aquí ya aparece el juego observándose movimientos como reflejos instintivos solamente.

- **El estadio pre operacional (2 – 6 años aproximadamente).** Los niños incrementan otros recursos, empelan ya el lenguaje. Y, por lo tanto, aparece el juego simbólico, ya ellos representan dinamismo en objetos que le dan vida, ya es una etapa superior del juego, es un juego fantástico irreal, porque está en la etapa de la imitación compleja y a la representación mental de lo que él cree en sus fantasías.
- **Operacional concreto (6 – 12 años aproximadamente).** En esta etapa tiene una característica especial aparece el juego reglado. Consecuentemente, el juego no casual, aparecen en el juego determinadas reglas y tienen que someterse a tales normas; entonces los juegos poseen reglas y por lo tanto entran en la competitividad que puede ser por parejas o grupalmente.
- **Operacional formal (12 años hasta los 17 años aproximadamente, Piaget investigó solamente hasta esa etapa)** , en esta etapa el juego es más sofisticado implica procedimientos más complejos del juego reglado, las que están marcadas por elementos lógicos más elaborados donde entra a tallar las habilidades meta cognitiva que son inherentes al pensamiento abstracto.

A continuación, se precisa algunas clases de juego:

- **Juego funcional**

Después de la concepción del bebe semanas después él experimenta placer cuando descubre que “su cuerpo” se mueve y está feliz cuando ejecuta con sus extremidades con movimientos. En los primeros años del ser humano, el movimiento constituye herramientas precisas para su aprendizaje del niño; estamos hablando de una de las habilidades el desarrollo de su coordinación espacio temporal que va de manera progresiva.

- **Juego simbólico**

Para Freud destaca manifestando que el juego permite al estudiante abandonar la satisfacción que se logra por instinto haciéndolo activo lo sufrido pasivamente cumpliendo de esta manera la función elaborada al posibilitar las excitaciones que recibe; por lo tanto, es una actividad simbólica. Se caracteriza esta etapa por la imitación del entorno es la base para que el niño explore haciendo uso de su creatividad y pueda elaborar representaciones en su mente. Es la etapa donde construye una realidad fantástica, ya sea fingiendo por ejemplo a un jinete galopando en un palo de escoba por un caballo, un avión en vuelo y el manejando como piloto o escenificando un animal trepador de árboles. Esta forma de jugar, es conocido como el juego de roles que logra profunda significación para el niño de esa edad particular de acuerdo a su mundo del niño. Por lo tanto, puede representar al adulto una forma sencilla del desarrollo de su lenguaje, imaginación, la autonomía y la personalidad. Es más, el juego desarrolla indefectiblemente la dimensión cognitiva del niño y contribuye a la agudeza de los procesos atencionales al incrementar sus sensibilidades visuales, auditivas y táctiles.

- **Juego de roles**

Este tipo de juego, en primer lugar, contribuye al desarrollo las nociones temporales y espaciales, incrementa un nuevo vocabulario, así como contribuye a un incremento de la expresión corporal. También, permite el trabajo en equipo y al liderazgo compartido y al cumplimiento de normatividad existente, a cuestiones que tienen que ver con **el acompañamiento de orientaciones y la aceptación de puntos de vista** y turnos que se deben tener en cuenta. Consecuentemente, se puede decir que el juego de roles permite el incremento de la creatividad y personalidad. De igual manera, los juegos de roles es un tipo de juego para incentivar, motivar y activar la motivación del niño para tener nuevos mandatos y desafíos y el uso de pensamiento complejo y sistémico, efectivamente ellos se motivan a salir representar al grupo y poder manifestar abiertamente sus sentimientos al asumir los diferentes roles de una determinada persona. Y cuando se trata de cumplir un

propósito u objetivo concreto objetivo las actividades lúdicas contribuye a la competencia justa y el equipo de trabajo y la independencia y la creatividad en escenas que participa sobre un personaje.

Al respecto Scheines (1998) enfatiza que en primer lugar el juego representa en los ensayos y los conjuros; constituyéndose un mundo de símbolos y de magia al mismo tiempo, artificial adecuado en la que el jugador, pieza, episodio y cada jugada se complementan y forman figuras muy hermosas que lo hacen de una manera, se deshacen y se vuelven a armar hasta quedar bien presentable para la vista de sus integrantes y de los demás.

- **Juego de reglas**

Este juego se caracteriza por imponer y aceptar ciertas normas, para tal fin se necesita una determinada maduración de su propia inteligencia. Tiene un base social estos juegos por que interactúan los niños con otros, con sus pares y ponen en práctica el compañerismo e ir paulatinamente a medida que desarrollan el egocentrismo, por qué estamos tratando de juegos basados en reglas, tales como dominó, los porqués, rayuela, bingo, casinos, etc., existen juegos para construir, en donde su función primordial es el incremento en la motricidad gruesa; porque los educandos construyen algo concreto o que lo pueden hacer de manera individual o grupal; También activan la creatividad y la imaginación contribuyendo a la práctica de hábitos de orden, de disciplina de organización de ideas de acuerdo a los insumos o materiales y contribuyen al trabajo correcto de colores, formas, tamaños, texturas y de soluciones en una diversidad de situaciones concretas.

Consecuentemente, los juegos reglados se pueden ejecutar de diferentes formas, pueden ser libres o dirigidos. Si son libres nos dice que en una actividad lúdica en la que cada jugador propone sus propias normas; cuyo propósito es atender a las necesidades del que juega de forma inmediata. Es todo lo contrario, cuando se refiere a la actividad lúdica dirigida se caracteriza porque se ejecuta

bajo el control y orientación del líder del equipo o de quien propone las reglas y los propósitos del juego.

B. Psicomotricidad gruesa

1. Teorías que fundamentan la psicomotricidad

La psicomotricidad y su definición es polisémico porque se les da diversas interpretaciones y comprensión variada, va depender mucho de la concepción o mirada que se le dé y del contexto en que se utilice. Revisaremos y analizaremos algunas definiciones de la psicomotricidad.

Así, Pérez (2004) propone que la psicomotricidad es una ciencia que, considerando que una persona está conformada por la psique, y por soma, que pretende incrementar las capacidades de cada niño o niña, donde se vale de la experiencias y de la interacción del cuerpo humano”. De igual manera, señala que la psicomotricidad es una disciplina que involucra los siguientes aspectos (p. 2):

- Investigación del movimiento corporal y su desarrollo.
- Indagación del movimiento corporal en su estado normal desarrollo y sus desviaciones y trastornos que se suscitan.
- Elaboración de programas y su aplicación de procedimientos que incrementen el esquema motor.
- Selección y aplicación de procedimientos que eviten las desviaciones que puedan ocurrir.

Piaget (1973, p. 112), considera que la psicomotricidad constituye el inicio del desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas. En etapa de la inteligencia sensorio motriz va organizando su universo práctico y sus respectivos formas o procedimientos intelectuales. Las utiliza como producto de sus actividades corporales”. De igual manera, favorece el desarrollo emocional del niño por las actividades cuando se genera su respectiva psicomotricidad.

En esa misma dirección, Wallon (1934, p. 135) manifiesta que la psicomotricidad resulta de una conjugación entre el aspecto psicológico y motor, de

esta manera ambos aspectos constituyen una expresión de estrechas interacciones entre la persona y el medio donde vive; también considera que existen dos tipos de actividad motriz: la cinética, que se refiere a los movimientos propiamente dichos, que corresponde al mundo externo y la actividad tónica, referente el musculo que es la tensión donde se construyen mímicas, actitudes, y posturas.

Por otra parte, Lázaro (1995, p.86)), indica que es una técnica cuyo propósito es influir en las intenciones de la persona para interactuar con su entorno eso es la psicomotricidad; consecuentemente, resulta muy importante y necesario en la socialización de los alumnos.

Para finalizar se define que la psicomotricidad es un procedimiento que permite educar a los niños, donde el docente fusiona el trabajo corporal a los contenidos de aprendizaje en el jardín o educación preescolar; lo que significa que el proceso comprende la movilización de capacidades sensorio motrices con las cognitivas, emocionales, simbólicas. Dicho de otra manera, la psicomotricidad constituye un aspecto vital en la integralidad de la personalidad de niños en la medida preventiva, en la educación, y como herramienta terapéutica.

2. Definición de psicomotricidad gruesa

Para Alarcón (2012) considera que la psicomotricidad gruesa es la coordinación motora gruesa se refiere a la adquisición progresiva de las habilidades que el niño necesita para ejercer movimiento de manera armoniosa el sistema muscular para mantener erguida su cabeza, con el tronco y con sus respectivas extremidades para poder tener la habilidad para poder estar sentado, gatear, estar de pie y desplazarse paso a paso y luego con facilidad para ir caminando y finalmente corriendo, lo que significa que tiene que realizar la coordinación de sus movimientos de su cuerpo, permitiéndole coordinar los grandes grupos musculares del niño, interviniendo primero en el control de su postura, de mantener en su cuerpo el equilibrio correspondiente y finalmente para que se traslade de un lugar a otro.

3. El crecimiento del niño y la psicomotricidad

Con respecto al crecimiento del niño y su relación con la motricidad, Amasifuen (2014) propone que la motricidad y su ejercicio junto a la diversidad de experiencias corporales que realiza son demandas fundamentales de los niños, para su salubridad y para su respectivo crecimiento, y para el desarrollo de su persona. No sólo implica poner en movimiento sus músculos del alumno, también verifica su nivel de fuerza que tiene, establece su comprensión y ejecución e sus movimientos, en buena cuenta, su propia predisposición para hacerlo. Consecuentemente, los niños aprenden a sumir retos, desafíos para enfrentarlo a problemas de su nivel de su entorno en situaciones que despierten sus intereses y expectativas. Lo que significa los encargados de la formación de los educandos deberían interesarse en utilizar la gran herramienta de las actividades lúdicas en su aprendizaje y de desarrollo.

Toda actividad motora se logra con una determinada asimilación, donde, todo cambio adaptativo de la conducta en situaciones que se repite necesariamente se pone en juego los procesos del conocimiento y del aparato motor cuyo propósito es desarrollarlo sus respectivas aptitudes de los niños.

Toda habilidad se define como un grado de competencia que ha obtenido en la ejecución de una actividad motora, donde se va fortaleciendo con precisión, con menos gasto y de calidad. Dicho en otras palabras, una habilidad es el producto del ejercicio de ciertas capacidades. No se trata de una capacidad fija, sino de su respectiva movilización y que debe ser flexible a los cambios del mundo exterior del estudiante que se logra debido a la coordinación adecuada, y a las habilidades y destrezas. Consecuentemente, se puede afirmar que el cerebro funciona al igual que una computadora compleja que regula el ejercicio, los desplazamientos y los va corrigiendo a medida que se desarrolla la actividad. Entonces podemos decir que el cerebro administra como todas las funciones del sistema nervioso y el sistema muscular para la ejecución de la movilidad y la exacta coordinación de sus respectivos miembros del cuerpo.

Cuando se realiza la contracción y relajación de los diversos músculos se conoce como el movimiento. Para esta actividad entran a tallar los receptores sensoriales que

están ubicados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y tendones. Definitivamente, los receptores permiten informar al sistema nervioso para conseguir una conducción adecuada en los desplazamientos o marchas o cuando se quiere modificar.

4. Fases de la psicomotricidad gruesa

Alarcón (2012) sugiere las siguientes fases de la motricidad gruesa:

- **El control de la cabeza:**

El niño a su edad de 2 meses inicia el ejercicio del control cefálico, en esta época ya sostiene su cabeza sobre su tronco; una manifestación es cuando el bebé está en su cama se levanta y puede mover su cabeza. Para esto necesita que quien lo acompañe al niño tiene que ir controlando progresivamente su cuello y en su espalda; también empieza el niño al control de sus respectivas manos, ya los mueve.

- **Control rodando**

En la edad de los 4 a 6 meses, su aprendizaje es desplazamiento rodando, lo hace cuando ya aprendió a sostener la posición normal de su cabeza y se ayuda de sus respectivos brazos y manos, resultando progresivamente cada vez más normal para el bebé.

- **Saber estar sentado**

De los 6 meses de edad el niño en la perspectiva de poder dominar la sedestación que se sucede, evidentemente, su cuello y cabeza ya los tiene controlado, los movimientos de los brazos y manos de manera coordinada, sabe rodar hacia diferentes direcciones. Entonces en este periodo el niño controla su tronco en equilibrio y por lo tanto aprende a estar sentado.

- **Gatear.**

Es notorio en esta fase el bebé evidencia el crecimiento de su dimensión motora gruesa, muestra su propia independencia constituyéndose en un logro importante en el aprendiz, ahora se desplaza solo con esfuerzo primero y gatea movilizándose en distintas direcciones y lo hace sin pedir ayuda de quien lo cuida o los cría, es un avance tremendo del niño con respecto al incremento de

sus neuronas, así como en la coordinación de las partes gruesas de su cuerpo.

A los 9 meses el niño inicia su gateo, pero en algunos casos lo hace antes o después. Cuando el niño se sienta sin apoyo, es el inicio del gateo, en primer lugar, comienza arrastrándose, para lograr este desplazamiento el bebé tiene que empezar a manejar adecuadamente los movimientos de sus piernas y brazos a esta actividad se le llama un gateo coordinado donde el niño aprendió a coordinar sus hemisferios cerebrales, por lo tanto, el niño toma el control logra ser consciente de su respectivo cuerpo, y aprende primero con dificultades a desplazarse en el espacio donde interactúa.

- **Caminar.**

El niño con sus 12 meses da inicio a una nueva forma de comportarse empieza a gatear. Lógicamente lo que se ha descrito anteriormente son etapas previas antes para poder caminar normalmente. Por lo tanto, el bebé antes de poder andar, debe estar en equilibrio con su cuerpo vence la gravedad y esto se da cuando se sienta, está arrodillado o de pie, ya tiene una adecuada coordinación motora, de ponerse de pie progresivamente y dar inicio a sus primeros pasos con un equilibrio individualmente es un logro tremendo.

5. **La psicomotricidad gruesa y sus dimensiones**

Para Franco (2009) destaca las siguientes dimensiones:

- **La Maduración Espacial**

Para desarrollar la motricidad gruesa constituye un aspecto importante para el niño. Es a través de las experiencias que realiza en su mundo que lo rodea de un niño, inicia una tarea de comprender y posteriormente a dominar el espacio y poder orientarse en su medio. Consecuentemente adquiere una configuración en su mente de su propio cuerpo en relación al espacio que le rodea, relacionando a los desplazamientos, el conocimiento y la comprensión del cuerpo de su respectivo espacio que tiene.

Por otro lado, los niños de 4 años construyen su propio ámbito (espacio) que no

es fácil resulta ser muy complicado, y lo hace en esta edad porque le ayuda a construir en su mente la noción de su esquema corporal y de su respectiva ubicación en el espacio. El control y el manejo de su esquema motor grueso, se da cuando ya tiene una determinada maduración en el manejo del espacio y el desarrollo del dominio de su cuerpo en movimiento o cuando está de manera estática. El manejo de su cuerpo en movimiento comprende cuando existe la coordinación viso-motriz, la coordinación general, el equilibrio en movimiento, ritmo, y el manejo del cuerpo cuando está estático del equilibrio estático, el autocontrol y la tonicidad.

▪ **Dominio del cuerpo en movimiento**

Consiste en las aptitudes de poder controlar las partes diversas de nuestro cuerpo y ponerlas en movimiento de manera voluntaria, permitiéndonos el desplazarnos y sincronizar nuestros movimientos. Son parte los siguientes aspectos: la coordinación viso-motriz, la coordinación en general, y el equilibrio dinámico.

- **La coordinación:** En un primer momento permite que el niño sepa secuenciar y agruparlos los patrones motores en un principio los hace de manera independiente y luego en un segundo momento debe formar movimientos compuestos. Evidentemente, permite desencadenar un conjunto de conductas automatizadas ante un estímulo determinado, cuando se logra memorizar y repetir una respuesta del cuerpo, lógicamente lo hace en menos tiempo su reacción y ejecución, generándose la atención para atender es menos mecanicistas y da más importancia a otros procesos de interacción. Ejemplo cuando va a al jardín a estudiar y él está pensando en otros aspectos que le interesan.

- **La coordinación viso-motriz:** Este tipo constituye una parte de la coordinación general, y se refiere al manejo de la coordinación de manos en relación a sus pies, ejemplo cuando observa un determinado objeto o ser cuando y se encuentra en estado estático, mientras está en movimiento. Tiene que ver, también con la coordinación de las extremidades inferiores con la visión que se le conoce como

coordinación viso-pédica. También se refiere a las actividades: de gatear, reptar, la marcha, rastrear, correr, saltar, y trepar, corresponde a las acciones de la coordinación.

- **Marcha:** es la actividad que consiste en el movimiento del cuerpo en un determinado contexto, se dan de manera progresiva de un punto a otro del espacio, en la que la persona o el niño emplea como medio al desplazamiento del cuerpo de manera parcial o total. En los mismos movimientos se dan algunos factores como son: inicio del movimiento, ejecución de una determinada velocidad en el movimiento de su cuerpo, realización de diversas direcciones del movimiento, velocidad y paradas y la duración de u desplazamiento. Estos desplazamientos pueden ser de 6 tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal atrás, diagonal adelante, y pasos cruzados. Los desplazamientos, pueden darse de manera normal, sin utilizar determinados cosas y objetos del espacio que lo rodea y los desplazamientos que se construyen, cuando se diseñan y emplean previamente con un propósito.
- **Correr:** Evidentemente se necesitan la incorporación y el incremento de las condiciones y componentes cuando se empleó para la marcha, pero, se debe añadir algo más a cada uno de estos factores: la maduración, velocidad, la tensión muscular, y fuerza. Los niños de los 2 a los 4 añitos, la habilidad de correr es una acción de interacción normal y lo ejecuta sin dificultades; pero si va a tener algunos problemas cuando va a realizar giros o detenerse y pueden ser otros movimientos. En esa misma edad los niños manifiestan un dominio de la actividad motriz y es allí donde se manifiesta su mejoría y la capacidad de poder controlar los elementos o partes del cuerpo al correr.
- **Salto:** Es más compleja que las otras actividades descritas anteriormente cada vez que van a ejecutarlas, aunque parezca que los realiza con mucho espontaneísmo por ejemplo cuando dan un paso hacia arriba y atrás con los dos pies o por separado; resulta evidente que cuando una vez que desarrolla la aptitud de correr, también adquiere la habilidad del salto, y cuando corre se impulsa hacia arriba y hacia delante con un solo pie y cae sobre el otro, entonces cumple

con los requisitos mínimos para saltar bien. Pues la circunstancia que progresa físicamente y se percibe la mejora con más potencia en la fuerza muscular; entonces es cuando salta con ambos pies juntos en un determinado contexto y espacio, este recorrido se debe entender que todo salto se realiza.

El procedimiento reiterativo del salto le permite mejorar su salto es cuando toma el impulso con un pie y en carrera, pero la condición administrarlo con mayor fuerza y su coordinación neuromuscular mayor.

A partir de los 2 años de edad, por otro lado, el salto en altura aparece el niño y lo realiza primero con movimientos bruscos que consistente en el levantamiento de un pie antes que el otro. Pero al entrar a los 3 años, puede dar el salto con los pies juntos al mismo tiempo. Y de 6 años puede llegar a saltar a una altura de 20 a 30 cm.

- **Rastrear:** Es el desplazamiento de su cuerpo total del niño en pleno pero no se despega del suelo, tiene que apoyarse en sus codos y se arrastra su cuerpo. Pero, a los 8 años es una interacción con su medio que totalmente logra dominar, lo que explica que desde más pequeños es indispensable ejercitarlos de lo contrario tendrá serias dificultades en proponerse a realizarlo.

- **Trepar:** Se da cuando se logra utilizar e integrar piernas y brazos para subir a algún determinado lugar con algún objeto también constituye un desplazamiento, esta acción se realiza en lugares que se evita el peligro del niño y siempre se tiene que proponerles metas a cumplir y que sean motivadores e interesantes para poder ejecutar la acción motora que se le ha propuesto.

- **Equilibrio dinámico:** Es el manejo de la dimensión motora gruesa, como también es la aptitud de mantenerse en posiciones diversas; lógicamente no tiene por que moverse en un estado estático de equilibrio, y en el desplazamiento de su cuerpo cuando es dinámico en el equilibrio. El eje fundamental es el equilibrio que es la etapa de la independencia motriz, que se desarrolla de manera progresiva en niños. Esta compleja aptitud motora necesita como requisito el

manejo de mecanismos del sistema nervioso que permiten controlar la postura. Resulta evidente que fisiológicamente el equilibrio está condicionado de un buen funcionamiento de 47 receptores auriculares, cutáneos y musculares (que están ubicados en el sentido auditivo y en la planta de los pies), son éstos los que nos dan una determinada información acerca del cuerpo posicionado. Luego, en el neocortex se ubican el centro de procesamiento de la información que ingresan al cerebelo donde se encargan de codificar y decodificar la determinada información que son transmitidos a los circuitos neuromusculares, a las articulaciones y finalmente son los músculos encargados de dar una respuesta motriz ante un estímulo del medio ambiente, eso es la habilidad de mantener el equilibrio dinámico.

- Pero cuando el niño ingresa a los 4 a 6 años, el niño abandona la dependencia de las sensaciones generados por la visión para ingresar a controlar el equilibrio a receptores directos como es el caso del pie y el tobillo. Resultando más complejo el equilibrio dinámico es; pero a los 5 años el niño comienza el control y puede alargarse este proceso hasta los 12 ó 13 años, que logra el control completo. El incremento del control corresponde a la mejora considerable de sus respectivas habilidades y destrezas motrices que evidentemente, es el movimiento del cuerpo o mantenerse una posición en espacios diversos, así como en el tiempo diferente.

- **Dominio corporal estático**

Esta habilidad implica que los niños interiorizan todas las actividades motrices de una persona; y principalmente se apoya en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación. Y comprende lo siguiente:

- **Equilibrio estático:** Al final del primer año de vida se inicia la capacidad de mantenerse en una determinada posición sin moverse (el control del equilibrio sin movimiento); ocurre en el preciso momento después de que puede mantenerse en pie solo sin ayuda de nadie. A partir de los 5 años ingresa al autocontrol del equilibrio estático y finalmente cumpliendo los 9 ó 10 años de

edad se completará el mencionado autocontrol.

- **Tono muscular:** Para poder contar con el acto motor voluntario es infaltable contar con el control en el movimiento que se desea hacer, la tensión de los músculos que intervienen en el. En todo movimiento, lo que genera son los músculos del cuerpo los que intervienen, algunos músculos se activan (lo que aumentan su tensión) y otros se mantienen pasivos (lo que constituye el relajamiento de su tensión). Definitivamente, gracias al tono muscular es el que permite realizar, siendo el responsable de toda acción del cuerpo, lo que permite la asimilación del equilibrio dinámico y estático, y permite mantener el control postural del cuerpo. Anteriormente se señaló, que el tono postural para que sea de la calidad debe expresarse a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).
- **Respiración-relajación neuromuscular:** “La relajación constituye la distensión voluntaria del tono muscular, esta puede realizarse de forma parcial, es decir donde se relaja solo una parte del cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se da todo el cuerpo. Para lograr la relajación, es necesaria la ejecución de actividades respiratorias de inspiración y expiración.

6. Patrones de desarrollo motor grueso:

Es importante señalar los elementos que constituyen la motricidad gruesa, que permite tener una idea más convincente de la organización de la motricidad gruesa.

Al respecto, Alarcón (2012) señala los siguientes patrones del desarrollo motor grueso:

- No derraman cuando comen y beben.
- No están quietos por mucho tiempo
- Dos acciones a la vez les cuesta realizarlo
- Se completa la marcha
- Habilidad para caminar adelante, atrás, al costado, camina en diagonal, en punta de pie y talones
- Realiza medianamente detenimiento de la marcha en forma brusca.

- Para dibujar, todo el brazo lo mueven
- Con los pies juntos saltan hasta 30 cm
- Alternando los pies sube las escaleras sin que le ayuden.
- En posición supina coge la cuchara.
- Realiza actividades motrices gruesas por que le encanta
- Le gusta manipular los lápices y realiza una manipulación más fina del material de juego.
- Realizan con el lápiz trazos diversos, el color o lapiceros de manera controlada.
- Realizan trazos controlados con diversos materiales.
- Apilan cubos de 9 o 10 piezas.
- Doblan un papel a lo largo y a lo ancho, más no lo hacen en forma diagonal.
- Demuestran ser más seguros y veloces que sus pies.
- Maneja las habilidades de aumentar y disminuir la velocidad con facilidad.
- Cada vez pueden dar vueltas más cerradas.
- Muestra la habilidad de pedalear un triciclo.
- Puede lanzar y recoger un objeto o una pelota sin dejar caer al suelo.

7. Leyes del desarrollo Motor

Alarcón (2012) en sus observaciones realizadas en niños pone de manifiesto que el desarrollo motor se debe a grandes patrones que los rigen. Sobre la base la concepción del progreso gradual en la organización de sus movimientos que lo ejecutan en el sentido cefalocaudal y proximodistal que son dos categorías especialidades que explicaremos a continuación.

a. La ley cefalocaudal

Considera que el organismo de un niño la organización de las respuestas motrices se realiza descendentemente desde la cabeza hacia los pies lo que significa que el niño puede controlar antes los movimientos de la cabeza y luego posteriormente el de las piernas.

Por eso se entiende el hecho de que los niños primero mantienen erguida la cabeza y luego el de la espalda y mucho después las piernas y finalmente los pies.

b. La ley próximodistal:

Significa que la organización de las respuestas motrices de un niño se efectúa desde la parte más próxima del eje del cuerpo a la parte más alejada. Así se puede observar que el niño controla primero los movimientos de los hombros y luego después los movimientos finos de los dedos.

5.2 Justificación de la investigación

La presente investigación se encuentra su justificación cuando al observar a los educandos del preescolar sus movimientos definitivamente eran torpes por ejemplo al correr realizaban movimientos bruscos, tenían dificultades de saltar con los pies juntos y otras características permitían tener dificultades para poder tener un manejo de su esquema corporal y de poder interactuar; esta situación induce a que se inicie el presente estudio en los estudiantes del preescolar.

Consecuentemente, frente a esta situación problemática en la psicomotricidad gruesa de nuestros niños se pretende solucionarlo con una propuesta pedagógica del “Jugando si se aprende” para desarrollar la coordinación motriz gruesa, centradas en el juego como una verdadera estrategia para desarrollar la coordinación y equilibrio del esquema motor, constituyéndose en una tarea por que la motricidad constituye una función primordial en el aprendizaje y en su desarrollo integral por que son seres inteligentes y se encuentran motivados para el desarrollo de su cuerpo.

E juego del niño experimenta el conocimiento de su cuerpo y la predisposición para mejorar su personalidad. Las capacidades de la motricidad gruesa activan el desarrollo motriz emocional y cognitivo el que aprender a dominar y a gestionar todos los movimientos motores para lograr sus talento o aptitudes mentales.

El trabajo de investigación, también se justifica porque tiene relevancia social pues se beneficiarán de los resultados los aprendices de 5 años , en la facilidad que tengan, de lograr su maduración de su respectiva psicomotricidad, también por conveniencia para las profesoras por que permitió descubrir que el uso del juego estimula las habilidades motoras gruesas motricidad gruesa en niños de 5 años de la IE. “Señor de la vida” de

Nuevo Chimbote.

Asimismo, los productos y actuaciones que se observarán las implicancias objetivas por que permitirán que las maestras tengan fortaleza y referentes teóricos al trabajar la psicomotricidad al demostrar el incremento de las habilidades en la gestión del juego de docentes y estudiantes y cómo influye en el incremento de la motricidad gruesa.

En la misma dirección, su justificación científica se da en la medida que se validará las teorías seleccionadas en el estudio, de esta manera tendrá más consistencia las investigaciones las que dieron fundamento los aportes teóricos en el modelo educativo aprobado en la universidad y se puede transferir a todos los programas de Educación.

5.3. Problema

¿Cómo influye la propuesta “jugando si se aprende” en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.P. “Señor de la vida” - Nuevo Chimbote - 2018?

5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables

5.4.1. Variables

Variable independiente:

Propuesta “jugando si se aprende”

Variable dependiente:

Psicomotricidad Gruesa

5.4.2. Conceptualización de las variables

a. Definición conceptual de la propuesta “jugando si se aprende”

Propuesta “jugando si se aprende” es la previsión de un conjunto de actividades basadas en el juego simbólico, funcional, roles y reglas; para estimular la manejo de la motricidad gruesa: toda vez que van a lograr la asimilación funcional o reproductiva del entorno de acuerdo a cada fase de la evolución de los niños.

b. Definición conceptual de psicomotricidad gruesa (Alarcón 2012)

Constituye un conjunto de habilidades motoras que el niño o la niña inicia un movimiento armonioso de los músculos del cuerpo la parte gruesa, que de manera progresiva va mantener el equilibrio en general y de manera particular, el equilibrio de las partes gruesa del cuerpo humano (la cabeza, del tronco y extremidades) para poder realizar las habilidades de sentarse, arrastrarse, darse vuelta, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminar, correr, saltar, etc.

5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL
Propuesta “jugando si se aprende”	La propuesta jugando si aprende es un conjunto de actividades secuenciadas y relacionadas al juego, porque activa la inteligencia, constituye una asimilación reproductiva del mundo que los rodea, en concordancia a cada etapa evolutiva de los niños, en el caso de la investigación que estamos realizando. (Piaget, 1956),	La propuesta “jugando si se aprende comprende, la fundamentación teórica, los objetivos, elaboración de la propuesta y concreción del diseño que son ejercicios a través de los juegos. Observación de los niños cuando juega.
Psicomotricidad gruesa	Alarcón (2012) son aquellas habilidades que se adquiere para mover de manera armoniosa los músculos del cuerpo del niño para ir de manera progresiva, aprendiendo a mantener el equilibrio su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) para patear, darse vueltas con todo su cuerpo, sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando y finalmente llegue a correr.	La psicomotricidad se mide a través de los aspectos del dominio corporal, maduración espacial, dinámico dominio y corporal estático.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> - Se sustenta en teorías constructivista - Los principios tienen relación con la teoría. - Se sustenta en el desarrollo del desarrollo psicomotor grueso de los educandos.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Son claros - Su existencia es suficiente - Lo enunciados son coherentes con los fundamentos teóricos.
	Elaboración de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Están vinculados todos los componentes. - Están estructurados todos sus procedimientos de la propuesta. - Manifiesta impacto el diseño

Propuesta “jugando si se aprende”	Señalamiento de los elementos de la propuesta	- Manifiesta claridad en sus elementos. - Evidencia sencillez y claridad en el lenguaje. - Muestra coherencia en cada uno de sus componentes.
	Manifiesta objetividad en la aplicación de la Propuesta	- Existe coherencia los fundamentos del modelo con sus respectivas actividades que se propone. - Las actividades de prevención son suficientes - Las actividades son viables a corto tiempo
Motricidad Gruesa	Maduración Espacial	-En el mismo lugar salta con ambos pies.
		-Lleva un vaso con agua caminando 10 pasos.
		-A un punto determinado lanza una pelota.
		Camina seis o más pasos en puntas de los pies.
		Gatea venciendo obstáculos imitando a un niño
		Gira de derecha a izquierda y de izquierda a derecha
		Baila ritmos populares
	Dominio Corporal dinámico	-Con los pies juntos salta 20cm
		-Sin apoyo salta tres o más veces con un pie
		- Camina hacia delante con el talón y punta del pie
		-Hacia atrás camina topando punta y talón.
		Gatea por el patio de la escuela
		Gira con rapidez de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.
	Baila un mix de músicas populares	
	Dominio corporal Estático	Coge una pelota
-Sin apoyo demora 10 segundos o más se para en un solo pie.		
Representa a una estatua por 10 segundos.		
Se mantiene en equilibrio en un camino angosto		
Camina con los brazos extendidos en un zigzag.		

5.5. Hipótesis

Al aplicarse la propuesta “jugando si se aprende” influirá significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Privada “Señor de la vida”- Nuevo Chimbote, 2018.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo Genérico

Determinar el nivel de influencia de la propuesta “jugando si se aprende” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018.

5.6.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa de los alumnos, antes de haber aplicado la propuesta del juego.
- ✓ Aplicar el programa pedagógico “Jugando si se Aprende” para desarrollar sus habilidades de psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de edad.
- ✓ Identificar el nivel de desarrollo de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en aprendices de 5 años después de haber aplicado de la propuesta pedagógica “Jugando si se Aprende”.
- ✓ Comparar los niveles de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años, antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica “Jugando si se Aprende”.

6. METODOLOGIA

6.1. Tipo y Diseño de investigación

6.1.1. Tipo de investigación:

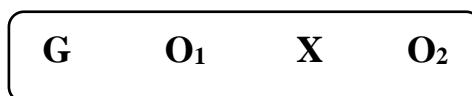
Es un estudio Aplicado tal como lo señala McMillan y Schumacher (2005), manifiesta que este tipo de investigación: “es un estudio donde se trata de reflexionar de una práctica habitual, cuyo propósito es constatar la evolución y la ejecución del conocimiento como resultado de la investigación en relación a la práctica... Por otro lado, esta investigación aplicada es contraria a la investigación básica, donde resuelve el problema identificado con un nuevo conocimiento que resulta muy relevante y constituye una solución generalizable frente a un problema general. (p.23).

6.1.2 Diseño de investigación

Se estimó que se debería trabajar con un diseño pre experimental de pre prueba / pos prueba con un solo grupo tal como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2014).

El procedimiento tiene que ver en el trabajo con un solo grupo se suministra una prueba antes de aplicarse el estímulo o tratamiento de la variable independiente, posteriormente se da la manipulación y al final se le aplica un post test al estímulo aplicado. Evidentemente se tiene ventajas con respecto cuando se trabaja con un solo grupo y se aplica solamente el post test anterior: lógicamente que este diseño es superior porque ya se cuenta con un inicio de referencia para observar el nivel que tenía el grupo experimental con respecto a las variables dependientes antes de haberse suministrado el estímulo; lo que significa que se da un seguimiento y acompañamiento al grupo. (p. 141).

Se diagrama de la siguiente manera:



Cuya simbología es:

- G** : Muestra que se va a dar el tratamiento o experimental
- O₁** : Pre test
- X** : Variable independiente: propuesta “jugando si se aprende
- O₂** : Post prueba

6.2. Población y Muestra

Estuvo constituido por 20 estudiantes hombres y mujeres de 5 años del I.E.P “señor de la vida” Nuevo Chimbote, toda vez que estamos contado con una población pequeña por lo tanto de opto trabajar con una muestra “intacta”.

Tabla 1: Distribución Poblacional de niños de 5 años de la IE. Señor de la Vida – Nuevo Chimbote

I.E.P	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
“Señor de la Vida”	10	10	20
TOTAL	10	10	20

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

TECNICAS	INSTRUMENTO
Observación de las ocurrencias	Formato de la prueba para determinar el nivel desarrollo Psicomotor Tepsi – Subtest Motricidad (Haeussler y Marchant, 1985).

a. **Técnica:** Observación

La observación constituye para determinar el desarrollo del aprendizaje y de manera particular la psicomotricidad gruesa de los educandos de 5 años hombres y mujeres y se ha podido percibir las habilidades procedimentales, de manera descriptiva y permanente, con la intención de darles pautas, orientaciones y finalmente la oportuna retroalimentación para mejorar su aprendizaje.

b. **Instrumento**

Las siglas de TEPSI es el instrumento que se empleó como instrumento de la décima edición, cuyas autoras son Haeussler & Marchant (2009), en vista del vacío que existía para poder caracterizar el desarrollo psicomotor a los educandos en una edad de 2 a 5 años del **país de Chile** tuvieron que plantear un instrumento que mida lo más cercanamente posible lo que se quería conseguir. En el año 1980 se publicó y en el año 1985 fue su primera edición del test, posteriormente se han publicado más ediciones, y es en el año 2009 su última edición.

El test resulta muy fácil su administración, porque se utiliza materiales mínimos y que cuestan muy poco; permite identificar normalmente los posibles errores en el desarrollo psicomotriz, se puede medir tres aspectos fundamentales: coordinación, lenguaje y motricidad.

Es en los aportes de Wallon, Piaget, Vygostky y Ajouria Guerra, en las que las investigadoras fundamentan en sus estudios, de tal manera que logran establecer el desarrollo psicomotriz o mejor dicho la madurez motora y psicológica con que cuentan los niños y niñas en estrecha relación con las tres áreas básicas planteadas.

La propuesta de las expertas chilenas sirve también para evaluar programas preescolares obviamente que pueden contribuir en investigaciones como también para un tratamiento clínico.

Se ha comprobado su validez de constructo el TEPSI, en la que se ha podido estandarizar la progresión del puntaje por edades, las implicancias de las variables correlacionales de las preguntas de los test menos extensos que se desgranar del teste general. En el año de 1981 y 1982 se trabajó con una muestra de 144 niños. La segunda aplicación experimental fue en el 1983 trabajando con una muestra de 540 niños. (con el propósito de obtener las normas).

Para determinar la confiabilidad del instrumento en cuestión en nuestro país, obviamente se tiene que tener en cuenta las cualidades peculiares de los alumnos de nuestro contexto peruano, se realizó en la investigación en una institución Educativa del Callao realizándose un trabajo de campo contando con 20 niños de 3 años de edad de ambos sexos como muestra. Por lo tanto, la mencionada muestra es similares las características al grupo muestral del estudio presente (grupo experimental). Al analizar resultados se obtiene la confiabilidad del test original con todos los interrogantes llegándose a obtener una alta confiabilidad empelándose a la medida del Alfa de Cronbach, cuyos resultados es el valor de 89.9 % Siendo los resultados de alta confiabilidad de los Subtets de Coordinación= 61.3, Lenguaje=81.1, y de Motricidad=85.0.

6.3.1. Confiabilidad y validación de los instrumentos de recolección de datos

Evidentemente, el nivel de confiabilidad entre el instrumento aplicado con el del país de origen en el estudio de campo resulta concordante en los niveles de confiabilidad incrementándose estos según el desarrollo de la edad del niño. La mencionada herramienta de recolección de datos ha sido validado y determinado la confiabilidad por la Universidad de Chile por los autores psicólogas y docentes indicados.

6.3.2. Procesamiento y análisis de la información: en pasado

Contando con la información recolectada se procedió de la manera siguiente; primero se empleó en primer lugar la tabulación concretada en tablas y figuras estadísticas,

luego proceder a la actividad de analizar e interpretar convirtiéndose en resultados.

Para el análisis se tuvo en cuenta los objetivos y la información teórica del presente estudio. A partir de las visitas de inmersión de campo, se hizo la descripción y narraciones de las situaciones observadas teniendo en cuenta la teoría y los datos se presentarán en narraciones documentadas.

Se empleó el paquete informático de la plataforma del SPSS para el procesamiento de toda la información.

6.4 Técnicas del procesamiento estadístico

Las medidas estadísticas que se emplearon en el procesamiento de la información obtenida fueron las siguientes:

c. Técnicas de Tendencias Centrales

Empleamos la medida aritmética, para establecer los promedios de los calificativos, del único grupo con que realizamos el experimento su fórmula es:

$$X = \frac{\sum X_i f_i}{n}$$

Cuya simbología significa:

X_i : El intervalo de cada clase

f_i : Frecuencias absolutas simples

n : Muestra

Σ : Suma de los valores

d. Técnicas de Variabilidad

Desviación Típica o Estándar, siendo su fórmula.

$$\sigma = \sqrt{\sigma^2}$$

e. Prueba de Hipótesis

Para la comprobación de las hipótesis alternativa, se trabajó en base a prueba “Z” de la Normal, optando con un grado de significancia de 0,05 (95%) y la diferencia de las medias se empleó la siguiente fórmula:

$$Z = \frac{x_1}{\sqrt{\left(\frac{\sigma_1^2}{n_1} + \frac{\sigma_2^2}{n_2}\right)}}$$

Donde:

X₁: medida aritmética del grupo donde se aplica la variable independiente o experimental.

σ : varianza del control experimental.

n₁: total de la muestra del grupo en el que se realiza el experimento.

n₂: total de la muestra del grupo del experimento.

7. RESULTADOS

7.1. Resultados del pre test de psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IE. “Señor de la vida”

Tabla 2: Frecuencias porcentuales de la Maduración espacial (psicomotricidad gruesa) en niños de 5 años de la IE. “Señor de la vida”

	frecuencia	Porcentaje	porcentaje acumulado
Inicio	15	75,0	75,0
En proceso	5	25,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: Test

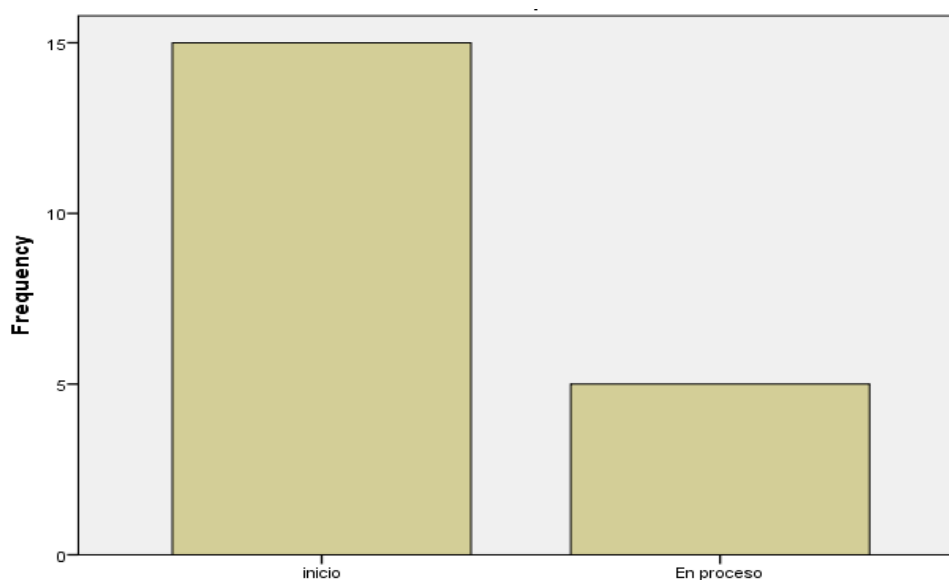


Figura 1: Frecuencias porcentuales de la Maduración espacial (psicomotricidad gruesa) en niños de 5 años de la IE. “Señor de la vida”

Análisis

Apreciamos en la Tabla 2 los estadísticos del pre test, donde 15 niños que simbolizan el 75% que se sitúan en *inicio* en la *maduración espacial* de los alumnos de 5 años; mientras que 5 educandos que representan el 25% están en proceso de maduración de su psicomotricidad gruesa.

De esta manera, la mayoría de estudiantes se ubican en inicio en su proceso de maduración espacial de la I.E.P “Señor de la vida”.

Tabla 3: Resultados del pre test del dominio corporal dinámico (psicomotricidad gruesa) en estudiantes del señor de la Vida.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	13	65,0	65,0
En proceso	7	35,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: Test

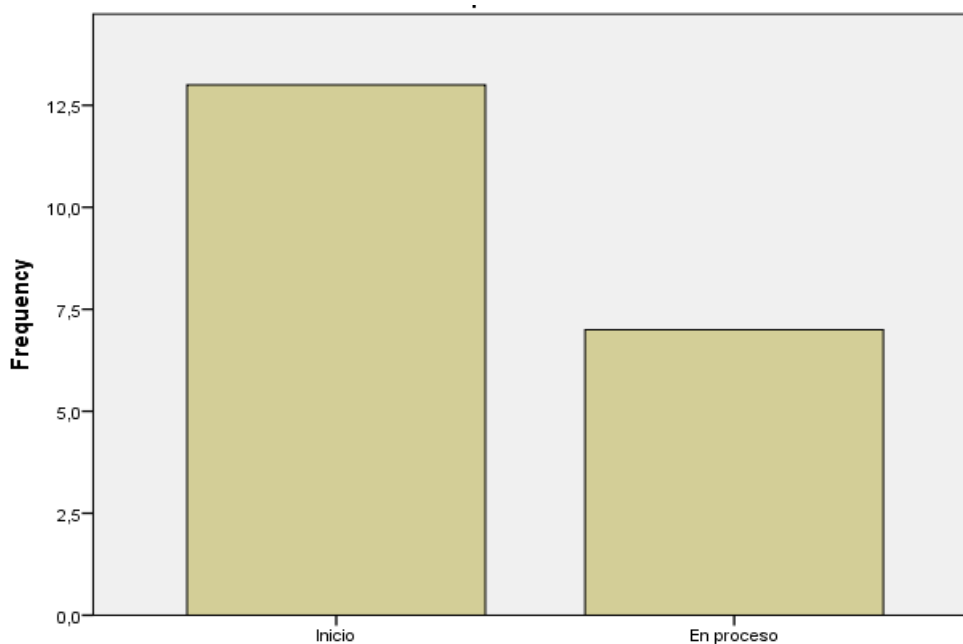


Figura 2: Estadísticos del pre test del dominio corporal dinámico (psicomotricidad gruesa) en estudiantes de la Institución “Señor de la vida”

Análisis

Visualizamos en la Tabla 3 los estadísticos del pre test, en el que 13 niños que son equivalentes al 65% se ubican en el Inicio en el dominio corporal dinámico, de los alumnos; mientras que 7 niños que representan el 35% están en proceso en la maduración de su psicomotricidad gruesa.

De tal modo, que los alumnos en su mayoría se localizan en el inicio en su proceso dominio corporal dinámico de los estudiantes del “Señor de la vida”.

Tabla 4: Resultados del pre test sobre el dominio corporal estático (psicomotricidad gruesa) en alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
inicio	12	60,0	60,0
En proceso	8	40,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: Test

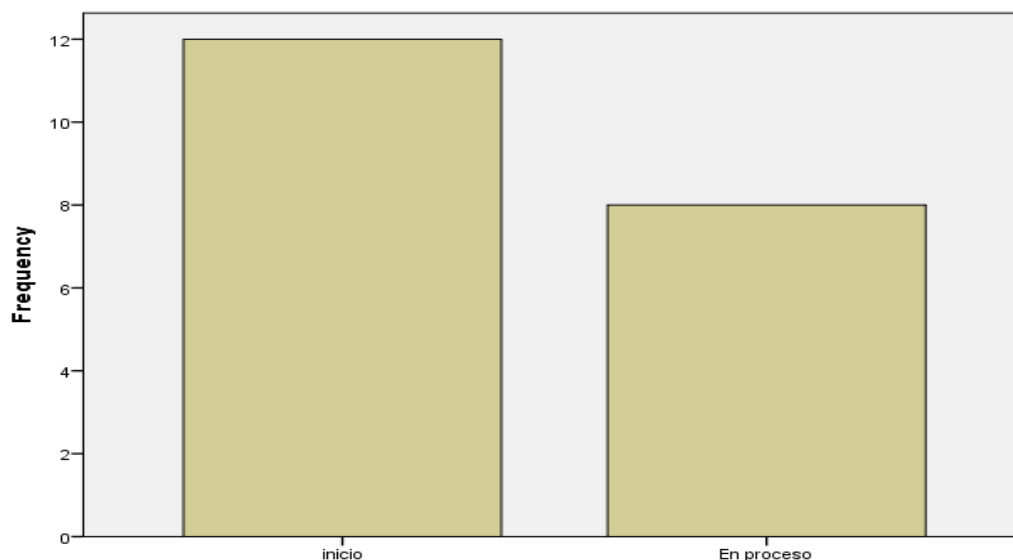


Figura 3: Resultados del pre test del dominio corporal estático

(psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

Análisis

Se percibe en la Tabla 4 los estadísticos del pre test, donde 12 alumnos que son equivalentes al 60% se encuentran en inicio en el dominio corporal estático, mientras que 8 alumnos que representan el 40% se ubican en proceso en la maduración de su psicomotricidad gruesa.

En consecuencia, se evidencia que la mayoría de alumnos se halla en inicio en su proceso de dominio corporal estático de alumnos del “Señor de la vida”.

7.2. Resultados del post test sobre la psicomotricidad gruesa de los estudiantes del “Señor de la vida”

Tabla 5: La maduración espacial (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	15	75,0	75,0
Logrado	5	25,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: test

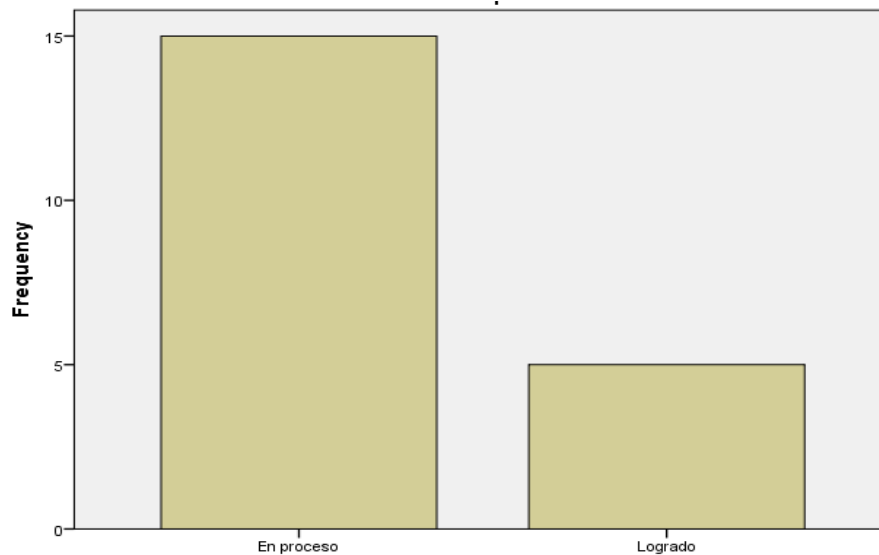


Figura 4: Resultados del pos test de la maduración espacial (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la Institución “Señor de la vida”

Análisis

Analizamos en la Tabla 5 los estadísticos del pos test, donde 15 alumnos que son el 75% se localizan en el nivel de proceso en la maduración espacial, de los alumnos; mientras que 5 alumnos que son el 25% están con respecto a la maduración de la psicomotricidad gruesa en el nivel logrado.

Por lo tanto, se aprecia que mayoritariamente de niños se encuentran en proceso en su maduración espacial de los alumnos de 5 años de la I.E.P “Señor de la vida”.

Tabla 6: Resultados del pos test del dominio corporal dinámico (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	8	40,0	40,0
Logrado	12	60,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: test

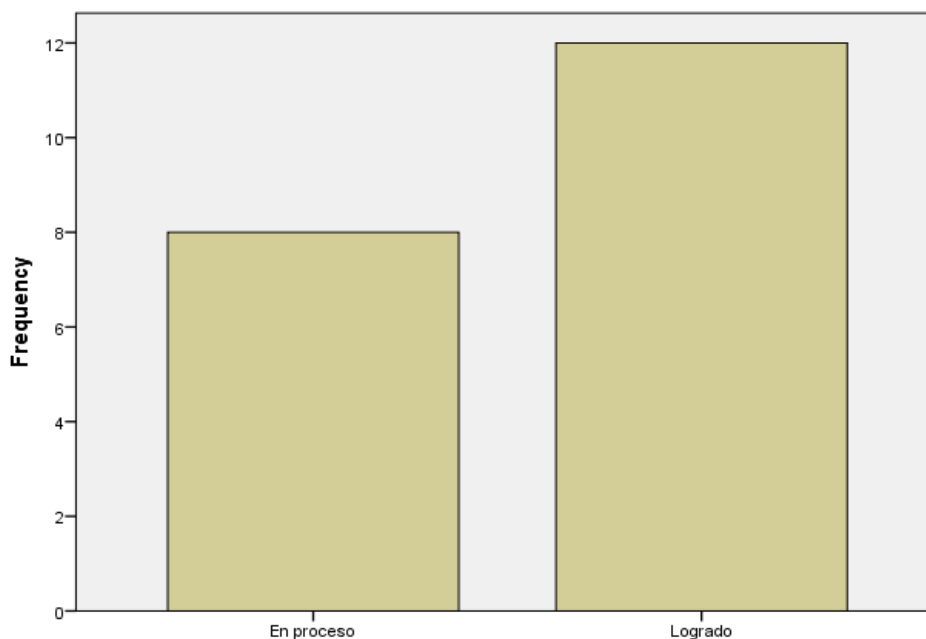


Figura 5: Resultados del pos test del dominio corporal dinámico (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la Institución “Señor de la vida”

Análisis

Apreciamos en la Tabla 6 los estadísticos del pos test, donde 12 niños que representan el 60% han llegado al nivel de haber logrado en la maduración de su psicomotricidad gruesa de los alumnos; mientras que 8 alumnos que equivalen al 40 % se ubican en el nivel de proceso en su dominio corporal dinámico.

Vale decir, que mayoritariamente de alumnos demuestran un nivel de haber logrado en su maduración de su psicomotricidad gruesa de la I.E.P “Señor de la vida”.

Tabla 7: Resultados del post test del dominio corporal estático (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentajes acumulados
En proceso	11	55,0	55,0
Logrado	9	45,0	100,0
Total	20	100,0	

Fuente: test

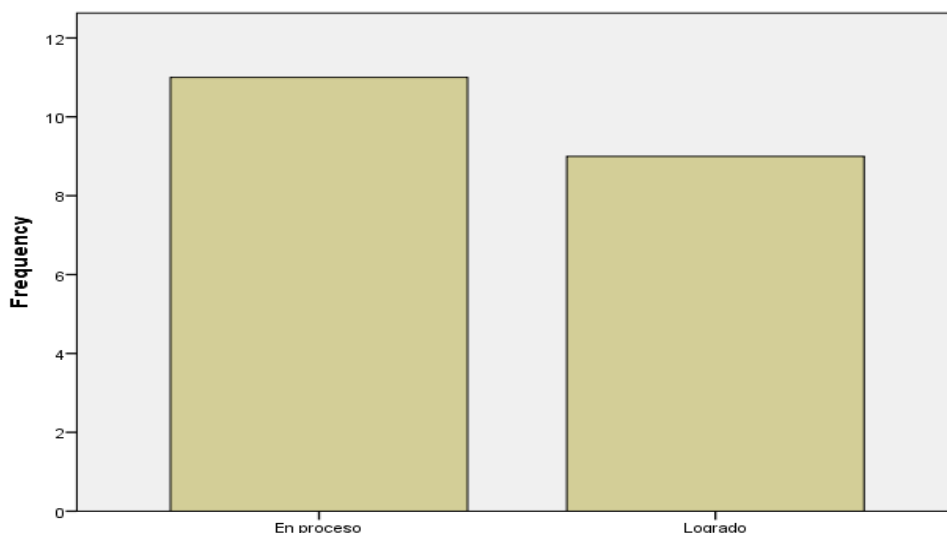


Figura 6: Resultados del pos test del dominio corporal estático (psicomotricidad gruesa) de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”

Análisis:

Visualizamos en la Tabla 7 los estadísticos del pos test, donde 11 alumnos que equivalen el 55 % se localizan en proceso su nivel en el dominio corporal estático, de los alumnos de 5 años; mientras que 9 estudiantes que equivalen al 45% están en el nivel de haber logrado su psicomotricidad gruesa.

Por lo tanto, mayoritariamente de los niños han logrado ese es el nivel de logro con respecto al dominio corporal estático de los alumnos de la I.E.P “Señor de la vida”.

Tabla 8: Efectos del pre y post prueba de los niveles de psicomotricidad gruesa de alumnos de 5 años de la IE. Señor de la vida.

DIMENSIONES	PRE TEST: NIVEL	POS TEST: NIVEL
Maduración espacial	Inicio	En proceso
Dominio corporal dinámico	Inicio	En proceso
Dominio corporal estático	Inicio	Logrado
PROMEDIO	Inicio	En proceso y logrado

Prueba de Hipótesis nula o teórica

Para probar la hipótesis nula, se ha optado por la Prueba no paramétrica, como se demuestra a continuación, donde se evidencia la utilización de la prueba de Friedman de muestras relacionadas para análisis de la varianza de dos factores por rangos:

Tabla 9: Resumen de contrastes de hipótesis

	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distributions of Maduracion espacial, Dominio corporal dinámico, Dominio corporal estático, Maduración espacial, Dominio corporal dinámico and Dominio corporal estático are the same.	Related-Samples Friedman's Two-Way Analysis of Variance by Ranks	,000	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

Análisis:

De acuerdo a la tabla 9 se aprecia que se emplea la prueba de Friedman donde el nivel de significación es 0,05 de esta manera, se niega la hipótesis nula: La aplicación de una propuesta “jugando si se aprende” no influye significativamente en mejorar la psicomotricidad gruesa de los alumnos de 5 años de la I.E.P “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018 y se aprueba la hipótesis alternativa. Al aplicarse la propuesta “jugando si se aprende” influirá significativamente en su desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los alumnos de la IE.. “Señor de la vida”- Nuevo Chimbote, 2018.

8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Del análisis de los resultados y de su interpretación se comprueba que, al aplicarse la propuesta “jugando si se aprende” logró influir significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de alumnos de 5 años de la IE. “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018.

En segunda instancia, se discutió los resultados obtenidos de la pre y post prueba, tal como se observa en la Tabla 2, 15 niños que equivale al 75% se sitúan en el Inicio con respecto a la maduración espacial; mientras que 5 niños que representan al 25% se

sitúa en el nivel de proceso de su maduración espacial. En consecuencia, mayoritariamente de alumnos se ubican en el nivel de inicio en la maduración espacial. Sin embargo, en la Tabla 6 del post test, 15 alumnos que representan el 75% se ubican en proceso con respecto a la maduración espacial; mientras que 5 alumnos que equivalen el 25% llegaron a obtener el nivel de haber logrado en su maduración espacial. Por lo tanto, la *totalidad de niños se encuentran en proceso en su maduración espacial.*

Por otro lado, se observa en el pre test en la Tabla 3, 13 alumnos que equivalen el 65% se encuentran en Inicio; mientras 7 niños que representan el 35% están en proceso en su dominio corporal dinámico. Consiguientemente, niños en su mayoría de se encuentran en inicio en el dominio corporal dinámico. Mientras que en el post test de la Tabla 3, 8 alumnos que equivalen el 40 % se sitúan en proceso; mientras que 12 niños que simbolizan el 60% se ubican en el nivel de logro en su dominio corporal dinámico. De esta manera, se concluye que la mayoría de alumnos se ubican en logrado en su dominio corporal dinámico.

De igual manera, se percibe, en la Tabla 4 los estadísticos del pre test, 12 alumnos que equivalen al 60% se hallan en Inicio es su nivel con respecto al dominio corporal estático; mientras que 8 niños que representan el 40% están en proceso en su dominio corporal estático. De este modo, mayoritariamente de alumnos se ubican en inicio en su proceso de dominio corporal estático. Se observa los estadísticos del pos test, en la Tabla 4 que 11 alumnos que equivalen al 55 % se encuentran en proceso como nivel de en la dimensión corporal estático; mientras que 9 niños que representan el 45% están en logrado en su dominio corporal estático. Por lo tanto, mayoritariamente los niños se localizan en haber logrado es su nivel con referencia a las capacidades del dominio corporal estático.

Otro orden de análisis, los resultados hallados en el presente investigación de acuerdo a los resultados de Morante y Vargas (2019), mientras que estos investigadores sustenta que las actividades lúdicas desarrollan la psicomotricidad gruesa en alumnos del nivel inicial, los resultados son distintos a la investigación propuesta que se tuvo que medir las dimensiones para poder obtener resultados los cuales nos arrojaron que

en mayoritariamente los alumnos lograron el nivel de proceso en su maduración espacial, la cual se observa un incremento de estar en el inicio pasan a un nivel superior.

En esa misma dirección la investigación de Chocce y Conde (2028), concluyeron que los juegos populares además de lograr el incremento de habilidades de motricidad gruesa, sino que también acceden a los conocimientos, valores - actitudes y habilidades. Resultados distintos a los que se han arribado en la presente tesis; mientras de los autores señalados investigaron los juegos populares como variable independiente, en la investigación nuestra habla sobre una propuesta de “jugando si se aprende”.

De igual manera, investigación semejante a la anterior y al estudio de Arzola (2018) Sustentan que las actividades lúdicas motores influyen significativamente en la psicomotricidad gruesa de alumnos de 5 años de edad; mientras que nuestra investigación tiene como objetivo proponer un programa de juegos creativos con los que se logró mejorar la psicomotricidad gruesa en sus distintas dimensiones propuestas.

Los estudios que se muestran en seguida están descritas a acrecentar la psicomotricidad gruesa; en otras palabras, la misma variable que optaron por investigar Oblitas y Merino (2018) establecieron un programa recreativo de actividades fundamentados en las teorías relacionadas al juego tanto de Piaget, Wallon y Vygotsky y con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa.

Landi, (2017) afirma que al suministrar una propuesta de actividades sobre el juego diseñado para aumentar la motricidad fina fue de gran ayuda en el aprendizaje de los alumnos, también fue de interés emocional, mientras que la investigación propuesta estuvo enfocada a mejorar la motricidad gruesa en el niño.

Díaz, Flores y Moreno (2015) concluyeron que los juegos fueron utilizados como herramientas pedagógicas las cuales ayudaron a encaminar su identificación de su cuerpo, refuerzo del tono muscular y logrando así mismo el equilibrio y coordinación, así mismo se realizaron ejercicios el cual ayudo a ubicarse en relación a su cuerpo. Se

puede decir que también se encuentra una similitud de estudio por referirse a la misma variable pero que difieren en los resultados por ser abismalmente distintos.

Por otro lado, mientras Seminario-Yarlequé (206). Señalan que en la medición de OZER se percibe mayoritariamente de alumnos de la IEP. Del Distrito de Castilla, los niveles fueron de una motricidad normal y motricidad superior de igual no difería sustantivamente en sus dimensiones de la variable; pero también existen con niveles inferiores, normales y normal e inferior. En este sentido el producto conseguido en la tesis después de la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas en incrementar la psicomotricidad gruesa sus resultados son muy coincidentes.

Mientras que la investigación realizada por Garay (2018). Demostró de acuerdo a sus resultados obtenidos que los alumnos de 5 años de la IE. N° 2051-Carabayllo la psicomotricidad gruesa de fue influenciada en un 90 % por las actividades lúdicas motores con un índice de $p=0,020 > \alpha =0,05$. Aceptándose la hipótesis general del investigador; de igual manera muy semejantes fueron los resultados en la coordinación global, en el progreso de la dimensión del conocimiento de sus cuerpo de los alumnos, en el control de su cuerpo, de igual manera, en conocimiento de lateralidad. Y en la dimensión de la organización espacio temporal de los niños se incrementaron significativamente los resultados como se aprecian son muy similares a los resultados y conclusiones a las que hemos llegado tal como se demuestra en la presente investigación que estamos sustentando.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

- a) Al iniciar la investigación se identificó el nivel de psicomotricidad gruesa en donde se aprecia que 15 niños que representan el 75% su nivel es de Inicio con respecto a la maduración espacial; mientras que 5 estudiantes que hacen el 25% se ubican en proceso como su nivel. Consecuentemente, mayoritariamente de niños están *inicio en su nivel en relación a la maduración espacial*.

Por otro lado, 13 niños que representan el 65% su nivel es de Inicio en

dominio corporal dinámico, mientras que 7 niños que representan el 35% están en el nivel de proceso. Se concluye, que mayoritariamente los estudiantes se encuentran en su *dominio corporal dinámico* en el *nivel inicial*.

De igual manera, el 60% que equivalen a 12 niños están en Inicio en el manejo corporal estático; mientras que 8 niños que representan el 40% están en un nivel de proceso. De esta manera, los niños mayoritariamente llegan solo al *nivel de inicio en el manejo corporal estático*.

- b) Se diseñó y luego se aplicó la propuesta pedagógica denominada: “Jugando si se Aprende “para incrementar su motricidad gruesa en alumnos de 5 años y estuvo conformada por 10 actividades de aprendizaje administrándose en el lapso de cuatro meses aproximadamente con el acompañamiento de la profesora asesora de la IE.
- c) Al aplicarse la post prueba el nivel de psicomotricidad gruesa se obtiene la información en las siguientes cantidades, 15 estudiantes que equivalen al 75% encontrándose en proceso, con respecto a la maduración espacial; mientras que 5 niños que representan el 25% están en el nivel de logro en su maduración espacial. En consecuencia, es la *mayoría de los niños se encuentran en proceso en su nivel de maduración espacial*.

Mientras que 8 niños que son el 40 % manifiestan estar en *proceso* en el manejo corporal dinámico; mientras que el 60% que son equivalentes a 12 estudiantes están en el nivel de haber logrado las metas. Como resultante se llega que, los niños en su mayoría se encuentran en haber logrado en su mayoría el dominio corporal dinámico. Finalmente, 11 niños que representan el 55 % se ubican en proceso en su nivel en el dominio corporal estático; y solamente 9 niños representando el 45% están en logrado en su dominio corporal estático. Por lo tanto, los niños mayoritariamente en el nivel de haber logrado en su dominio corporal estático.

- d) De acuerdo con los resultados obtenidos *al empezar el proceso investigador investigación* se identificó el nivel de psicomotricidad gruesa en donde se

aprecia que 15 estudiantes que representan el 75% su nivel fue de Inicio con respecto a la maduración espacial y *posteriormente* de la aplicación de la post prueba el nivel de psicomotricidad gruesa se obtiene la información en las siguientes cantidades, 15 alumnos que equivalen al 75% están en el nivel de proceso, con respecto a la maduración espacial. Por lo tanto, los alumnos mayoritariamente *llegaron estar en proceso en su nivel de maduración espacial, la cual podemos observar el incremento del nivel (Inicio) a un nivel superior (en proceso)*. A excepción del dominio corporal estático que al iniciar la investigación en su medición se ubicaron los niños en el nivel en proceso.

9.2. Recomendaciones

- a. Recomendar a maestros y maestras de educación preescolar aplicar la propuesta “jugando si se aprende” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los alumnos de acuerdo a lo obtenido en los resultados.
- b. Fomentar las capacitaciones permanentes a las maestras de educación preescolar sobre el incremento y manejo de los juegos para estimular la psicomotricidad gruesa de estudiantes de 5 años.
- c. Elaboración de materiales educativos y uso de recursos para la aplicación de la propuesta “jugando si se aprende” con la finalidad de incrementar su psicomotricidad gruesa de alumnos del preescolar.
- d. Motivar a las autoridades educativas mayor impulso en el empleo de la propuesta “jugando si se aprende” para ayudar a incrementar la psicomotricidad gruesa en los aprendices de alumnos de educación inicial.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón, García y Vásquez (2012). En su tesis “taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E 252 “niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012. <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/unitru/1568/tesis%20alarcon>

%20mezagarcia%20salda%c3%91vasquez%20sifuentes%28fileminimizer%29.pdf?sequence=1&isallowed=y

Amasifuen y Utia (2014). En su tesis “efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. n° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. Recuperado en <http://docplayer.es/storage/64/50699774/50699774.pdf>

Arzola, S. (2018) Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Tesis para optar grado de Maestra en Educación. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf? sequence=1.](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1)

Baque G.J (2013) en su tesis “actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional santa maría del fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”. Recuperado de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/tesis%20julio%20baque.pdf>

Caballero, Yoli y Valega (2010). En su tesis “el juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla”. Recuperado en <http://jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-6-cartilla-jugando-me.html>

Chancuáis S.F (2012).en su tesis “rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el centro educativo cec, de la ciudad de latacunga provincia de cotopaxi” http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10905/1/51912_1.pdf

Chocce, E. y Conde, D. (2018) Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara. Tesis para optar el título de segunda

especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelica.
Recuperado en:
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%20CERIKAY%20CONDE%20CONDE%20CDLIA%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Díaz, A. Flores, O. y Moreno, Z. (2015) Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún. Tesis de grado para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores – Córdoba. Recuperado en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Díaz, J. (1997). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.

Fernández, L. (2014). El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. (Tesis de maestría, España). Recuperada de repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.

Franco, O. (2013). Lecturas sobre el juego en la primera infancia. Cuba: Pueblo y Educación

Franco N.S.P (2009). En su tesis “aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal”: preescolar el arca. Recuperado en <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/aspectos%20que%20influyen%20en%20la%20motricidad%20gruesa%20de%20los%20ni%C3%91os%20del%20grupo%20de%20maternal-preescolar%20el%20ar.pdf>.

Garay, L.E. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Educación. Sección: Educación e idiomas. Universidad César Vallejo. Perú
– 2018.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1.

Hallon, H. (1934). Los orígenes del carácter en el niño. Argentina: Ed. Nueva Visión.

Haeussler, m. & Marchant, t. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (tepsi) (libro original publicado, 1985).

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. México DF: Mac Graw-Hill.

Seminario-Yarlequé, G. (2006). Nivel de Psicomotricidad Gruesa de los Niños De 4 Años de una Institución Educativa Privada Del Distrito De Castilla-Piura. Universidad de Piura. Facultad de ciencias de la educación. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y.

Lázaro, L. (1995). El equilibrio: un fenómeno complejo. Buenos Aires: Edit. Paidós

Leyva G.A (2011). En su tesis, “el juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Landi, S. (2017) Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el Nivel Inicial I B año lectivo 2016 – 2017. Tesis para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana – Ecuador. Recuperado en: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>.

Martínez, N. (2013). En su tesis “desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actividades lúdicas: individual y grupal”. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/30153.pdf>

- Morante, M. y Vargas, A. (2019) Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Tesis para optar título de Licenciado en Educación Inicial. Universidad estatal del Milagro – Ecuador. Recuperado en: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4879/1/2.-%20ACTIVIDADES%20L%C3%99DICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%C3%91OS.pdf>.
- McMillan, J. y Schumacher, S. (2005). Investigación educativa. Una introducción conceptual. 5ta. Edición. España. ED: Pearson. Addison Wesley.
- Oblitas, R. y Merino, M. (2018). Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial. Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Recuperado en: https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/341/1/014080008I_014080006F_T_2018.pdf.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla.: Alfar
- Otalvaro G.S.J (2011). En la revista de educación & pensamiento “el juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad”
- Pazmiño y Proaño (2009). En su tesis “elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/325>

Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Josman Press.

Piaget J (1956). En su “teoría piagetiana”. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Piaget, J. (1973). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires: Editorial Morata.

Piaget, J. (1959) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Argentina. Ed. Universitaria de Buenos Aires.

Villanueva C.M (2014). En su tesis “desarrollo motor en los niños y niñas de 2 años de las salas de estimulación temprana en el distrito de Chimbote en el año 2014”

Vygotsky, L. (1933) *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. Aprendizaje Visor.

Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica

11. APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR (TEPSI) DE 2 – 5 AÑOS

Nombres

Sexo: **edad:** **Fecha:**

INSTRUCCIONES:

- Observar el nivel de motricidad gruesa en los niños durante la sesión de clase.
- Evaluando a cada niño de acuerdo a los Ítems dados en el instrumento.
- Llenar colocando un X donde corresponde de acuerdo a lo observado.

N° ITEMS	INDICADORES	LOGRADO	PROCESO	INICIO
MADURACION ESPACIAL				
1	En el mismo lugar salta con los dos pies			
2	Con un vaso de agua camina hasta 10 pasos			
3	En dirección determinada lanza una pelota			
4	Camina en puntas de pies seis o más pasos.			
5	Gatea venciendo obstáculos imitando a un niño			
6	Gira de derecha a izquierda y de izquierda a derecha			
7	Baila ritmos populares			
DOMINIO COPORAL DINAMICO				
8	Con los pies juntos salta 20cm			
9	Tres o más veces salta en un pie sin apoyo			
10	Camina topando talón y punta hacia delante			
11	Topando punta y talón camina hacia atrás			
12	Gatea por el patio de la escuela			
13	Gira con rapidez de derecha a izquierda y de izquierda a derecha			
14	Baila un mix de músicas populares			
DOMINIO CORPORAL ESTATICO				
15	Coge una pelota			
16	10 segundos o más se para en un pie sin apoyo			
17	Representa a una estatua por 10 seg			
18	Se mantiene en equilibrio en un camino angosto			
19	Camina con los brazos extendidos en un zigzag			

LEYENDA:

Se utilizó como instrumento la siguiente escala para obtener el nivel de Coordinación motora gruesa.

ANEXO N°2: MATRIZ DE COHERENCIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

NIVEL DE LOGRO	ITEMS CON ÉXITO	PUNTAJE	NOTA
Logrado	8-12	16-24	18-20
Proceso	4-7	8-14	12-16
Inicio	0-3	0-6	6-10

ANEXO N°3: PROPUESTA PEDAGOGICA

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



Propuesta
“Aprende” para
motricidad gruesa

LOGRADO: 2 PTO
PROCESO: 1 PTO
INICIO : 0 PTO

“Jugando si se
estimular la
en niños de 5 años

Propuesta pedagógica

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>El juego en la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años, I.E nuevo chimbote, 2018.</p>	<p>¿Cómo influye la propuesta “jugando si se aprende” en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.P. “Señor de la vida” - Nuevo Chimbote - 2018?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de la propuesta “jugando si se aprende” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años del I.E.P “Señor de la vida”, Nuevo Chimbote, 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de edad, antes de la aplicación de la propuesta del juego. ✓ Aplicar la propuesta pedagógica “Jugando si se 	<p>Al aplicarse la propuesta “jugando si se aprende” influirá elevando el nivel de desarrollo significativamente de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.P. “Señor de la vida”- Nuevo Chimbote, 2018</p>	<p>Variable independiente:</p> <p><i>Propuesta “jugando si se aprende”</i></p> <p>Variable dependiente:</p> <p><i>Psicomotricidad Gruesa</i></p>

		<p>Aprende” para estimular su psicomotricidad gruesa en niños de 5 años.</p> <p>✓ Identificar el nivel de desarrollo de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años después de la aplicación de la propuesta pedagógica “Jugando si se Aprende”.</p>		
--	--	---	--	--

Por: Lulichac Méndez Karen Yesenia

Nuevo Chimbote – Perú

2018

INTRODUCCIÓN

La presente alternativa pedagógica constituye parte del proyecto de investigación titulado “Jugando si se Aprende” para estimular la motricidad gruesa en alumnos de 5 años de la I. E. P “Señor de la Vida” Nuevo Chimbote, 2018, se fundamenta en la Teoría de Piaget, Amasifuen y Utia, Franco y otra breve información científica donde se sistematizan los aportes de distintos autores, tiene el propósito de considerar al juego como recurso inevitable para estimular la motricidad gruesa en estudiantes.

La psicomotricidad se desarrolla en la medida en que sea el juego el punto de partida para desarrollarla y está estructurada con sesiones de aprendizaje debidamente implementadas para gestionarla en los tiempos considerados en el cronograma. Se ha planteado desarrollar en los niños para mejorar su motricidad gruesa a través de actividades centradas en el juego, que sean retadoras y desafiantes para que empleando su cuerpo sea gratificante y significativos para ellos.

Esperamos que responda esta propuesta pedagógica y se valide en el aula con el logro de un aprendizaje que sea significativo para los estudiantes, cumpliendo así con los objetivos previstos. De acuerdo a los resultados ayudarán en la orientación de los maestros al incluirlo como verdadera herramienta pedagógica y metodológica en desarrollar la psicomotricidad en alumnos.

1. Población - Muestra con la que se trabajó

Se trabajó con distribución poblacional y muestral de 20 alumnos de 5 años de la I.E.P “señor de la vida”, Nuevo Chimbote.

Duración:

Inicio: 16/05/18

Término: 15/12/18

2. Objetivos

2.1. General

Ejecutar juegos para estimular la psicomotricidad gruesa en alumnos de 5 años de la I.E.P. “Señor de la Vida” Nuevo Chimbote, 2017.

2.2. Específicos

- Elaborar un conjunto de actividades que vivencien significativamente los aprendizajes, a los aprendices de educación inicial.
- Insistir en la evolución y maduración de la dimensión psicomotor del niño.
- Sensibilizar y motivar el desarrollo de las dimensiones cognitiva y afectiva a través de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

3. Fundamentación teórica de la propuesta

La propuesta se fundamenta en el pensamiento de los siguientes autores que se señalan sus principios más relevantes:

- a) la inteligencia del niño se desarrolla en gran medida mediante juego, porque representa la apropiación funcional o reproductiva de lo que existe en el medio de acuerdo a la fase etapa evolutiva de las personas. (Piaget, 1956).
- b) Definitivamente se debe entender que el juego no solo le da la posibilidad de autoexpresión; también, se logra la exploración, y experimentación el autodescubrimiento con sensaciones, movimientos, relaciones de esta manera llega a conocerse a sí mismo y a construir conceptos sobre el medio que les rodea (Amasifuen y Utia, 2014).
- c) Las actividades lúdicas involucran a la persona entera: al conocimiento de su cuerpo, sus emociones y sentimientos y, de su inteligencia. Da las posibilidades de igualdad, concreta las posibilidades individuales y grupales. Los pequeños cuando juegan mucho más son más dialogantes, reflexivos, creativos y críticos con su medio que lo rodea. (Caballero, 2010).
- d) Son habilidades del niño la coordinación motora gruesa porque va adquiriendo el movimiento de la armonía del manejo de los músculos del cuerpo y p0rogresivamente va ir manteniendo el equilibrio primero de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando y finalmente corriendo. (Alarcón, 2012).
- e) El juego permite incrementar la motricidad gruesa y está relacionado a todo el desarrollo cronológico de los niños y niñas -indudablemente en el

crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al dominio de sus, brazos y manos, pierna y pies.” (Franco, 2009).

4. Descripción de la propuesta pedagógica

Esta propuesta pedagógica en primer lugar cuenta con una fundamentación teórica que avalan mi investigación.

En segundo lugar, también con 10 actividades de aprendizaje diseñadas de acuerdo a las variables de estudio teniendo en cuenta los temas programados en la unidad de aprendizaje de la I.E.P “Señor de la vida” donde se realizan las prácticas.

Luego se aplicaron las sesiones teniendo en cuenta nuestra estrategia que es el juego.

5. Concreción de la propuesta

ÁREA

Psicomotriz

Competencia

“Autónomamente se desenvuelve a través de su Motricidad”

Capacidades

- ✓ Comprende las partes gruesas de su cuerpo
- ✓ Se expresa corporalmente en diferentes acciones artísticas y cotidianas

Desempeños

- ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo
- ✓ Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.

PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Nº	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	TITULO DE LA CLASE	FECHA
1	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Pasando por los circuitos	20 de Noviembre
2		Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	El Pañuelo	22 de Noviembre
3			Estatua	23 de Noviembre
4			Manteniendo el Equilibrio	27 de Noviembre
5			Mantenerse en un solo pie	29 de Noviembre
6			la pelota en el túnel	30 de Noviembre
7		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Jugando con la Pelota	4 de Diciembre
8			cruzando los obstáculos	5 de Diciembre

9		Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Los Animales	6 de Diciembre
10			Caminar sobre una Línea	7 de Diciembre

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

1. Institución: “señor de la vida”
2. Espacio: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Maestra practicante: Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- ✓ Pasando por los circuitos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Escala de estimación.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	-------------	-----------------------	--------

I N I C I O	Dialoga en el grupo, y propone sus normas para el juego los niños dan sus opiniones. Entona melodiosamente “lento muy lento” caminamos por el patio.	Canción	5
D E S A R R O L L O	Los alumnos se formaron en columna y salen a participar en el juego según de acuerdo a las orientaciones de la maestra, luego tienen que pasar un circuito donde tiene que saltar sobre un ULA ULA y luego van rampeando en el tunel para ver quien gana la competencia dentro del mencionado tunel. Vivencian el gran momento para relajarse: los niños se ubican en un determinado espacio donde encuentren a gusto entonando una canción quedan en reposo logrando Respiración para relajarse.	Ula ula Tunel	15
C I E R R E	Los niños y la maestra realizan un diálogo sobre la actividad realizada y encontrar lo valioso que es cuerpo nuestro, manifiestan sus estados de ánimo y sentimientos. Responden a las preguntas ¿Si les gustó? ¿Cómo lo hicieron la actividad lúdica? ¿Cómo se sintieron en la actividad desarrollada?	Diálogo	10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. GENERALIDADES

1. Institución Educativa: “señor de la vida”
2. Contexto: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Maestra: Karen Lulichac Méndez



II.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- **El pañuelo**

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Escala de estimación

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Se sientan el grupo en un círculo todos los niños y la maestra, proponen sus normas de juego dan sus opiniones críticas. Luego se ejecuta el momento de la Expresividad Motriz: con un equipo de sonido escuchan una canción una canción y al ritmo de la canción mueven las partes de su cuerpo de acuerdo a la letra de la canción: sobre motricidad de manera libre.	Grabadora CD Canción	5
D E S A R R O L L O	Los niños observan un pañuelo que muestra la docente y les diremos: A este pañuelo le gusta jugar mucho con los niños y le gusta que los niños hagan lo que él hace, por ejemplo, el pañuelo salta, el pañuelo adelante, el pañuelo atrás, el pañuelo en el suelo, arriba, abajo, etc. Y los niños de acuerdo al gusto del pañuelito todos siguen con las órdenes que da para que todos los ejecuten.	Pañuelo	20
C I E R R E	Finalmente, la maestra inicia un cálido el diálogo con los niños con respecto a sus juegos, construcciones y actividad de la sesión de aprendizaje, expresan de manera espontánea sus estados de ánimo y sentimientos. Responden a las preguntas ¿si les gustó o no? ¿Para realizar la actividad cómo se organizaron? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Nombre de la Institución: “Señor de la vida”
2. Espacio donde se realiza la actividad: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Profesora: Karen Lulichac Méndez



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- Estatua

III. APRENDIZAJES QUE SE ESPERAN LOGRAR

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Escala de estimación.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Se agrupan todos los niños y niñas, para motivarlos en una actividad de aprendizaje , luego proponen sus normas del juego recibiendo sus opiniones para que el juego sea más efectivo. Escuchan las instrucciones de la maestra y los niños deben correr de un lado a otro deteniéndose cuando la maestra da una palmada o un silbido y luego vuelven a correr cuando da dos palmadas y así se repite el juego, ahora lo deben hacer cuando escuchan el pito.	Normas Opiniones	5
D E S A R R O	Luego se forman en media luna todos niños al escuchar el sonido de la música empiezan a moverse al ritmo de la canción y cuando se para la música se quedan inmóviles como estatuas se quedan en la posición que estaban.	Juego CD Grabadora	20

L L O			
C I E R R E	<p>Para cerrar la actividad todos nos sentamos uno detrás de otro y realizamos masajitos con una pelota al compañero que está en nuestro adelante.</p> <p>La docente participa en el diálogo con los niños para reflexionar sobre la actividad realizada y luego expresan sus emociones y sentimientos.</p> <p>Finalmente responden a las preguntas ¿si les gustó lo que hicieron? ¿Cómo se organizaron para jugar? ¿Cómo se sintieron?</p>	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. GENERALIDADES

1. Institución: “Señor de la vida”
2. Lugar: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Profesora: Karen Lulichac Méndez



II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- Manteniendo el Equilibrio

III. APRENDIZAJE QUE SE ESPERA AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Personal Social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Escala de estimación

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO

I N I C I O	Para iniciar la actividad lo hacemos con un diálogo entretenido agrupados en semicírculo, proponemos las reglas de juego todos dan sus opiniones críticas. Y luego se ponen en movimiento desplazándose libremente al ritmo de la música.	Normas Opiniones CD Grabadora	5
D E S A R R O L L O	Todos los niños y niñas se forman en dos columnas y se indica que saldrán a participar los dos primeros niños en el patio cuando la docente de la voz de inicio. Luego caminan sobre una línea recta en el piso manteniendo el equilibrio con los brazos abiertos de manera horizontal a la altura del hombro deben estar los brazos y luego coge un vaso lleno de agua y traslada hacia la mesa de la docente que se encuentra en el otro extremo.	Juego Vaso con agua Cinta masking	20
C I E R R E	Luego se entretiene en un diálogo los niños con la maestra con respecto al juego ejecutado, reflexionan y expresan sus emociones y sentimiento vividos en la experiencia realizada. Responde a las preguntas que plantea la maestra ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas de reflexión.	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS GENERALES

1. Institución: “Señor de la vida”
2. Lugar: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Docente: Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- Mantenerse en un solo Pie

III. APRENDIZAJE QUE SE ESPERA LOGRAR

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.	Escala de estimación

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Entonan una canción conocida y luego fuera de sus asientos se reúnen en grupo formando un rectángulo y la docente al centro, terminada la canción se apertura el diálogo para dedicarse a proponer sus respectivas normas de juego los niños dan sus opiniones la docente las incorpora como propuesta creativa de los niños.</p> <p>Posteriormente nos encaminamos al patio formando un trencito saltando en dos pies y luego en uno de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente.</p>	<p>Normas</p> <p>Opiniones</p> <p>Juego</p>	5
D E S A R R O L L O	<p>Se colocaron dos sillas en el centro del patio se le dirá al niño que observe lo que hace la maestra mientras nos apoyamos en la silla.</p> <p>La maestra da las indicaciones a los niños y los aclara que tienen que hacer lo mismo cada niño que salga a imitar, si no lo logra se le ayudará con unos de sus pies para elevarlo del suelo, pero estando totalmente segura de que se está apoyando en la silla para que el niño pueda imitar, se tendrá que repetir el procedimiento varias veces hasta que el niño aprenda a estar y pueda permanecer en un solo pie unos cinco segundos mientras el niño se sujeta a la silla.</p> <p>Luego se les pide que repitan lo mismo, pero sin apoyo en la silla.</p>	Sillas	20

C I E R R E	Para finalizar la actividad inician un diálogo reflexivo para que puedan opinar con respecto a la actividad realizada sobre el juego, por fin manifiestan sus estados de ánimo y sentimientos. Y para cerra la actividad responde a las preguntas ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas de reflexiòn	5
--	---	------------------------	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución educativa: “Señor de la Vida”
2. Lugar: nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Docente: Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- **La pelota en el túnel**

III. APRENDIZAJE QUE SE ESPERA ALCANZAR

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	Escala de estimación

IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Inicia la clase entonando una canción se acompañan con palmadas, luego se ponen de acuerdo en las normas de juego que proponen los niños emitiendo sus opiniones.	Cancion	5

	Escucharán la canción caminar y parar, antes de iniciar con la actividad.		
D E S A R R O L L O	Se dirigen al pátio para realizar la actividad de los alumnos, se organizan en dos equipos y se da las indicaciones que se pongan en columnas, se les dice: ¡niños separen las piernas y se les entrega la pelota al niño de adelante y la tarea consiste en pasar la pelota por debajo, hacia atrás por entre las piernas de sus pares y el ultimo niño en coger la pelota deberá correr hacia adelante y realizar la misma acción, hasta llegar al jugador que tiro por primera vez, el equipo que termine primero será el ganador.	Juego Pelota	20
C I E R R E	Al finalizar la actividad todos nos sentaremos formando un círculo para iniciar un dialogo reflexivo con los niños para que afirmen que fue lo más interesante de la actividad enseguida nos abrazaremos fuertemente a al compañero a que está a nuestro lado.	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa: “señor de la vida”
2. Espacio: nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Profesora: Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- **Jugando con la Pelota**

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
	“Se desenvuelve de manera	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	Escala de estimación

Psicomotriz	autónoma a través de su motricidad”		
--------------------	-------------------------------------	--	--

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	<p>Observan un video luego hacen un comentario reunido formando un semicírculo</p> <p>Posteriormente sugieren las normas de juego los niños introduciendo de acuerdo a sus opiniones.</p> <p>Se pondrá una música MIX para que se puedan mover de manera libre previamente a la ejecución de la actividad.</p>	Canción	5
D E S A R R O L L O	<p>Inicia la organización para la actividad propiamente dicha se les dice: se van a organizar en grupos de 2 integrantes y se pondrán frente a frente lejos uno de otro.</p> <p>A cada niño se les entregará una pelota, luego la maestra les dice: deben acercarse a su compañero rebotando la pelota y se hace la entrega y regresan a su sitio el otro compañero hará lo mismo.</p> <p>Posteriormente, deberán lanzar la pelota a otro compañero.</p> <p>Se acercarán haciendo rodar la pelota así sucesivamente, siguiendo las indicaciones de la maestra.</p>	<p>Juego</p> <p>Pelota</p>	20
C I E R R E	<p>Para cerrar con la actividad, nos sentamos formando un semicírculo iniciando un dialogo con los niños sobre que más les gusto de la actividad luego le daremos un abrazo caluroso a nuestro compañero que se encuentra al costado.</p>	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES

1. Institución: “señor de la vida”
2. Lugar: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Docente Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- **Cruzando los obstáculos**

III. APRENDIZAJE QUE SE ESPERA DE LA ACTIVIDAD

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INTR. DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se Desenvuelve de Manera Autónoma a través de su Motricidad”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Escala de estimación

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Dialoga sobre los obstáculos que existen con el movimiento de nuestro cuerpo, pasan a proponer sus normas alcanzando sus ideas y opiniones para indicar las normas de juego. Se realizarán diferentes tipos de ejercicios de acuerdo a lo que la maestra dirige.	Ejercicios	5

D E S A R R O L L O	Se organizan formando columnas frente a unos tarros u otro envase parecido ubicados en zig zag y se les propone que cada niño deberá pasar por los obstáculos en zig zag sin tocar los tarros y regresar de igual forma el niño que rosa el tarro sale del juego se motiva a una competencia de quien es el mejor.	Juego tarros	20
C I E R R E	Nos volvemos a agrupar formando un rectángulo y el brigadier se ubica al centro y los demás sentados para reflexionar sobre la actividad realizada y participaremos de la preguntas formuladas por la maestra ¿cómo nos sentimos al realizar la actividad?, ¿Cómo mejoraremos en otra oportunidad para terminar con un relajamiento al escuchar una música apropiada respirando y expirando profundamente.	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES

1. I.E.P: “señor de la vida”
2. Lugar: Nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-profesora Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- Los Animalitos

III. APRENDIZAJE QUE SE PRETENDE LOGRAR

AREA	COMPETENCIA	DESMPEÑO	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Escala de estimación

--	--	--	--

IV.-ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	La docente ingresa al aula cantando una canción conocida por los niños, ellos se suman sobre la vida de los animalitos. Posteriormente, se sientan formando en un círculo para debatir cuales deben ser las normas de juego los niños para dar sus opiniones. Escucharán una canción de los animales para que ellos se muevan imitando libremente como caminan concordante con la música que van escuchando.	Grabadora CD	5
D E S A R R O L L O	Se muestra a los niños la imagen de diferentes animales y se distribuyen una imagen por cada alumno y a la cuenta de tres manifestado por el brigadier los niños deberán representar con movimientos corporales y gestos al animal que les tocó y mientras lo realizan deberán juntarse todos los niños de acuerdo a los animales que hacen los movimientos que ellos.	Cartilla de imágenes	20
C I E R R E	Para finalizar inician un diálogo reflexivo con todos los niños sobre el juego realizado posteriormente expresan sus emociones y sentimientos. Responden a la pregunta ¿Qué más les gustó? ¿Cómo se organizaron para jugar? ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?	Preguntas de reflexión	5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa: “señor de la vida”
2. Lugar: nuevo Chimbote
- 3.-Edad: 5 años
- 4.-Docente: Karen Lulichac Méndez



II. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- Caminar sobre Líneas

III. APRENDIZAJE QUE SE ESPERA

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INTR.DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se Desenvuelve de Manera Autónoma a través de su Motricidad”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas.	Escala de estimación.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
I N I C I O	Después del saludo la maestra muestra una lámina donde los niños son muy hábiles em dibujar líneas de diferente forma, luego la maestra realiza un breve diálogo y proponen sus respectivas normas de juego los niños recibiendo opiniones. Se pone una cinta en el piso formando una línea recta y se tiene que garantizar y asegurar que el niño este percibiendo, y se les explicará como caminar a lo largo de ella de un modo natural y se acompañarán con una canción que funcionará como fondo musical.	Normas Opiniones	5

D E S A R R O L L O	<p>La docente estimulará a los niños para que caminen sobre la cinta con frases alusivas y de ánimo a que enfrenten la situación compleja.</p> <p>Después que dominen esta actividad simple sin salirse de la cinta le mostraremos una segunda propuesta para recorrer la cinta y le pediremos que ellos imitan.</p> <p>Que caminen hacia atrás con un pie detrás de otro.</p> <p>Caminen de lado moviendo un pie y luego el otro sin cruzarlos.</p> <p>Saltar de un costado en lado de la cinta con los pies juntos.</p>	<p>Juego Cinta</p>	<p>20</p>
C I E R R E	<p>Para cerrar la sesión se realiza un diálogo con los niños sobre el juego verbalizan sus emociones y sentimientos.</p> <p>Finalmente responden a las preguntas ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p>	<p>Preguntas de reflexión</p>	<p>5</p>

ANEXO N°4: FOTOGRAFÍAS DE LAS EXPERIENCIAS MÁS SIGNIFICATIVAS.



LEYENDA: Organizándonos con los niños para la actividad que vamos a realizar.



LEYENDA: Aquí los niños están realizando la actividad “Los animales”.



LEYENDA: Aquí los niños están realizando la actividad de la estatua



LEYENDA: Momento de relajación.