



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa “Juegos motrices” para mejorar la
psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación
Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología educativa

AUTORA:

Br. Carmen del Pilar Jiménez Yánac

ASESORA:

Dra. Nancy Cuenca Robles

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

Lima - Perú

2019



DICTAMEN DE LA 2DA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): JIMENEZ YANAC, CARMEN DEL PILAR

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Psicología Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

PROGRAMA "JUEGOS MOTRICES" PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL JOHANNES GUTENBERG EN COMAS

Fecha: 15 de febrero de 2019

Hora: 10:15 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Angel Salvatierra Melgar

Firma:

SECRETARIO: Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

Firma:

VOCAL: Mg. Pedro Felix Novoa Castillo

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobado por Mayoría*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....
.....
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

..... *Revisar formato y redacción de estilo APA*

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.



Dedicatoria

Dedicado con mucho amor a mis padres Moisés y Carmela por su apoyo incondicional, también a mis 24 niños que estuvieron involucrados en esta linda experiencia y gracias a ello pude realizar el programa de intervención.

Los amo mucho.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitir poder superarme en mi carrera profesional, asimismo a mi asesora Nancy por su paciencia y ayuda, a mis amigas colegas por todas las sugerencias e ideas.


Declaratoria de autenticidad

Yo, Carmen del Pilar Jiménez Yánac, estudiante del programa de posgrado, del programa de psicología educativa, de la Universidad Cesar Vallejo sede Lima Norte; presento mi trabajo académico titulada "Programa juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, en 135 Folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología educativa es de mi autoría.

Por lo tanto declaro lo siguiente:

1. He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, y he realizado correctamente toda cita textual o de paráfrasis provienen de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta a aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
3. Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
5. De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Los Olivos, febrero del 2019



Bach. Carmen del Pilar Jiménez Yánac

DNI: 44548750

Presentación

Señores miembros del jurado.

Presento a ustedes mi tesis titulada “Programa juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, cuyo objetivo fue demostrar si el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, en cumplimiento del Reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Maestra.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos y anexos: El capítulo uno: Introducción, contiene los trabajos previos, las teorías relacionadas, el problema, los objetivos y la hipótesis. El segundo capítulo: Marco metodológico, contiene las variables, la metodología empleada y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados se presentan resultados obtenidos. El cuarto capítulo: Discusión, se formula la discusión de los resultados. En el quinto capítulo, se presentan las conclusiones. En el sexto capítulo se formulan las recomendaciones. En el séptimo capítulo, se presentan las referencias, donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presentación investigación.

Por lo cual espero cumplir con los requisitos de aprobación establecidos en las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La autora

Índice

	Pág.
Página de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1 Realidad Problemática	14
1.2 Trabajos previos	15
1.3 Teorías relacionadas al tema	19
1.4 Formulación del problema	36
1.5 Justificación del estudio	37
1.6 Hipótesis	38
1.7 Objetivos	39
II. Método	
2.1 Diseño	40
2.2 Variable y operacionalización	42
2.3 Población, muestra y muestreo	42
2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	43
2.5 Métodos de análisis de datos	44
2.6 Aspectos éticos	45
III. Resultados	47

IV. Discusiones	58
V. Conclusiones	62
VI. Recomendaciones	64
VI. Referencias	66
Anexos	70
Anexo 1 Artículo científico	71
Anexo 2 Matriz de consistencia	80
Anexo 3 Instrumentos de recolección de datos	81
Anexo 4 Base de datos	84
Anexo 5 Print resultados SPSS	86
Anexo 6 Constancia emitida por la institución	88
Anexo 7 Programa	89

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Relación de sesiones programadas	35
Tabla 2	Tabla de Operacionalización de variable psicomotricidad	42
Tabla 3	Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad	47
Tabla 4	Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable coordinación.	48
Tabla 5	Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable lenguaje.	49
Tabla 6	Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable motricidad.	50
Tabla 7	Cuadro de Prueba de normalidad	51
Tabla 8	Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable Psicomotricidad en niños de 5 años.	53
Tabla 9	Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable coordinación en niños de 5 años	54
Tabla 10	Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable lenguaje en niños de 5 años.	55
Tabla 11	Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable motricidad en niños de 5 años.	56

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Comparación de distribución de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.	47
Figura 2	Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Coordinación antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.	48
Figura 3	Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Lenguaje antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.	49
Figura 4	Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Motricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.	50

Resumen

La presente tesis titulada “Programa juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg, tuvo como objetivo general el demostrar si el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años de dicha institución.

El método empleado fue el hipotético deductivo, el tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativa de enfoque cuantitativo de diseño experimental (cuasi experimental), longitudinal. La población estuvo conformada por 23 niños, en el presente estudio no se realizó ningún muestreo se trabajó con toda la población. La técnica empleada para recolectar información fue la observación y el instrumento de recolección de datos fue el test de Tepsi de Isabel Haessler y Teresa Marchant

Los resultados permitieron llegar a concluir que el programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse que el $p = 0.000$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, con el cual se rechaza la hipótesis nula.

Palabras claves: Psicomotricidad, aprendizaje, motricidad, juegos

Abstract

The present thesis entitled "Motor games program to improve the psychomotor skills in children of 5 years of the I.E. Johannes Gutenberg, had as a general objective to demonstrate if the motor games program improves psychomotor skills in children of 5 years of the I.E Johannes Gutenberg, 2018

The method used was the hypothetical deductive; the type of research was applied at the explanatory level of quantitative approach of experimental design (quasi-experimental), longitudinal. The population consisted of 23 children, in the present study no sampling was done, it was worked with the whole population. The technique used to collect information was the observation and the data collection instruments was the Tepsi test by Isabel Haessler and Teresa Marchant

The results allowed us to conclude that the "motor games" program improves the psychomotricity in children of 5 years of the IE Johannes Gutenberg in Comas, on having obtained that $p = 0.000$ is less than the value of theoretical significance $\alpha = 0.05$, with which the null hypothesis is rejected.

Keywords: Psychomotor skills, learning, motor skills, game.

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

Según Cevallos (2011) En todo el orbe, existen problemas referentes al área psicomotor de los infantes, esto se refiere a la no utilización de la psicomotricidad, en tanto que este es un procedimiento importante para desarrollar el intelecto en conjunto a la masa muscular y lo emotivo, lo que trae consecuencias como: dificultades de aprendizaje y desequilibrio a nivel corporal durante toda la etapa del ser humano.

En América Latina la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (Unesco, 2014) encontró un nivel muy alto de las profesoras del nivel inicial los cuales no cuentan con los saberes en el área de psicomotricidad, ya que no cuentan con los métodos idóneos y menos cuentan con los medios, esto va llevar a consecuencias negativas en los infantes, esto se va reflejar cuando las profesoras exijan a los infantes en ejecutar acciones en el que los menores no estaban preparados, en efecto existirá un desequilibrio viso motor, movimientos de incongruencia muscular, dificultades para ubicarse espacialmente, puede producir estrés y ansiedad, lo que más adelante puede generar diferentes problemas en la enseñanza – aprendizaje.

La psicomotricidad desde sus inicios marco su gran importancia, pero lamentablemente el ministerio de educación del Perú solo lo considera para el nivel inicial más no en primaria pesar de que existen investigaciones que nos demuestra su gran importancia en la mejora de los aprendizajes, “la psicomotricidad influye de manera explícita sobre el coeficiente intelectual” (Tasset, 2009.p.16)

En nuestra sociedad es muy escaso el conocimiento de la psicomotricidad y la relación con otras áreas de desarrollo infantil, en el presente trabajo citaremos a la escritura como una de ellas, considerando al esquema corporal como medio de comunicación en los niños. Pikler (citado por Álvarez y Laurencio, 2015) el desarrollo motor se da en forma espontánea según la maduración orgánica y nerviosa de cada niño debe predominar la libertad de movimiento frente a la intervención excesiva del adulto. Podemos decir que cada niño es único en sus

movimientos ya que no todos maduran al mismo tiempo en algunos casos dificultándose su desarrollo motor, es por eso por lo que se nos sugiere el movimiento en libertad.

La Asociación Cultural Johannes Gutenberg se encuentra ubicado en Chacra Cerro, distrito de Comas, es un colegio de ayuda social puesto que en su conjunto los estudiantes son nivel socioeconómico bajo, más de la media poblacional solo paga un aporte simbólico y la otra parte paga una pensión subvencionada. El colegio brinda a los estudiantes desayuno, almuerzo y ayuda pastoral a los padres de familia, asimismo el colegio recibe ayuda de donaciones de Alemania y Suiza y también de empresas peruanas. El colegio recién desde el año 2018 se incorporó el curso de psicomotricidad, y también como docente en mí práctica diaria pude observar que los infantes de 5 años de edad tienen dificultades entorno a su orientación espacial, muestran problemas en la diferenciación de su lateralidad, de su motricidad gruesa como: el arrastrar, saltar y gatear; motricidad fina: inadecuado uso al momento de coger el útil escolar, y también en su representación de su esquema corporal. Por ende, en el estudio realizado se aplicó el Programa “Juegos motrices” para enriquecer la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Johannes Gutenberg en Comas.

1.2. Trabajos previos

Trabajos previos internacionales

Rodríguez, Gómez, Prieto y Gil (2017) en su artículo *La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo*, la intenta demostrar la importancia y aportación de la participación psicomotora, para poder determinar el incremento del lenguaje de los infantes, se realizó un programa psicomotriz con base en el movimiento y el juego en niños de 5 años, en dicha investigación se tuvieron dificultades en el desarrollo del lenguaje, se aplicó la prueba Battelle, para medir las habilidades en el dicha área. La prueba se aplicó antes y después de la intervención. En conclusión el proyecto de intervención tuvo un gran efecto en el mejoramiento del lenguaje así como en el desarrollo del aspecto motriz.

Silva, Neves y Moreira (2016), en su trabajo de investigación *Programa de psicomotricidad educativa en infantes en el nivel inicial*, tiene como finalidad determinar las consecuencias de la psicomotricidad educativa en la habilidad física observada y la apreciación de competitividad entre pares. Se intentó examinar por medio de la interpretación del docente, la forma de incorporar la Psicomotricidad Educativa en el currículo. La muestra estuvo constituida por 9 infantes. El proyecto de psicomotricidad escolar se realizó durante 2 meses, desarrollándose una vez por semana ejecutada al conjunto de infantes. Se empleó la prueba estadística Wilcoxon. Se concluyó que hay similitudes entre la información recabada antes y después de la intervención evidenciaron un incremento considerable de la cualidad física advertida y una mejora no significativa en la apreciación de capacidad del vínculo entre pares. La docente manifestó las diferencias positivas que son relevantes en los infantes en cuanto a su desarrollo motriz y en la motivación para instruirse sobre las labores del aula. La docente también amparó la incorporación de la Psicomotricidad Escolar en el plan curricular perteneciente en la etapa inicial. Finalmente, el estudio evidencia resultados que cooperan a incrementar el entendimiento sobre la transcendencia de la Psicomotricidad Escolar en base al incremento psicosocial y cognitivo del alumno en el nivel inicial.

Portero (2015) en su estudio sobre la *Psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas*, con la finalidad de delimitar la psicomotricidad y su influjo en el progreso global de los infantes. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, correlacional, se utilizó la encuesta como método de recopilación de información; la población estuvo conformado por 35 niños. Se visualizó que los infantes presentan inconvenientes en el área psicomotriz, esto hace referencia que no poseen un adecuado progreso total, todos los juegos psicomotores van a favorecer el desarrollo integral de los infantes, la labor consiste en tener conocimientos y las capacidades tanto intelectual como manual que va a permitir el desarrollo en el área motora, reforzando sus habilidades, eso va permitir los problemas motrices.

Ardila, Cáceres y Martínez (2014) en el estudio sobre *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*, con

la finalidad de encontrar habilidades globales que intervengan y así consolidar los procedimientos psicomotores de los niños en el nivel inicial de la escuela Fe y Alegría, la población estuvo conformado por 22 niños cuyas edades de cuatro a cinco años, la investigación fue de tipo aplicada. Las conclusiones a las que se llegó fue que por medio de la instauración del plan de participación se reforzó el incremento psicomotor a través de habilidades que están acorde a lo tratado, se estimuló de forma asertiva, así mismo sirvió de estímulo para que docentes como directivos se comprometan y vinculen la psicomotricidad como origen de enseñanza de tal forma que sirva para enriquecer los procesos formativos, el autor indica que también se pudo involucrar a los papas en las diversas tareas propuestas lo cual reforzó todo el proceso recalando la relevancia del procedimiento psicomotor para el progreso de los infantes en el nivel inicial.

Duque y Montoya (2013) en el estudio *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad*, desarrollados en la institución Soleira - Colombia, cuyo propósito primordial no es la realización de medidas ni analizar estadísticamente con intenciones de generalizar ante los procesos del crecimiento de la psicomotricidad en los infantes en la etapa preescolar, no obstante, se busca aproximarse a la manera en cómo se hará se establecerán las habilidades gráfico –plásticos que pretenden reforzar el desarrollo psicomotor. La población estuvo constituida por 8 alumnos entre niños y niñas. Este reforzamiento psicomotor se realizó por medio de las tácticas gráfico-plásticas, siendo este método muy relevante para el incremento de la enseñanza en la época preescolar.

Trabajos previos nacionales

Rodríguez (2017) en su tesis denominada *Programa de actividades musicales para desarrollar la psicomotricidad gruesa*. Tuvo como finalidad demostrar si el programa de actividades musicales beneficia a la psicomotricidad gruesa en los alumnos de cuatro años, diseño cuasi experimental, se trabajó con 54 infantes de un colegio de Trujillo. El nivel de psicomotricidad del grupo experimental, en el pre-test fue de 70 % ubicándose en el nivel proceso, en cambio en el post-test obtuvo el 100% y está situado en el nivel logrado. Se concluyó que al ejecutar el programa de actividades musicales, se evidencian que la agrupación controlada de psicomotricidad gruesa,

en el pre test obtuvo el 63% hallándose en el nivel proceso, en el pos-test alcanzo el 70% del nivel proceso, esto producto de que no ejecutado en ellos el programa musical. El programa musical para desarrollar la psicomotricidad gruesa, aplicado al grupo experimental constituido por alumnos de cuatro años, tal como se evidencia en la prueba "T" al refutar el supuesto nulo, es decir el programa de actividades musicales incremento considerablemente el aspecto psicomotor grueso en los alumnos de cuatro años.

Añi (2016) en su tesis *La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la I.E 1177 Héroes del Cenepa San Pedro 2015* tuvo como finalidad demostrar los efectos positivos de la psicomotricidad para aprender las matemáticas, la investigación fue de diseño experimental, con una muestra de 60 niños a dos aulas diferentes. Después de analizar los datos, concluyendo que la psicomotricidad si incide significativamente en el estudio de la matemática en infantes de cinco años

Verde y Jiménez. (2015) realizaron una investigación denominada *Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 a 3 años de la Institución Educativa Inicial N°125 Divino Niño Jesús del Distrito de Ventanilla - Lima*. De tipo experimental, trabajaron con una muestra 25 alumnos entre niño y niña cada uno con sus papás, los cuales pertenecen a la Institución Educativa Inicial N°125. Se empleó la encuesta (pre y post test) que se suministró a papás y una lista de cotejo empleado en los infantes a fin de ratificar si el taller presento incidencia ante el progreso psicomotriz. Concluido el taller se evidencio marcado influjo del taller jugando con mi familia en el progreso psicomotriz de los infantes tanto niño y niña de 2 a 3 años de la I.E.I.N°125 en un 95.5%, lo cual se debió a que el 74.6% de papás tuvieron una participación activa en el taller.

Villacorta y Zapata (2015) realizaron la tesis titulada *Programa jugando juntos y la psicomotricidad en niños de 5 años*. Cuya finalidad fue precisar el influjo que presenta el programa jugando juntos y la psicomotricidad en donde se utilizó el diseño cuasi experimental, siendo aplicada, donde se empleó como instrumento un registro de análisis para el pre-test y post- test; la población se constituyó por 40

infantes. Concluyeron que la ejecución del programa jugando juntos incrementa de manera considerable la psicomotricidad en los niños y niñas.

Córdova y Mata (2013) en su estudio sobre *La psicomotricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños de 5 años del programa no escolarizado (Pronoei) Mi pequeño mundo del Callao*, cuyo propósito fue determinar el efecto del proceso psicomotor fino en el desarrollo de la pre escritura en los infantes de 5 años; la investigación fue aplicada, diseño no experimental, donde se trabajó con un grupo control y otro experimental, la población estuvo constituida por 60 niños. Se llegó a concluir que la psicomotricidad fina brinda efectos positivos para incrementar la pre escritura en los infantes.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Variable psicomotricidad

Definición:

Según Haeussler y Marchant (2009) sostuvieron al progreso psicomotriz como la maduración psíquica y motriz que posee un infante en lo que se refiere a tres ámbitos primordiales como la coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, estas tres áreas se conectan a otros ámbitos que generan una mayor complejidad dicho progreso en el quehacer diario.

El pensamiento de Le Boulch (1979) sostiene la integración cuerpo y mente aplicada todo ello al campo educativo en el cual la psicomotricidad es entendida como la educación por el movimiento, en el cual se une la función psicológica y motora. El ámbito psicomotor busca el trabajo de las personas en la que se forma integralmente a la persona mente y cuerpo ambos aspectos indispensables en el ser humano. Tanto para la psicomotricidad como para el desarrollo humano, la persona es considerada como una unidad y totalidad en si misma (Aucouturier, Rey, Gonzales, 2011)

Así mismo Álvarez y Laurencio (2015) indican que el vocablo psicomotricidad se deriva del prefijo “psico” y “soma”, que simboliza intelecto y corporalidad, interpretándose como que la psicomotricidad es cimentación del cuerpo y la psiquis del individuo en correspondencia con el mundo que lo envuelve.

Silva y Miranda (2013) señalan que en la psicomotricidad se realizan actividades la cual se encuadran en diferentes ámbitos, siendo estos:

Mejora de la actividad corporal. Distensión y alteraciones que dificultan un adecuado progreso del movimiento del cuerpo. Planteamiento y empleo de procedimientos y tácticas que posibiliten el progreso motor apropiado. Planteamiento y empleo de métodos y tácticas que paleen las desviaciones que se pueden dar. (p.2)

Para, Cevallos (2011) la psicomotricidad está relacionada con labores y técnicas que componen la integración general, esto quiere decir en lo referente al pensamiento, afectivo, representativo y sensorio motriz, en la referido a la competencia del ser e interactuar con individuos de su ámbito.

Enfoques teóricos de la psicomotricidad

Enfoque teórico de Jean Le Boulch

Le Boulch (1979) expresó tres aspectos importantes de la psicomotricidad: el cuerpo, el movimiento y el pensamiento, entonces definió:

- **Cuerpo**

Se define según Le Boulch (1979) el conocer y comprender nuestro cuerpo ya sea en ocasiones de tranquilidad o dinámica. El esquema corporal lo tenemos que definir como un todo, es una herramienta que nos ayuda a relacionarnos con el medio que nos rodea, por lo tanto, aprendemos nuevos aprendizajes, conocimientos y experiencias.

- **Movimiento**

Para Le Boulch (1979) es el fundamento de la evolución psíquica, física e intelectual del hombre, sin el movimiento no es posible organizar la actividad.

- **Pensamiento:**

Para Le Boulch (1979) el raciocinio es creativo y representativo, se combinan lo auténtico con lo ficticio, asociando la información de ambas y representándolos sin una cuestión determinada.

Teoría de la psicomotricidad de Gesell

Silva (2017) señaló que Gesell planteó sus postulados acorde a las ideas de crecimiento y maduración, en la cual precisa que el crecimiento refiere al cambio formal y funcional que está unido a lo biológica, mientras que la maduración refiere al desarrollo de regulación gradual que van tomando la organización de la estructura nerviosa lo que va permitiendo ir aumentando las habilidades funcionales. Para Gesell hay un vínculo entre el crecimiento corporal y psíquico que se da mayormente en la infancia, que el proceso de crecimiento es un evento constante que empieza desde que nacemos hasta donde cada etapa representa un nivel de madurez.

Aquí el autor precisa que la teoría de Gesell sostiene que existen tres redes neuronales las cuales trabajan como uno solo , siendo las hormonas endocrinas, sangre y mecanismos químicos, las neuronas que captan lo sensorial, las neuronas lingüísticas, estas son reflejadas a lo externo por medio de resistencia espontaneas.

Las conductas van a ser consideradas como réplicas del sistema nervioso y muscular ante un determinado hecho, así mismo Gil, Contreras y Gómez (2008) señala que el comportamiento se divide en cuatro factores esenciales, el área motriz la cual comprende los movimientos del cuerpo que van desde las coordinaciones más ligeras, la cual se distribuye en motricidad gruesa y fina, la primera aborda como el infante se vincula con su medio, mientras que el segundo se da en las siguientes etapas localización visual, aproximación, prensión y exploración lo cual permitirá que el niño realice acciones como pinza, escribir, pintar cortar, entre otras.

El área adaptativa en la que se realizan los ajustes sensorio motrices actúan ante hechos que deben encontrarse resolución frente a los inconvenientes diarios, aquí se da la coordinación ojo y mano a fin de utilizar objetos; el área de lenguaje considera las diversas formas de comunicarse, la cual puede darse por gestos, imitación además de vocalización de palabras y frases; finalmente el área personal social en la cual hace referencia a las cualidades y posturas diferentes a modo individual para brindar una respuesta a su entorno, lo que se desea es que la persona se relacione con los demás permite fortalecer los lazos de amistad, así mismo la persona se va adaptando al contexto de acuerdo a sus necesidades.

Teoría del desarrollo psicomotor de Piaget

Castilla (2013) manifiesta que en esta teoría se explica cómo las personas van a ir interpretando el contexto a diversas edades, en la cual el desarrollo psicomotor se da en la edad por la cual se encuentra el niño; Piaget instauró cuatro fases de la evolución psicomotora en la persona:

Periodo Sensorio motriz (0 – 2 años): Se caracteriza porque el estudiante posee un nivel de aprendizaje participativo, el canal por el cual descubren su entorno los bebés es mediante los sentidos y movimientos. La etapa sensoria motriz se divide en 6 estadios:

- **Ejercicios reflejos (0-1 mes)**

Caracterizados por ser respuestas innatas, a una forma particular de estimulación

- **Reacciones circulares (1 a 4 meses)**

Acto reiterativo y centrado en el cuerpo del bebé, esto lo ejecuta para sentir placer.

- **Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses)**

Actos premeditados que reitera el infante para lograr resultados que abarcan más que su anatomía.

- **Conducta intencional (8 a 12 meses)**

Existe una coordinación entre estructuras secundarias estancia del objeto.

- **Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses)**

El infante siempre está buscando examinar activamente el entorno e imitar.

- **Representación simbólica (18 a 24 meses)**

Se logra la continuidad del objeto. Se comienza las estructuras representativas mentales.

Periodo Pre – operacional (2 a 7 años): El infante inicia a graficar el realismo mediante figuras, posee un pensamiento ególatra, tiene la capacidad para organizar de acuerdo a la (forma, tamaño, color), existe un progreso en ámbitos como el lingüístico, cognitivo, juegos simbólicos y dibujo. Por último, en cuanto a su instrucción es el primer paso a la educación pre – escolar, guardería, PRONEI.

Periodo de Operaciones concretas (7 a 11 años) : El infante comienza a desarrollar un pensamiento estructurado y racionalizado, además tiene un nivel maduracional que le permite ejercer un pensamiento razonable , no obstante solo puede aplicar ese pensamiento a los objetos físicos (por lo tanto, concreta operacional), es un ser más social, emplea oraciones más complicadas, decae el ideal ególatra.

Periodo de Operaciones formales (11 años hacia más adelante): Se caracteriza por un que el individuo se encuentra en el tramo final de las cuatro fases de su crecimiento cognitivo, comenzando la adolescencia e incluye la adultez, es una fase complicada, donde el individuo tiene la capacidad para razonar más allá de lo establecido y concreto, desarrolla al máximo su pensamiento cognitivo, y es consciente de todo de lo que lo rodea.

Importancia de la Psicomotricidad

La psicomotricidad tiene es vital en el progreso íntegro del individuo, tal como lo manifiesta en sus estudios Pacheco (2015) el tener una educación psicomotora es clave porque colabora con el crecimiento global de los infantes, debido a que desde un panorama psicológico y biológico, la actividad física apresuran las competencias vitales y desarrollan el aspecto emocional. Asimismo, Pacheco (2015) manifiesta

que Elizabeth Hurlock es quien propone que la psicomotricidad otorga los siguientes dividendos:

- **Favorece la salud**

Al realizar ejercicios psicomotores permite mayor desplazamiento y aspiración en el cuerpo, asimismo beneficia la subsistencia de las células y la expulsión de los residuos. Asimismo es relevante porque promueve el desarrollo saludable de la masa ósea y musculatura.

- **Beneficia la salud psíquica**

El aumento de las competencias motrices va posibilitar que los infantes demuestren seguridad consigo mismo, lo que eleva su autoestima, confianza y auto concepto.

- **Favorece la independencia**

Es decir, busca que los infantes sean autónomos al ejecutar sus acciones.

- **Contribuye a la socialización**

Cuando el niño o niña se interrelaciona con sus pares al desarrollar las habilidades necesarias como compartir juegos.

Dimensiones de la psicomotricidad

Dimensión1: Motricidad

Según Haeussler y Marchant (2009), es una capacidad de los niños para dominar su corporalidad mediante el empleo de juegos motrices como: lanzar un balón, brincar en un pie, andar de puntas, correr.

Quispe y Zenteno (2018) es la capacidad del infante para desplazarse y para ello debe reconocer su medio, por lo que es fundamental que se les dé a los infantes tareas que incitan su aprendizaje de manera global.

En esta dimensión se consideran 12 ítems en las que el niño desarrolla habilidades para controlar su cuerpo mediante conductas como coger y lanzar una

pelota, caminar y desplazarse, saltar, pararse en un pie con un tiempo determinado y ejecutar actividades de desplazamiento.

Dimensión 2: Coordinación Visomotora

Según Haeussler y Marchant (2009) es la competencia del infante para sujetar y utilizar objetos, para pintar, también apilar cubos hasta formar torres, pasar el hilo, conocer las figuras geométricas y dibujarse a él mismo.

Además, la coordinación toma en cuenta ejercicios como: construcción de torres, enhebrar una aguja, desatar cordones, reconocimiento y copias de dibujos de figuras humanas. (Haeussler y Marchant, 2009).

Quispe y Zenteno (2018) señalan que es la habilidad que presentan los niños para tomar conciencia de sí mismo y su ambiente, para iniciar a ordenar la realidad donde se va desenvolver y así pueda explorar, comparar, clasificar; todo estos movimientos le van a permitir y lo va ayudar a leer y escribir.

Para evaluar esta dimensión se consideran 16 ítems en la que el niño va a mostrar habilidad para coger, manipular objetos, construir torres con cubos.

Dimensión 3: Lenguaje

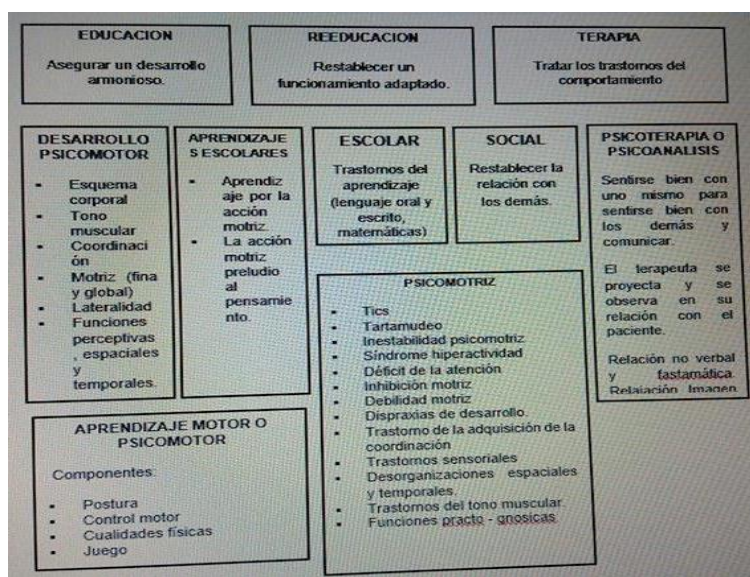
Según Haeussler y Marchant (2009), es la competencia para manifestar lo que siente y piensa mediante comportamientos como puntualizar palabras, explicar, nominar actividades, detallar escenas en dibujos y emplear las mismas, entender preposiciones, analizar por analogías.

Quispe y Zenteno (2018) consideran que las habilidades que les van a servir para comunicarse con su entorno donde va comunicar sus intereses y sentimientos, abarca aspectos como la capacidad comprensiva, expresiva y gestual.

Aquí se evalúan 24 ítems en la que se considera aspectos como la comprensión y expresión mediante conductas como el nombrar, definir, verbalizar acciones y describir escenas mostradas.

Los componentes de la psicomotricidad.

Rigal (2006) menciona que existen tres elementos importantes en psicomotricidad, educación psicomotriz, la reeducación psicomotriz y la terapia psicomotriz, el cual se detalla en el siguiente esquema:



Fuente: Rigal (2006 p.36)

El objetivo primordial de la psicomotricidad es progresar por medio del desplazamiento, posición, actuación y el ademan la acción y el gesto las diversas capacidades actitudes y potencialidades de la persona en el ámbito motriz, emocional, comunicacional e intelectual.

La psicomotricidad se transfirió al campo educativo como al clínico tal como lo manifiesta Pacheco (2015) La práctica de psicomotricidad se ha trabajado bajo un enfoque educativo como clínico. En el medio educativo tiene procreación en base a una incitación del curso evolutivo normal del ser humano en su año inicial hasta aproximadamente los ocho años de edad.

Ámbitos de la psicomotricidad

Arnaiz (citado por Pacheco, 2015) sostiene que la psicomotricidad debe abordarse en tres frentes que disponen tres ámbitos:

Sensomotricidad

Se refiere a la capacidad del ser humano cuando realiza movimientos y reacciones provocado por las percepciones voluntarias del sistema corporal mismo, se basa en la estimulación de las vías nerviosas que transfieren al cerebro la mayor cantidad posible de información. Esa información se divide en dos tipologías:

- **Relativa al propio cuerpo:**

Del ámbito sensitivo que se dan en el cuerpo por medio del desplazamiento y que nos tiene al tanto sobre la musculatura, donde se encuentran cada miembro del cuerpo, el acto de respirar, la posición del cuerpo y la estabilidad, etc.

- **Relativa al mundo exterior**

Hace referencia que por medio de los órganos sensoriales adquirimos información del ámbito donde nos encontramos.

Perceptomotricidad

Es la regulación de nuestra aptitud para percibir. Siendo fundamental estructurar la información que nos brindan nuestros sentidos e incorporarla en cuadros de percepción. Esta distribución se da bajo tres ámbitos:

- **Toma de conciencia unitaria**

Reconocer los elementos de nuestro cuerpo (modulación, estabilidad, respirar, direccionar el cuerpo, etc) para que se puede ejecutar un movimiento coordinado al hecho suscitado y este sea lo más mecanizado.

- **Estructuración de las sensaciones**

Hace referencia al medio que nos rodea y la percepción de ella, sobre todo en lo que concierne a espacio y tiempo. Se busca obtener y precisar las características primordiales de las cosas y las vinculaciones entre ellas.

- **Coordinación de los movimientos corporales**

Se trata de visualizar los componentes de nuestro medio que nos rodea con el propósito de dominar el movimiento y adecuarlo al objetivo perseguido.

Ideomotricidad:

Es la habilidad representativa y característica. Parte de que nuestra masa encefálica tiene abundante datos, debidamente constituida y sistematizada según el contexto, por lo que es el cerebro quien ejecuta una orden para estructurar los movimientos a emplear.

División de la psicomotricidad

Según Berruezo (citado por Ardanaz, 2009) la psicomotricidad hace referencia a la vinculación de pensamiento, sentimientos, simbolismos y sensorial motora del individuo dentro de un contexto psicosocial; la cual permite el progreso acorde a su personalidad. Además de dividirse en psicomotricidad fina y gruesa.

Sin embargo, Pacheco (2015) hace la siguiente división de la psicomotricidad:

- **Motricidad gruesa:**

La cual se subdivide en:

- **Dominio corporal dinámico:**

Es la habilidad para someter al cuerpo, ponerlo en movimiento y realizar desplazamientos sincronizados, superando los obstáculos y logrando armonía sin rigidez y brusquedades.

Este dominio da autoconfianza y autocontrol al niño, ya que conoce el control que ejerce sobre su cuerpo en distintas circunstancias.

Según Pacheco (2015) el control del infante sobre su anatomía tiene relación con el desarrollo neurológico que obtiene en base a los años, el tener pavor o

abstenerse de realizar algo por miedo al qué dirán, así como la forma que fue estimulado y si el momento es el adecuado. El entender que se está realizando, que extremidad de su anatomía mover, en qué forma realizarlo, averiguar diversas tácticas que puedan permitir la simbolización del movimiento y el examinar el medio a fin de conseguir cualidades que fomentan las competencias y dominar la corporalidad.

Pero para ello se debe comenzar por tener el control de partes del cuerpo y eso hará que se actúe de forma coordinada. Según Adarnaz (2009) En este dominio se pueden trabajar los siguientes elementos:

- **Coordinación general**

El niño tiene la capacidad de ejecutar movimientos donde actúan diferentes partes de la corporalidad con equilibrio y desenvolvimiento acorde a sus años.

- **Equilibrio**

Es la habilidad para sostener nuestro cuerpo en la posición anhelada; lo que conlleva una correspondencia entre su centro corporal, personalidad equilibrada y ciertos reflejos. El equilibrio está relacionada con sistemas a mostrar: laberinto, emociones confortables, sistema kinestésico, percepción visual, actitud, y acto reflejo.

Y para motivar el desarrollo del equilibrio de forma adecuada es necesario: Aleccionar en función de un progreso lento, esforzarse para dejar el temor a las alturas y perder el equilibrio, mermar el apoyo, incentivar a jugar, practicar movimientos a la par con el ritmo a fin de balancear el cuerpo, posicionarse de forma paulatina con apoyo y luego sin ella, ejecutar distracciones con los ojos cerrados.

- **Ritmo**

Son las diversas experiencias que se relacionan con los ritmos básicos de la persona; pues el ritmo lo vivimos, lo sentimos; el mundo que nos rodea está impregnado de ritmo.

- **Coordinación viso motor**

Es la realización de actividades dominadas por el sistema visual. Existe vinculación entre el ojo y las manos, lo que fomenta la acción de escribir.

Dominio corporal estático

Para Adarnaz (2009) esta dominancia se trata de aquellas acciones motoras que permiten al infante grabar su cuerpo, para que el niño logre este dominio es necesario que el niño tenga dominio de su cuerpo al estar quieto.

Los aspectos de este dominio corporal estático son:

- **La tonicidad**

Es el equilibrio muscular necesario para realizar diversas actividades. Para llegar a la estabilidad reconfortante es primordial que el infante sienta al máximo sus emociones en diferentes posturas y conductas. También se puede mencionar que la tensión muscular es conocida como Hipertonía y la relajación muscular como Hipotonía.

- **El autocontrol**

Es la aptitud de equilibrar la potencia estimulante para ejecutar cualquier acción. Así como poseer una adecuada postura y control del cuerpo es necesario mantener un buen dominio del tono muscular.

- **La respiración**

Se refiere a la competencia para absorber el oxígeno del aire importante para nutrir nuestros tejidos. La respiración se ejerce en dos momentos inspiración y espiración además interviene vías externas e internas. La respiración puede ser a nivel de tórax y abdomen.

- **La relajación**

Es disminuir espontáneamente el tono de los músculos. Esta se realiza de manera general o segmentaria. Las condiciones para una buena relajación son: el silencio, la temperatura, ropa cómoda y volver al movimiento sin

brusquedad. Desde la perspectiva educativa es relevante porque: Disminuye el agotamiento mental y el agotamiento, posibilita el interés y la concentración, permite comprender más nuestra anatomía y como funciona, y fomenta la motivación a nivel individual

■ **Motricidad fina**

Hace mención a todas las actividades de competencia manual, donde los niños necesitan mucha precisión y coordinación para realizar los trabajos. Para Pacheco (2015) la motricidad fina es cuando los infantes mueven las partes finas del cuerpo de manera controlada y deliberada, todo ello requiere de un incremento de musculatura y una madurez del sistema nervioso.

Según Adarnaz (2009) y Pacheco (2015) en la motricidad fina se puede distinguir:

- **Coordinación viso-manual**

Es una habilidad para efectuar ejercicios con la mano manteniendo contacto visual. Es muy importante trabajar esta habilidad desde pequeños porque va permitir desarrollar en los niños actividades de su rutina diaria como: cambiarse de ropa, comer, abrochar los botones, recortar, punzar, dibujar, etc. Los infantes van a utilizar la mano, muñeca, el antebrazo y el brazo.

- **Fonética**

Donde los infantes deberán lograr los aprendizajes en permitir la emisión correcta de palabras.

- **Motricidad gestual**

Hace mención al conjunto de movimientos de la mano, así como de los dedos y así poder realizar diversas acciones.

- **Motricidad facial**

Hace referencia al control sobre la musculatura facial que nos permite expresar nuestro sentir y emotividad. Esta se da por fases, donde hay control de lo facial y lo otro el poder realizar diversas acciones. y expresiones del rostro, donde se va demostrar los estados de ánimos e intenciones del individuo.

- **Esquema corporal**

Se refiere a la representación del cuerpo, moviéndose o estando en reposo, con sus elementos y limitaciones; esto relacionándolo con lo espacial y las cosas que lo rodea. Pacheco (2015). Indica que el desarrollar el cuerpo requiere de: Referenciar donde estamos y nuestras extremidades, tener conocimiento de nuestro centro corporal, reconocer que podemos movernos ya sea de una manera fina o motriz gruesa, como se encuentra la corporalidad en el espacio y tiempo, el cuerpo debe estar en comunión con el ritmo espacial y la temporalidad.

- **Conocimiento de las partes del cuerpo:**

Los infantes conocen su cuerpo de manera sensorial, es muy importante trabajar todas las partes del cuerpo con diferentes posiciones que se realizan en cada segmento del cuerpo.

- **Eje corporal**

Es el centro del cuerpo y parte primordial para poder edificar nuestra anatomía. El no tener conocimiento de su centro genera dificultades y es encargado principal de las alteraciones en el aspecto espacial del individuo. Pacheco (2015)

- **Lateralización o lateralidad:**

El cuerpo es simétrico y la lateralidad hace referencia al predominio de una de las partes del cuerpo, esto se explica bajo el control de un hemisferio sobre el otro. El control de hemisferios tiene una dirección entrecruzada, el derecho dirige el lado izquierdo y viceversa. Está

dado por lo brindado por nuestros padres, se puede ser hábil con la derecha, zurda, ambidiestro, la lateralidad se establece a los 5 años.

1.3.2. Variable programa “Juegos motrices”

La mayoría de docentes son conscientes en lo valioso del juego y que ocupa un lugar importante en sus clases; pero señalan que no lo toman muchas veces en un lugar privilegiado, sino un puesto secundario, en comparación con las actividades que ellos dirigen y supervisan.

Martínez (2012) definió el juego como la manera como se aplican las cualidades innatas, potenciando y educando estas aptitudes con que nace el ser humano y animales.

El juego es una manera de comprender e incentivar las labores en grupo y la colaboración aspecto primordial de la socialización ya sea en un entorno cultural y social o por medio de una cualidad de creación, análisis y comunicación del ser humano.

Según Calero (2005) afirmó:

El juego es una acción realizado por el infante, el cual está inmerso en un ámbito educativo, por lo que el comportamiento lúdico no solo se visualizara como algo cotidiano del crecimiento del infante, sino como pieza clave del cual el pedagogo puede hacer uso para la instrucción, es así que el juego se debe fomentar en la escuela, ayuda a ver como solucionan inconvenientes y la inventiva del niño. (p.32).

Tipos de juego

El Ministerio de Educación (2010) considera los siguientes tipos de juego:

Juego motor:

Hace referencia al estar activo y experimentar con nuestra anatomía, estas sensaciones pueden producir algo en el infante. Se recomienda que el niño juegue a campo abierto a fin de encontrar lo necesario para su diversión y realizar todo tipo de movimientos.

Juego social:

Se refiere al vínculo que puedan sostener el niño con sus pares y así jugar de manera cooperativa. Lo que se busca es fortalecer el aspecto motriz y conseguir las habilidades de socialización.

Juego cognitivo

Se busca que el niño desarrolle su intelecto. Para ello es necesario que haga uso de objetos que prueben su capacidad de razonamiento.

Juego simbólico

Se trata como el infante a través de una acción lúdica gráfica una vivencia con objetos y juguetes que posee, objetos que pueden ser modificados a fin de inventar sucesos y hacer volar su imaginación basada en la experiencia propia. Es una representación de lo que pensamos y del lenguaje, lo que brinda un mejor desarrollo y enseñanza.

Juegos motrices:

Permiten que el niño desarrolle habilidades innatas y adquiera las destrezas del movimiento.

Importancia del Juego

Según Calero (2005) indicó que la actividad lúdica nunca puede ser dejada de lado ya que es vital en la infancia, porque al propiciar el juego, ayuda a satisfacer las necesidades básicas para su crecimiento.

A la vez nos hace referencia que, mediante la actividad lúdica el infante interactúa con su par, se comunica y domina sus músculos, reconoce la utilidad de

ejercer el juego, entiende las distancias y los inconvenientes que el medio ejerce ante sus deseos.

El juego debe ser apreciado como una manera de socializar ya que con su ejecución se puede hacer amigos, valorar a los demás, cooperar y darlo todo por el grupo, respetar las opiniones de los demás, saber regirse a las normas de juego.

1.3.3. Descripción del programa “Juegos motrices”

Es un programa el cual consta de sesiones de trabajo que buscan potenciar la psicomotricidad de los niños de cinco años por lo que se advierte que fue planteado bajo el enfoque constructivo, donde lo que se desea es que el alumno pueda construir sus propios saberes en base a lo ya aprendido y para ello necesita la guía del profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo por la naturaleza de la educación inicial donde se trabaja con niños de cinco años.

Las sesiones planteadas son las siguientes:

Tabla 1

Relación de sesiones programadas

Sesiones	Nombre
Sesión 1	Juego: “Lanzando pelotas”
Sesión 2	Juego: “Conejos saltarines”
Sesión 3	Juego: “Los trenecitos”
Sesión 4	Juego: Ritmo a gogo”
Sesión 5	Juego: “Mímicas”
Sesión 6	Juego: “Inventado historias”
Sesión 7	Juego: “Equilibrio sobre bancos”
Sesión 8	Juego: “Circuito mágico”
Sesión 9	Juego: “Tumba latas”
Sesión 10	Juego: “El lobo y las ovejas”

Objetivo: Las presentes diez sesiones fueron programadas con el fin de reforzar a los niños en las tres áreas del instrumento Tepsi.

Sesión 1 – sesión 2 – sesión 3: Área de coordinación

Sesión 4 – sesión 5 – sesión 6: Área de lenguaje

Sesión 7 – sesión 8 – sesión 9 – sesión 10: Área de motricidad

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema General

¿De qué manera el programa “Juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas?

1.4.2 Formulación de problemas específicos

Problema específico 1

¿De qué manera el programa “Juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas?

Problema específico 2

¿De qué manera el programa “Juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas?

Problema específico 3

¿De qué manera el programa “Juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas?

1.5 Justificación

Justificación teórica

El presente estudio amplía el conocimiento teórico en cuanto a la variable psicomotricidad en lo cual se basa en lo sostenido por Isabel Hauessler y Teresa Marchant, (citado por Silva. 2011) la cual lo considera como un área multidisciplinaria que busca el desarrollo armónico del niño en el cual considera el área de coordinación, lenguaje y motricidad; así también se ampliara el conocimiento teórico en cuanto al juego; la investigación al demostrar la efectividad

del programa juegos motrices va contribuir en la psicomotricidad desarrollada por el niño.

Justificación practica

En cuanto a este aspecto es necesario señalar que el estudio brinda una herramienta practica ejecutada por el docente en su labor pedagógica, desarrollado a través de diversas estrategias basadas en el juego que le permitirán ir enriqueciendo su práctica educativa, procurando de esta manera que el desarrollo de sus sesiones sea innovador que permitan el interactuar del niño. De esta manera la investigación al desarrollar sesiones basadas en el juego motriz permite desarrollar la psicomotricidad del niño de la institución educativa en la que se aplicó la intervención.

Justificación metodológica

En el estudio se emplearon los procedimientos y métodos fundamentales y eficaces para lograr un resultado positivo que exhibe un alto nivel de rigor científico. Los instrumentos, procedimientos, métodos y técnicas una vez comprobada su validez y confiabilidad pueden ser utilizados en otras investigaciones similares, finalmente los datos recopilados y procesados posibilitaran obtener conclusiones las cuales servirán para que la institución tome decisiones al respecto.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

El programa “Juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Hipótesis específica 1

El programa “Juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Hipótesis específica 2

El programa “Juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Hipótesis específica 3

El programa “Juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

1.7 Objetivos**Objetivo general**

Demostrar si el programa “Juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Objetivos específicos**Objetivo específico 1**

Demostrar si el programa “Juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Objetivo específico 2

Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Objetivo específico 3

Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

II. Método

2.1 Diseño de investigación

Método

En esta oportunidad se usó el método hipotético deductivo, según Sánchez y Reyes (2015, p.59) “En este método se emplea hipótesis para poder detectar la raíz de un problema determinado, son suposiciones de manera provisional para poder tener todo claro en la investigación, finaliza aceptando o rechazando desde la comprobación de la experiencia”

Enfoque

Enfoque de la investigación: Cuantitativo

En este estudio se usó el enfoque cuantitativo, Hernández, Fernández y Baptista (2014) manifestaron que “se obtiene recolección de datos que se fundamenta en la medición para probar la hipótesis en base a análisis y procedimiento estadístico, permitiendo conocer sobre los indicadores y probar teorías” (p.4).

Tipo

La investigación es de tipo aplicada porque se va maniobrar la variable programa juegos motrices con la intención de ver su efecto en la otra variable. Sánchez y Reyes (2015) mencionan que “la indagación es aplicada porque busca demostrar la validez de técnicas en donde se aplican principios científicos” (p.16)

Nivel.

Esta investigación es de alcance explicativo.

Para Hernández, *et al* (2014), los estudios explicativos no solo establecen conceptos de fenómenos o relaciones entre sí, sino que busca explicar por qué y en qué condiciones se encuentra el fenómeno, estableciendo relaciones de causa –efecto. (p.95)

Diseño

Hernández, *et al* (2014) señalaron que un diseño es un plano estrategia que se desarrolla para obtener información que se va a requerir de una investigación y responde al planteamiento

La investigación fue experimental según Hernández *et al* (2014) el investigador maniobra una variable para ver que causas produce en la otra, también señalan que dentro de esta clasificación están los pre experimentales se llaman así porque el estudio fue de un solo grupo.

G: O1 - X - O2

Dónde:

O1: Pre-Test

X: Tratamiento

O2: Post-Test

2.2 Variables y operacionalización

2.2.1 Definición conceptual de la variable Psicomotricidad

Según Haeussler y Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como: “la madurez psíquica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13).

Definición Operacional: La variable se medirá según los resultados obtenidos de la prueba Tepsi.

2.2.3 Operacionalización de variables

Tabla 2

Tabla de Operacionalización de variable psicomotricidad

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Puntos T
Coordinación	-Traslada objetos -Abotona y desabotona -Copia y dibuja trazando	1-16		Test total: Desde 19 al 68
Lenguaje	Conoce para que sirve los objetos del aula. -Describe escenas -Menciona su nombre y el de sus familiares.	17 - 40	Puntaje Éxito (1) Fracaso (0)	Subtest Coordinación: Desde 17 al 67 Subtest Lenguaje: Desde 18 al 62
Motricidad	Salta con dos pies en el mismo lugar -Lanza la pelota según la indicación -Camina siguiendo las indicaciones en una línea recta	41 - 52		Subtest Motricidad: Desde 18 al 64

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

La población estuvo constituida por los 23 niños que conforman el aula mariposas del nivel inicial de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg. “Es el grupo de individuos u objetos con las características similares sobre el que se está interesado en investigar” (Hernández, *et al.*, 2014, p. 174).

2.3.2 Muestra

Para la presente investigación se trabajó con toda la población, por lo cual no hubo necesidad de realizar un muestreo.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos

Según Carrasco (2013) la técnica hace mención a los lineamientos que debe seguir un investigador para poder realizar las actividades de las etapas de investigación, para la presente investigación se utilizó como técnica de la observación.

Instrumentos de recolección de datos

El instrumento fue el cuestionario que se utilizó una serie de preguntas para obtener cierta información determinada.

Instrumento para medir la variable psicomotricidad

Denominación : TEPSI (test de desarrollo psicomotor)

Finalidad : Detectar si el niño/a se encuentra en el rango de normalidad o bajo ella en cuanto a su desarrollo psicomotor.

Autores: Isabel Haeussler y Teresa Marchant (2009)

Forma de aplicación: Individual.

Duración: 30 a 45 minutos

Edad: 2 a 5 años

Estructura: Consta de tres (3) subtest: motricidad, coordinación, lenguaje.

Valoración: Prueba estandarizada que solo contempla dos (2) situación de éxito o fracaso, 0 ó 1 punto, por lo tanto es restringida para evaluar a niños con NEE.

Validación y confiabilidad del instrumento

Validez

Para Hernández, *et al* (2014) la validez de un instrumento de medición consiste en el nivel en que un instrumento mide a la variable en estudio.

En el TEPSI se realizó la validez concurrente con dos test en una muestra de 240 sujetos en la cual se obtuvo: En la validez concurrente con el Test de

Stanford Binet se mostró que hay una alta correlación entre ambos instrumentos. La validez concurrente con el test de Denver en la cual se empleó una muestra de 50 niños se obtuvo también una alta correlación entre ambos tests (0.92 en el total; 0,85 en coordinación; 0,84 en lenguaje; 0,741 en motricidad)

Confiabilidad de los instrumentos

Para Hernández, *et al* (2014), la confiabilidad de un instrumento de medición “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.200).

Para hallar la confiabilidad el presente instrumento se utilizó el índice Kuder Richardson 20 (KR20) y los resultados mostraron alta significativa, siendo los valores los siguientes KR20 para el test total = 0.94; para coordinación KR20 = 0,89; para lenguaje KR20= 0,94 y para motricidad KR20 =0,82.

2.5 Métodos de análisis de datos

En primera instancia, se pidió permiso al director de la institución, luego se coordinó los horarios de evolución y se llevó a cabo el pre test, las sesiones del programa, y luego se evaluó el post test. Se empleó el software estadístico SPSS V.23.

Primero se presentó los puntajes totales de las variables y las dimensiones. Luego se obtuvieron tablas y gráficos descriptivos de la variable y dimensiones en el pre y post test.

En la parte inferencial, para responder a los objetivos del estudio, se analizó los datos del grupo experimental. Se realizó la prueba de normalidad de los puntajes, para ello se utilizó el estadístico de shapiro-wilk, porque el tamaño de muestra es menor a 30.

En esta investigación se usó estadística, T (de Student) es una distribución de probabilidad que surge del problema de estimar la media de una población normalmente distribuida cuando el tamaño de la muestra es pequeño.

2.6 Aspectos éticos

Se respetó la autoría respectiva de cada autor citado, referenciándolo según normas APA, así mismo se recurrió a la Institución para comunicarle la implementación del programa “Juegos motrices” en los niños del aula mariposas del nivel inicial de cinco años.

III. Resultados

3.1 Descripción de los resultados

3.1.1 Descripción de los resultados de la variable psicomotricidad

Después de procesar los datos se presentan los siguientes resultados

Tabla 3

Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica	
Psicomotricidad	Pretest	23	26	51	39,826	6,132
	Posttest	23	51	64	58,913	3,617

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

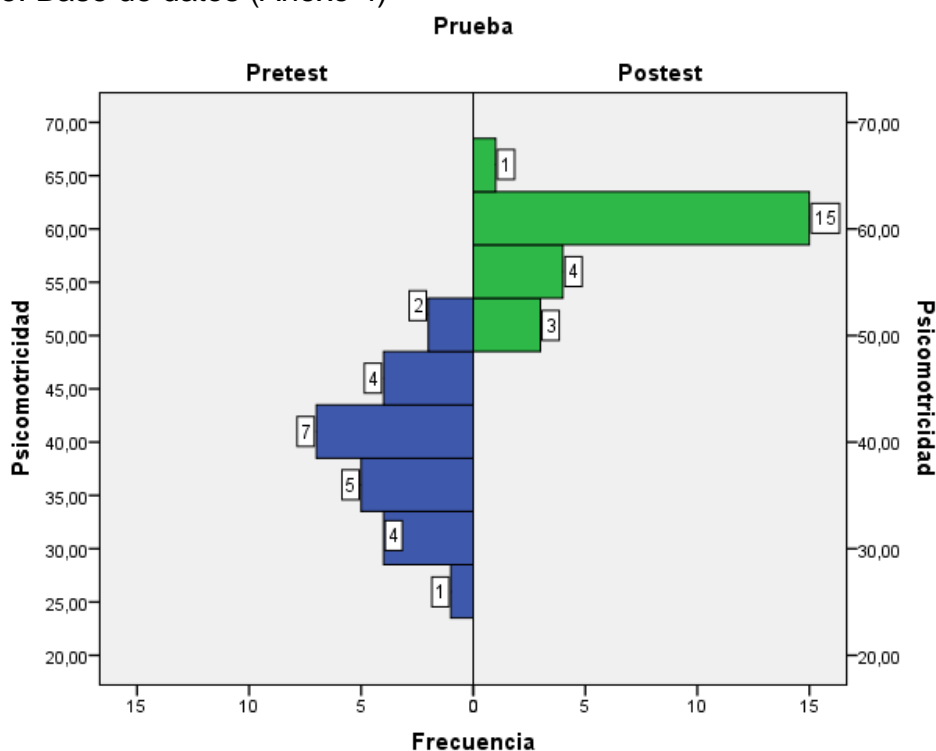


Figura 1. Comparación de distribución de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

En la tabla 3, se observa la estadística descriptiva *de los Puntajes T* de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices, donde los valores del puntaje T entre las pruebas pretest y posttest muestran diferencias, donde el puntaje Mínimo va de 26 a 51, en el máximo de 51 a 64, la media aritmética es de 39,826 a 58,913 y la desviación típica, de 6,132 a 3,617.

3.1.2 Descripción de los resultados de la dimensión coordinación

Tabla 4

Estadística descriptiva de los Puntajes T de la dimensión Coordinación antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

		N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
Coordinación	Pretest	23	42	57	50,696	4,819
	Posttest	23	52	62	56,783	1,833

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

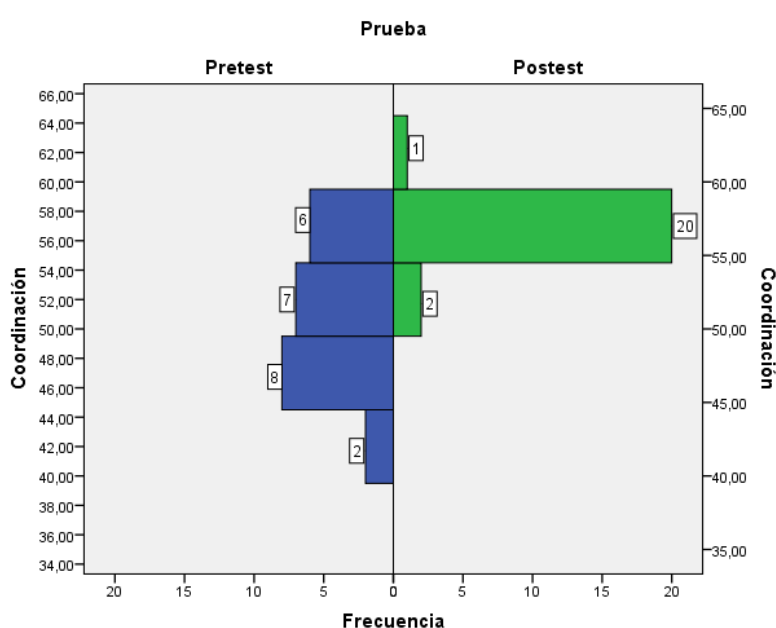


Figura 2. Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Coordinación antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

En la tabla 4, se observa la estadística descriptiva de los *Puntajes T* de la dimensión coordinación antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices, donde los valores del puntaje T entre las pruebas pretest y posttest muestran diferencias, donde el puntaje Mínimo va de 42 a 52, en el máximo de 57 a 62, la media aritmética es de 50,696 a 56,783 y la desviación típica, de 4,819 a 1,833.

3.1.3 Descripción de los resultados de la dimensión lenguaje

Tabla 5

Estadística descriptiva de los Puntajes T de la dimensión Lenguaje antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

		N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
Lenguaje	Pretest	23	25	56	42,522	6,714
	Posttest	23	56	62	60,826	1,969

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

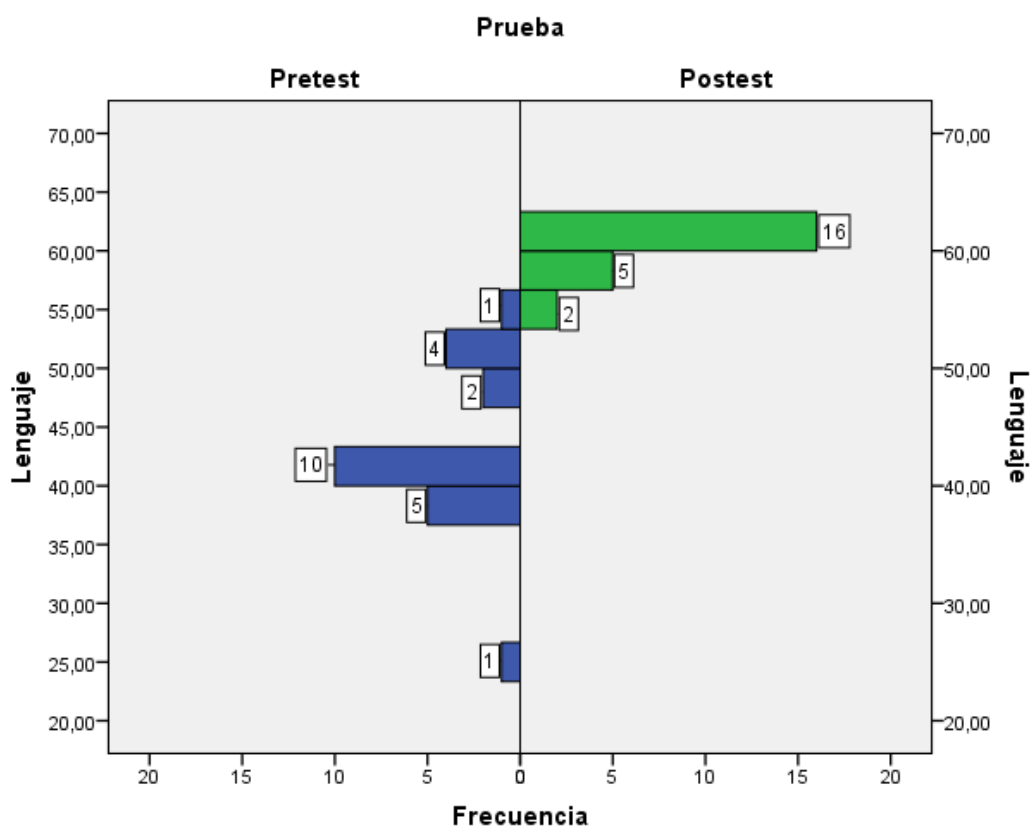


Figura 3. Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Lenguaje antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

En la tabla 5, se observa la estadística descriptiva de los Puntajes T de la dimensión lenguaje antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices, donde los valores del puntaje T entre las pruebas pretest y posttest muestran diferencias, donde el puntaje Mínimo va de 25 a 56, en el máximo de 56 a 62, la media aritmética es de 42,522 a 60,826 y la desviación típica, de 6,714 a 1,969.

3.1.4 Descripción de los resultados de la dimensión motricidad

Tabla 6

Estadística descriptiva de los Puntajes T de la dimensión Motricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

		N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
Motricidad	Pretest	23	18	47	30,174	8,408
	Posttest	23	23	64	49,826	10,697

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

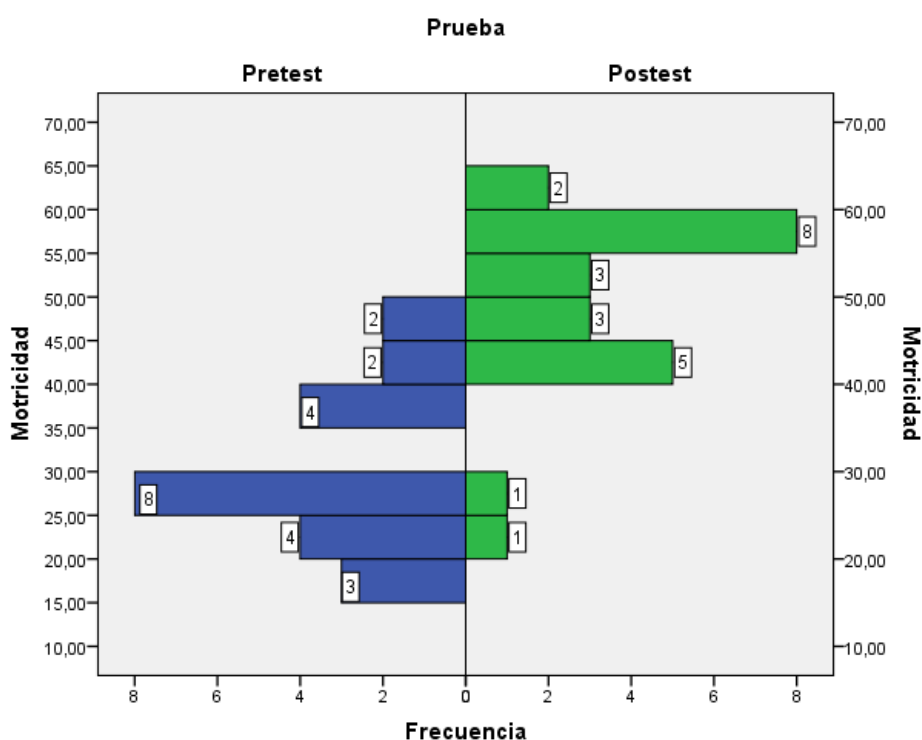


Figura 4. Comparación de distribución de los Puntajes T de la dimensión Motricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

En la tabla 6, se observa la estadística descriptiva de los Puntajes T de la dimensión motricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices, donde los valores del puntaje T entre las pruebas pretest y posttest muestran diferencias, donde el puntaje Mínimo va de 18 a 23, en el máximo de 47 a 64, la media aritmética es de 30,174 a 49,826 y la desviación típica, de 8,408 a 10,697.

3.2. Análisis inferencial

3.2.1. Prueba de normalidad.

Nivel de significancia.

$\alpha = 0,05$

Regla de decisión.

$p \geq \alpha \rightarrow$ no se rechaza la hipótesis nula H_0 .

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis alterna H_0 .

Hipótesis.

H₀: El puntaje de psicomotricidad y sus dimensiones tienen distribución normal.

H_a: El puntaje de psicomotricidad y sus dimensiones no tienen distribución normal.

La Tabla 7 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, lo cual se usó debido a que el grupo tiene menos de 50 participantes. Se observa que los puntajes de psicomotricidad y sus dimensiones tienen distribución normal ($p > 0,05$).

Tabla 7

Prueba de normalidad, mediante el estadístico Shapiro Wilk.

Variable / Dimensión	Shapiro Wilk							Prueba estadística para comparar
	Pre			Prueba estadística para comparar	Post			
	Valor	gl	Sig.		Valor	gl	Sig.	
Psicomotricidad	,965	23	,578		,878	23	,519	
Coordinación	,873	23	,117	T - Student	,505	23	,455	T - Student
Lenguaje	,940	23	,176		,634	23	,387	
Motricidad	,925	23	,583		,895	23	,120	

Conclusión.

Las probabilidades son mayores al nivel de significancia ($p > 0.05$), por lo que no se rechaza la hipótesis nula, por lo que se utilizó la estadística paramétrica t-student dado que el tamaño es menor a 30 observaciones.

A continuación, se analizará las medias o promedios de los puntajes T antes y después del Programa Juegos Motrices, para demostrar estadísticamente si existe diferencias significativas entre pretest y posttest.

3.2.2. Hipótesis estadística general.**Nivel de significancia.**

$$\alpha = 0,05$$

Regla de decisión.

$p \geq \alpha \rightarrow$ no se rechaza la hipótesis nula H_0 .

$p < \alpha \rightarrow$ se rechaza la hipótesis alterna H_0 .

Hipótesis.

H_{0g}: El programa Juegos motrices no mejora significativamente la psicomotricidad en niños de 5 años.

H_{ag}: El programa Juegos motrices mejora significativamente la psicomotricidad en niños de 5 años.

En la tabla 8, se observa que la prueba t-student de muestras relacionadas de los puntajes T de psicomotricidad: primero, la media de los puntajes T, indica que la mayoría de los datos obtenidos representa un valor de 19,087; segundo, la desviación típica, indica 5,846 que es la dispersión entre los dos datos Pretest y Posttest alrededor del promedio; tercero, el Intervalo de Confianza al 95% para la diferencia, donde el punto inferior tiene un valor de 16,559 y el superior es de 21,615; y último, el valor t-student es de 15,659 de 22 grados de libertad y un nivel de significancia menor al 0,05 ($p=0,000$).

Tabla 8

Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable Psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación Estándar	Error típico media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Psicomotricidad pretest y postest	19,087	5,846	1,219	16,559	21,615	15,659	22	,000

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

Conclusión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_{0g}) y se acepta la hipótesis alterna (H_{ag}), en la cual los niños de 5 años la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, mejoraron significativamente en la psicomotricidad por el programa Juegos Motrices. Lo expuesto antes, se pudo visualizar en la *Figura 2*.

3.2.2. Hipótesis estadística específica 1.

H₀₁: El programa Juegos motrices no mejora significativamente la coordinación en niños de 5 años.

H_{a1}: El programa Juegos motrices mejora significativamente la coordinación en niños de 5 años.

En la tabla 9, se observa que la prueba t-student de muestras relacionadas de los puntajes T de la dimensión coordinación: primero, la media de los puntajes T, indica que la mayoría de los datos obtenidos representa un valor de 6,087; segundo, la desviación típica, indica 5,426 que es la dispersión entre los dos datos Pretest y Postest alrededor del promedio; tercero, el Intervalo de Confianza al 95% para la diferencia, donde el punto inferior tiene un valor de 3,740 y el superior es de 8,434; y último, el valor t-student es de 5,380 de 22 grados de libertad y un nivel de significancia menor al 0,05 ($p=0,000$).

Tabla 9

Prueba T-Student de muestras relacionadas de la dimensión coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típica	Error típico media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Coordinación pretest y postes	6,087	5,426	1,132	3,740	8,434	z	22	,000

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

Conclusión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_{01}) y se acepta la hipótesis alterna (H_{a1}), en la cual los niños de 5 años la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, mejoraron significativamente en la coordinación por el programa Juegos Motrices. Lo expuesto antes, se pudo visualizar en la *Figura 3*.

3.2.2. Hipótesis estadística específica 2.

Hipótesis.

H₀₂: El programa Juegos motrices no mejora significativamente el lenguaje en niños de 5 años.

H_{a2}: El programa Juegos motrices mejora significativamente el lenguaje en niños de 5 años.

En la tabla 10, se observa que la prueba t-student de muestras relacionadas de los puntajes T de la dimensión lenguaje: primero, la media de los puntajes T, indica que la mayoría de los datos obtenidos representa un valor de 18,304; segundo, la desviación típica, indica 6,197 que es la dispersión entre los dos datos Pretest y Postest alrededor del promedio; tercero, el Intervalo de Confianza al 95% para la diferencia, donde el punto inferior tiene un valor de 15,625 y el superior es de 20,984; y último, el valor t-student es de 14,166 de 22 grados de libertad y un nivel de significancia menor al 0,05 ($p=0,000$).

Tabla 10

Prueba T-Student de muestras relacionadas de la dimensión lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típica	Error típico media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Lenguaje pretest y postes	18,304	6,197	1,292	15,625	20,984	14,166	22	,000

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

Conclusión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_{02}) y se acepta la hipótesis alterna (H_{a2}), en la cual los niños de 5 años la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, mejoraron significativamente en el lenguaje por el programa Juegos Motrices. Lo expuesto antes, se pudo visualizar en las *Figura 4*.

3.2.2. Hipótesis específica 3.

Hipótesis.

H₀₃: El programa Juegos motrices no mejora significativamente la motricidad en niños de 5 años.

H_{a3}: El programa Juegos motrices mejora significativamente la motricidad en niños de 5 años.

En la tabla 11, se observa que la prueba t-student de muestras relacionadas de los puntajes T de la dimensión motricidad: primero, la media de los puntajes T, indica que la mayoría de los datos obtenidos representa un valor de 19,652; segundo, la desviación típica, indica 8,835 que es la dispersión entre los dos datos Pretest y Postest alrededor del promedio; tercero, el Intervalo de Confianza al 95% para la diferencia, donde el punto inferior tiene un valor de 15,832 y el superior es de 23,473; y último, el valor t-student es de 10,668 de 22 grados de libertad y un nivel de significancia menor al 0,05 ($p=0,000$).

Tabla 11

Prueba T-Student de muestras relacionadas de la dimensión motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación Típica	Error típico media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
Motricidad _pretest y postest	19,652	8,835	1,842	15,832	23,473	10,668	22	,000

Fuente: Base de datos (Anexo 4)

Conclusión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_{03}) y se acepta la hipótesis alterna (H_{a3}), en la cual los niños de 5 años la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, mejoraron significativamente en la motricidad por el programa Juegos Motrices. Lo expuesto antes, se pudo visualizar en las *Figura 5*.

IV. Discusión

Después de procesar los datos y ser interpretados permitió que se pueda afirmar que según lo planteado en la hipótesis general que gracias a la intervención del programa “Juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, ello implica que según como sostuvo Haeussler y Marchant (2009) los niños de cinco años de la institución educativa mencionada gracias al programa de intervención basado en la realización de juegos motrices han podido mejorar su madurez psicológica y motora en áreas básicas como la coordinación, lenguaje y motricidad. Estos resultados tienen similitud con los resultados de la investigación realizada por Ardila, Cáceres y Martínez (2014) en su estudio sobre incidencia de la psicomotricidad mediante la implementación del proyecto de intervención, en el cual gracias a la intervención se fortaleció el desarrollo psicomotriz mediante la implementación de estrategias, esta investigación es similar a la realizada por Duque y Montoya (2013) sobre estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad, en el cual el autor utilizó estrategias gráfico-plásticas lo cual es una actividad considerada por el autor muy significativa para el aprendizaje del niño. También los estudios realizados por Verde y Jiménez. (2015) Mostro resultados similares, pero cabe resaltar que como estrategia se empleó la participación de la familia; mientras que en el estudio realizado por Rodríguez (2017) empleo como estrategia de intervención las actividades musicales. El desarrollo de la psicomotricidad en el niño permite desarrollar en el diversas habilidades como lo señala la investigación realizada por Añi (2016) en su tesis “La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años en la que señaló que la psicomotricidad si influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en los niños de cinco años; mientras que el estudio realizado por Córdova y Mata (2013) sobre la psicomotricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños de 5 años, en el cual los autores señalaron que el desarrollo psicomotor fino influye favorablemente en la mejora de la pre escritura en los niños

Así también los resultados referidos a la hipótesis específica 1 que permitió afirmar que gracias a la intervención del programa “Juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, lo cual me indica que como según Haeussler y Marchant (2009), aquí el

niño va ir desarrollando habilidades que le permitan dominar el manejo de su cuerpo por ello gracias a la intervención del programa basado en juegos motrices estas habilidades fueron mejorando en los niños que fueron participes del programa. El estudio realizado por Portero (2015) referido a la psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños específicamente de aquellos que presentan dificultades, llegando a evidenciar que las actividades psicomotrices permitió solucionar a los problemas de carácter motriz que se habían evidenciado en los niños; resultados similares obtuvo Silva, Neves, y Moreira (2016) quienes evaluaron los efectos de un programa de psicomotricidad evidenciando mejoras en el desarrollo motor en los niños que participaron del programa.

En cuanto a los resultados referidos a la hipótesis específica 2 se afirmó que que gracias a la intervención del programa “Juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, eso indicaría que según lo considerado por Haeussler y Marchant (2009) la intervención del programa basado en juegos motrices mejoro la habilidad del niño para coger y manipular objetos entre otras habilidades en las que implique coordinación, ello también guarda relación con la investigación desarrollada por Villacorta y Zapata (2015) en el cual se realizaron programas de intervención que favorecieron el desarrollo de la psicomotricidad siendo necesario precisar que el desarrollo de la coordinación es parte del desarrollo psicomotor del niño.

Finalmente, los resultados en cuanto a la hipótesis específica 3 permitió afirmar que gracias a la intervención del programa “Juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, ello implicaría aceptar que gracias a la intervención dada los niños pudieron mejorar la habilidad de expresión; ante ello se precisa que la investigación realizada por Rodríguez, Gómez, Prieto y Gil (2017) en su artículo la educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje, en la cual llevo a afirmar que el programa de intervención tuvo un efecto positivo tanto en la mejora del lenguaje como en desarrollo de la motricidad, señalando que el desarrollo psicomotor es la clave de todo desarrollo evolutivo, además que el programa de intervención favorece la participación de los niños.

V. Conclusiones

Primera conclusión:

Los datos analizados responde al objetivo general permitiendo concluir que el Programa Juegos Motrices mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significación teórica, demostrando que antes del programa existía puntaje T medio de 39,826 (Desviación típica de 6,132) de los niños que se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 58,913 (Desviación típica de 3,617) indicando la mejora significativa de los mismos.

Segunda conclusión:

En cuanto al objetivo específico primero se pudo concluir que el Programa Juegos Motrices mejora la coordinación en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significación teórica, demostrando que antes del programa existía un puntaje T media de 50,696 (Desviación típica de 4,819) de los niños que se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 56,783 (Desviación típica de 1,833) indicando la mejora significativa de los mismos.

Tercera conclusión:

En cuanto al objetivo específico segundo los datos permiten concluir que El Programa Juegos Motrices mejora la dimensión Lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significación teórica, demostrando que antes del programa existía un puntaje T media de 42,522 (Desviación típica de 6,714) de los niños que se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 60,826 (Desviación típica de 1,969) indicando la mejora significativa de los mismos.

Cuarta conclusión:

Finalmente en cuanto al objetivo específico tercero los datos permiten concluir que el Programa Juegos Motrices mejora la motricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significación teórica, demostrando que antes del programa existía un puntaje T media de 30,174 (Desviación típica de 8,408) de los niños que

se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 49,826 (Desviación típica de 10,697) indicando la mejora significativa de los mismos.

VI. Recomendaciones

Primera recomendación:

A los directivos de la institución gestionar alianzas con otras instituciones que permitan desarrollar programas de intervención en mejora del desarrollo psicomotor de los niños, ya que como si buscamos la formación integral de los estudiantes no solo debemos buscar el aumento de conocimiento sino también de otros aspectos relacionados a ello.

Segunda recomendación:

A los docentes realizar en sus sesiones actividades motrices basadas en el juego lo cual permitirá al niño desarrollar el dominio corporal, ello también debe ser trabajado con los padres para que de esta manera se refuerce lo que en la escuela se trabaja.

Tercera recomendación:

Trabajar con los padres actividades que permitan el desarrollo de la coordinación en sus niños desde acciones sencillas las cuales también son trabajadas por sus maestras.

Cuarta recomendación:

A los docentes asistir a capacitaciones que les permita desarrollar estrategias lúdicas en la que se busque el desarrollo del lenguaje del niño.

VII. Referencias

- Álvarez, C y Laurencio, M (2015) *La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la institución educativa Mi Nuevo Mundo del distrito de Comas en el año 2008-2009* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo
- Añi, G (2016) *La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la I.E 1177 Héroes del Cenepa San Pedro 2015* (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo
- Ardanaz, T (2009) La psicomotricidad en educación infantil. *Revista innovaciones y experiencias*.45 (6)
- Ardila, L; Cáceres, I y Martínez, Y (2014) *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar* (Tesis de grado) Universidad del Tolima
- Aucouturier, B. (1994). *La práctica psicomotriz. En La práctica psicomotriz y terapéutica*. México: Universidad Iberoamericana
- Aucouturier, M; Rey, L y Gonzales, M (2011) Efectos de un taller de psicomotricidad en el desarrollo personal de niños y niñas. Un estudio familiar. *Revista electrónica de psicología Iztacala* 14 (2)
- Bravo, E y Hurtado, M (2012) *la influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja*. Pontificia Universidad católica del Perú. Lima. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/2/discover>
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima .Perú: San Marcos
- Castilla, F. (2013). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada a clase de primaria*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5844/1/TFG-B.531.pdf>
- Cevallos, G. (2011). *La Aplicación de la Psicomotricidad para el Desarrollo del Aprendizaje de Lectoescritura en Niños de Primer Año de Educación Básica” en el Jardín Experimental “Lucinda Toledo” de la ciudad de Quito durante el*

año lectivo 2009 – 2010. (Tesis de maestría) Universidad Estatal José A. Sucre.

Cevallos, R y Rojas, W (2011) *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura de niños de primer año de Educación Básica en el jardín experimental Lucinda Toledo de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010*. Quito: UCE. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/250>

Córdova, F y Mata, A (2013) *La psicomotricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años del programa no escolarizado (PRONOEI) “mi pequeño mundo” del distrito de Ventanilla-Callao* –(Tesis de maestría) Universidad César Vallejo

Duque, J y Montoya, N (2013) *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad* (Tesis de grado) Universidad Lasallista

Gil, P., Contreras, O. y Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamérica de educación* 47, pp. 71-96.

Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.

Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P (2014) *Metodología de la investigación*. México Mc Graw Hill

Le Boulch, J. (1979). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Buenos Aires, Paidós

Martínez (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. (Tesis de licenciatura. Universidad abierta interamericana)

Ministerio de Educación (2010) *La hora del juego libre en los sectores*. Recuperado de http://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

- Organización de la Naciones Unidas para Educación la Ciencia y la Cultura (2014). *Enseñanza y Aprendizaje: lograr la calidad para todos*. Recuperado de http://es.unesco.org/gem-report/sites/gemreport/files/UNESCO_LAC_Factsheet_SP.pdf
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en la educación inicial*. Quito, Ecuador: Formación académica.
- Portero, N (2015) *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular Eugenio Espejo de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua*. (Tesis de grado) Universidad Técnica de Ambato
- Quispe, G y Zenteno, K (2018) *Desarrollo psicomotor en niños que reciben y no reciben estimulación temprana. Pronoei, Arequipa – 2017*. (Tesis de grado) Universidad Nacional de San Agustín
- Rigal, D (2006). *Educación Motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. España: Editorial INDE.
- Rodríguez, S (2017) *Programa de actividades musicales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa*. (Tesis de grado) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo-Perú.
- Rodríguez, T; Gómez, I; Prieto, A y Gil, P (2017) La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de investigación Logopedia* 7 (1) pp. 89 – 106
- Sánchez, H y Reyes, C (2015) *Metodología de la investigación*. Perú: Annet
- Silva, M (2017) *Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años - instituciones educativas Red 03, Huaral 2017* (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo.
- Silva, M; Neves, G y Moreira, S (2016), Efectos de un programa de Psicomotricidad Educativa en niños en edad preescolar. *Revista técnico científica del deporte escolar, educación física y psicomotricidad* 2(3) pp.326 -342

- Silva, P. y Miranda, C (2013). *Evolución de la Autoimagen y Esquema Corporal a través de la Danza Educativa: Efectos y desafíos en la práctica a partir de un estudio con niñas de 8 a 9 años situadas en contextos vulnerables*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Tasset, J. (2009). *Teoría y práctica de la psicomotricidad*. Ediciones Paidós. Barcelona
- Unesco (2014) *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*
- Verde, M y Jiménez, M. (2015) *Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 A 3 Años*. (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú
- Villacorta, S y Zapata, J. (2015) *Programa jugando juntos y la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución educativa inicial hogar Emmanuel*. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Lima –Perú.

Anexos

Anexo 1 Artículo científico



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa “juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad
en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes
Gutenberg en Comas.

Carmen Pilar Jiménez Yánac

Escuela de Posgrado

Universidad César Vallejo Filial Lima

Resumen

La investigación se planteó como objetivo el demostrar si el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E. Johannes Gutenberg en Comas la cual fue de diseño pre experimental en la que se trabajó con un solo grupo conformado por 23 niños a los cuales se les aplicó el test de Tepsi antes de la intervención y después de ella ; los datos fueron analizados permitiendo concluir que el programa "juegos motrices" mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg en Comas al obtenerse que el $p = 0.000$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, con el cual se rechaza la hipótesis nula.

Palabras claves: Juegos motrices, psicomotricidad, niños

Abstract

The research was aimed at demonstrating whether the motor games program improves psychomotor skills in children of 5 years of the I.E. Johannes Gutenberg, 2018; which was of pre-experimental design in which we worked with a single group consisting of 23 children to whom the Tepsi test was applied before and after the intervention; the data were analyzed allowing to conclude that the program "motor games" improves psychomotor skills in children of 5 years of the IE Jhoannes Gutenberg, 2018, on having obtained that $p = 0.000$ is less than the value of theoretical significance $\alpha = 0.05$, with which the null hypothesis is rejected.

Keywords: Motor games, psychomotor skills, children

Introducción

La investigación aborda los aspectos relacionados psicomotricidad para lo cual es necesario señalar que en América Latina la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (Unesco, 2014) indica que se encontró un porcentaje muy alto de las profesoras del nivel inicial que no cuentan con el conocimiento del área de psicomotricidad.

En nuestra sociedad es muy escaso el conocimiento de la psicomotricidad y la relación con otras áreas de desarrollo infantil. La Institución educativa Johannes Gutenberg desde el año 2018 se incorporó el curso de psicomotricidad, y también como docente en mi práctica diaria pude observar que los niños y niñas de 5 años tienen dificultades en su orientación espacial, muestran problemas en la diferenciación de su lateralidad, de su motricidad gruesa como: el arrastrar, saltar y gatear; motricidad fina: inadecuado uso al momento de coger el útil escolar, y también en su representación de su esquema corporal. Por tal motivo, en la presente investigación se aplicó el Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Antecedentes del problema

Como investigación internacional, Ardila, Cáceres y Martínez (2014) en su tesis sobre *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*, en el cual busca estrategias integrales que influyan y afianzar así el proceso psicomotriz; los autores llegaron a concluir que la implementación del proyecto de intervención se fortaleció el desarrollo psicomotriz mediante estrategias que son adecuada; también se indica que se pudo involucrar a los padres de familia en las diversas actividades propuestas lo cual fortaleció todo el proceso recalando la importancia de los procesos psicomotores para el desarrollo de los infantes en el nivel inicial.

Como investigación nacional, Villacorta y Zapata (2015) realizaron la tesis titulada Programa jugando juntos y la psicomotricidad en niños de 5 años, la cual se planteó como objetivo determinar la influencia que tiene la aplicación del programa en la psicomotricidad en la que se trabajó con 40 niños; los autores llegaron a señalar que la aplicación del programa jugando juntos desarrolla significativamente psicomotricidad en los niños y niñas

Haeussler y Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como: “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas fundamental: la coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, estas tres áreas se

relacionan a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la vida cotidiana” (p.13).

La psicomotricidad tiene vital importancia para el desarrollo de integral de la persona tal como lo manifiesta en sus estudios Pacheco (2015) La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que, desde un punto de vista psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. Le Boulch (1979) expresó tres aspectos importantes de la psicomotricidad: el cuerpo, el movimiento y el pensamiento, entonces definió:

Dentro de las dimensiones de la psicomotricidad Haeussler y Marchant (2009) señalo la motricidad una capacidad de los niños para dominar su propio cuerpo a través de juegos motrices como: coger una pelota, saltar con un pie, caminar de puntas” (p.20)

La coordinación Visomotora que según Haeussler y Marchant (2009) es la habilidad del niño para coger y manipular objetos, para dibujar, también puede construir torres con cubos, enhebrar agujas, reconocer figuras geométricas, dibujar una figura humana

En cuanto a la dimensión Lenguaje según Haeussler y Marchant (2009), es la habilidad de expresión a través de conductas tales como definir y describir palabras, nombrar acciones y objetos, describir escenas en láminas y utilidad de estas, comprender preposiciones, razonar por analogías (p.20).

La mayoría de las docentes son conscientes en lo valioso del juego y que ocupa un lugar importante en sus clases; pero señalan que no lo toman muchas veces en un lugar privilegiado, sino un puesto secundario, en comparación con las actividades que ellos dirigen y supervisan.

Martínez (2012) definió el juego como “el medio por el cual se ejercitan las disposiciones naturales, desarrollando y educando estas actitudes innatas con que los hombres y animales superiores cuentan al nacer (p.18).

Según Calero (2005) indicó que el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia en la niñez, ya que implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas para su desarrollo.

Por lo expuesto la investigación presenta un programa denominado “juegos motrices” el cual es un programa que contiene sesiones que se dan para mejorar la psicomotricidad de los niños de cinco años es necesario recalcar que el programa está sustentado en el enfoque constructivista, en el cual se busca que el estudiante construya su propio aprendizaje

Problema

Se planteó como problema general: ¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la IE Johannes Gutenberg en Comas?, así mismo los problemas específicos: ¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora la motricidad, coordinación, el lenguaje en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas?

Objetivo

Se planteó como objetivo general: Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

Método

El diseño utilizado fue experimental, tipo de estudio aplicada, la población estuvo conformada por 23 niños de 5 años, para la recolección de datos se empleó el test de Tepsi de Haeussler y Marchant (2009) el cual evalúa la dimensión motricidad, coordinación y lenguaje con una duración aproximadamente de 30 a 45 minutos. Los resultados de la contratación de la hipótesis general, e hipótesis específicas se

presentan redactados, se utilizó en cada caso la prueba estadística de Wilcoxon; asimismo, se respetó la autoría de la información bibliográfica.

Resultados

Después de procesar los datos se presentan los siguientes resultados

Tabla 1

Estadística descriptiva de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

		N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
Psicomotricidad	Pretest	23	26	51	39,826	6,132
	Postest	23	51	64	58,913	3,617

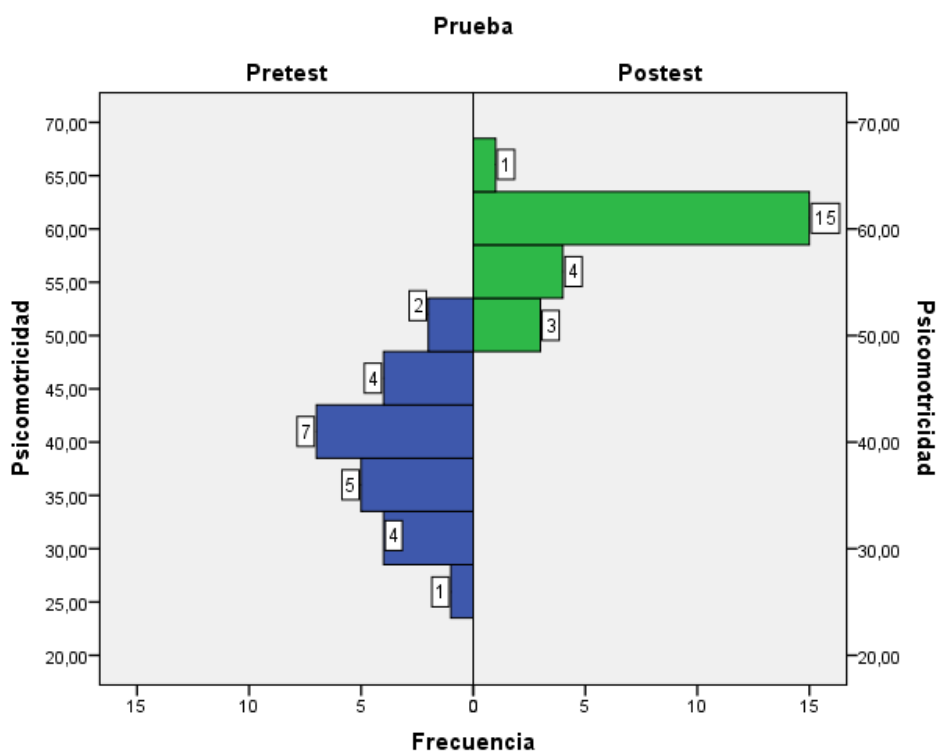


Figura 2. Comparación de distribución de los Puntajes T de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices.

En la tabla 3, se observa la estadística descriptiva *de los Puntajes T* de la variable Psicomotricidad antes y después de aplicar el Programa Juegos Motrices, donde los valores del puntaje T entre las pruebas pretest y postest muestran diferencias,

donde el puntaje Mínimo va de 26 a 51, en el máximo de 51 a 64, la media aritmética es de 39,826 a 58,913 y la desviación típica, de 6,132 a 3,617.

Tabla 2

Prueba T-Student de muestras relacionadas de la variable Psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

	Diferencias relacionadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación Estándar	Error típico media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
Psicomotricidad pretest y postest	19,087	5,846	1,219	16,559	21,615	15,659	22	,000	

Conclusión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_{0g}) y se acepta la hipótesis alterna (H_{ag}), en la cual los niños de 5 años la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, mejoraron significativamente en la psicomotricidad por el programa Juegos Motrices. Lo expuesto antes, se pudo visualizar en la *Figura 2*.

Discusión

Después de procesar los datos y ser interpretados permitió que se pueda afirmar que según lo planteado en la hipótesis general que gracias a la intervención del programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg en Comas, ello implica que según como sostuvo Haeussler y Marchant (2009) los niños de cinco años de la institución educativa mencionada gracias al programa de intervención basado en la realización de juegos motrices han podido mejorar su madurez psicológica y motora en áreas básicas como la coordinación, lenguaje y motricidad. Estos resultados tienen similitud con los resultados de la investigación realizada por Ardila, Cáceres y Martínez (2014) en su estudio sobre incidencia de la psicomotricidad mediante la implementación del

proyecto de intervención, en el cual gracias a la intervención se fortaleció el desarrollo psicomotriz mediante la implementación de estrategias, esta investigación es similar a la realizada por Duque y Montoya (2013) sobre estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad, en el cual el autor utilizó estrategias gráfico-plásticas lo cual es una actividad considerada por el autor muy significativa para el aprendizaje del niño. También los estudios realizados por Verde y Jiménez. (2015) Mostro resultados similares, pero cabe resaltar que como estrategia se empleó la participación de la familia; mientras que en el estudio realizado por Rodríguez (2017) empleo como estrategia de intervención las actividades musicales.

El desarrollo de la psicomotricidad en el niño permite desarrollar en el diversas habilidades como lo señala la investigación realizada por Añi (2016) en su tesis *“La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años* en la que señaló que la psicomotricidad si influye significativamente en el aprendizaje de la matemática en los niños de cinco años; mientras que el estudio realizado por Córdova y Mata (2013) sobre *la psicomotricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en niños de 5 años*, en el cual los autores señalaron que el desarrollo psicomotor fino influye favorablemente en la mejora de la pre escritura en los niños

Conclusión

Los datos analizados responde al objetivo general permitiendo concluir que el Programa Juegos Motrices mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse el valor $p = 0,000$ es menor al nivel de significación teórica, demostrando que antes del programa existía puntaje T medio de 39,826 (Desviación típica de 6,132) de los niños que se encontraban en una situación de riesgo y después del programa una media de 58,913 (Desviación típica de 3,617) indicando la mejora significativa de los mismos.

Referencias

- Añi, G (2016) *La psicomotricidad en el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la I.E 1177 Héroe del Cenepa San Pedro 2015 (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo*
- Ardila, L; Cáceres, I y Martínez, Y (2014) *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar (Tesis de grado) Universidad del Tolima*
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima .Perú: San Marcos
- Duque, J y Montoya, N (2013) *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad (Tesis de grado) Universidad Lasallista*
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.*
- Le Boulch, J. (1979). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Buenos Aires, Paidós
- Martínez (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. (Tesis de licenciatura. Universidad abierta interamericana)
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en la educación inicial*. Quito, Ecuador: Formación académica.
- Rodríguez, S (2017) Programa de actividades musicales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa. (Tesis de grado) Universidad Cesar Vallejo. Trujillo-Perú.
- Villacorta, S y Zapata, J. (2015) Programa jugando juntos y la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución educativa inicial hogar Emmanuel. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Lima –Perú.
- Verde, M y Jiménez, M. (2015) Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 A 3 Años. (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú

Anexo2: Matriz de consistencia

Título: Programa “juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018



Autor: Br. Carmen del Pilar Jiménez Yáñac

Problema	Objetivos	Hipótesis
<p>Problema General: ¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018? Problemas Específicos:</p> <p>¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018?</p> <p>¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018?</p> <p>¿De qué manera el programa “juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018?</p>	<p>Objetivo general: Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018 Objetivos específicos:</p> <p>Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p> <p>Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p> <p>Demostrar si el programa “juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p>	<p>Hipótesis general: El programa “juegos motrices” mejora la psicomotricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>El programa “juegos motrices” mejora la motricidad en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p> <p>El programa “juegos motrices” mejora la coordinación en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p> <p>El programa “juegos motrices” mejora el lenguaje en niños de 5 años de la I.E Johannes Gutenberg, 2018</p>
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Estadística
<p>Tipo: Aplicada Alcance: Explicativo Diseño: Experimental con subdiseño Preexperimental Método: Hipotético- Deductivo Variable dependiente: Psicomotricidad Variable independiente: Estrategia de juegos motrices</p>	<p>Población: Está constituida por 23 niños de cinco años Tamaño de muestra: Está constituida por los 23 niños</p>	<p>Para la estadística descriptiva a nivel de tablas y frecuencias La prueba de normalidad: Shapiro Wilk Para la prueba de hipótesis se usó la prueba de T student</p>

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

Test de desarrollo psicomotor TEPSI

2 - 5 años

Nombre del niño o niña

apellido paterno apellido materno nombres

R.U.N.

Fecha de nacimiento

Edad del niño o niña

Número de ficha

Fecha del examen

Examinador

apellido paterno apellido materno nombres

I. Resultado total Test

Puntaje bruto Puntaje T

Categoría Normal Riesgo Retraso

Observaciones

II. Resultado por sub-test

1. Coordinación

Puntaje bruto Puntaje T

Categoría Retraso Riesgo Normal

2. Lenguaje

Puntaje bruto Puntaje T

Categoría Retraso Riesgo Normal

3. Motricidad

Puntaje bruto Puntaje T

Categoría Retraso Riesgo Normal

Observaciones

III. Perfil TEPSI

Test total

Sub-test coordinación

Sub-test lenguaje

Sub-test motricidad

Retraso

Riesgo

Normalidad

20

30

40

50

60

70

80

Puntaje T

Original municipio

página 1



1. Sub-test coordinación

Materiales necesarios

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1. <input type="radio"/> Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla | 2 vasos |
| 2. <input type="radio"/> Construye un puente con tres cubos con modelo presente | 6 cubos |
| 3. <input type="radio"/> Construye una torre de 8 o más cubos | 12 cubos |
| 4. <input type="radio"/> Desabotona | Estuche |
| 5. <input type="radio"/> Abotona | Estuche |
| 6. <input type="radio"/> Enhebra una aguja | Aguja de lana, hilo |
| 7. <input type="radio"/> Desata cordones | Tablero con cordón |
| 8. <input type="radio"/> Copia una línea recta | Lámina 1, lápiz, reverso hoja |
| 9. <input type="radio"/> Copia un círculo | Lámina 2, lápiz, reverso hoja |
| 10. <input type="radio"/> Copia una cruz | Lámina 3, lápiz, reverso hoja |
| 11. <input type="radio"/> Copia un triángulo | Lámina 4, lápiz, reverso hoja |
| 12. <input type="radio"/> Copia un cuadrado | Lámina 5, lápiz, reverso hoja |
| 13. <input type="radio"/> Dibuja 9 o más partes de una figura humana | Lápiz, reverso hoja |
| 14. <input type="radio"/> Dibuja 6 o más partes de una figura humana | Lápiz, reverso hoja |
| 15. <input type="radio"/> Dibuja 3 o más partes de una figura humana | Lápiz, reverso hoja |
| 16. <input type="radio"/> Ordena por tamaño | Tablero, barritas |

Total subtest coordinación

2. Sub-test lenguaje

Materiales necesarios

- | | |
|---|----------------------------|
| 1. <input type="radio"/> Reconoce grande y chico
grande _____ chico _____ | Lámina 6 |
| 2. <input type="radio"/> Reconoce más y menos
más _____ menos _____ | Lámina 7 |
| 3. <input type="radio"/> Nombra animales
gato _____ perro _____ chancho _____ pato _____
paloma _____ oveja _____ tortuga _____ gallina _____ | Lámina 8 |
| 4. <input type="radio"/> Nombra objetos
paraguas _____ vela _____ escoba _____ tetera _____
zapatos _____ reloj _____ serrucho _____ taza _____ | Lámina 5 |
| 5. <input type="radio"/> Reconoce largo y corto
largo _____ corto _____ | Lámina 1 |
| 6. <input type="radio"/> Verbaliza acciones
cortando _____ saltando _____ planchando _____ comiendo _____ | Lamina 11 |
| 7. <input type="radio"/> Conoce la utilidad de objetos
cuchara _____ lápiz _____ jabón _____ escoba _____
cama _____ tijera _____ | |
| 8. <input type="radio"/> Discrimina pesado y liviano
pesado _____ liviano _____ | Bolsas con arena y esponja |
| 9. <input type="radio"/> Verbaliza su nombre y apellido
nombre _____ apellido _____ | |
| 10. <input type="radio"/> Identifica su sexo | |
| 11. <input type="radio"/> Conoce el nombre de sus padres
papá _____ mamá _____ | |



Materiales necesarios

- | | | |
|---------------------------|--|---------------------------------------|
| 12. <input type="radio"/> | Da respuestas coherentes a situaciones planteadas
hambre _____ cansado _____ frío _____ | |
| 13. <input type="radio"/> | Comprende preposiciones
detrás _____ sobre _____ bajo _____ | Lápiz |
| 14. <input type="radio"/> | Razona por analogías compuestas
hielo _____ ratón _____ mamá _____ | |
| 15. <input type="radio"/> | Nombra colores
azul _____ amarillo _____ rojo _____ | Papel lustre azul, amarillo y rojo |
| 16. <input type="radio"/> | Señala colores
azul _____ amarillo _____ rojo _____ | Papel lustre azul, amarillo y rojo |
| 17. <input type="radio"/> | Nombra figuras geométricas
círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____ | Lámina 12 |
| 18. <input type="radio"/> | Señala figuras geométricas
círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____ | Lámina 12 |
| 19. <input type="radio"/> | Describe escenas
13 _____ 14 _____ | |
| 20. <input type="radio"/> | Reconoce absurdos | Lámina 12 |
| 21. <input type="radio"/> | Usa plurales | Lámina 14 |
| 22. <input type="radio"/> | Reconoce antes y después
antes _____ después _____ | Lámina 16 |
| 23. <input type="radio"/> | Define palabras
manzana _____ pelota _____ zapato _____ abrigo _____ | Lámina 17 |
| 24. <input type="radio"/> | Nombra características de objetos
pelota _____ globo _____ bolsa _____ | Pelota, globo inflado, bolsa de arena |

Total subtest lenguaje

3. Sub-test motricidad

Materiales necesarios

- | | | |
|---------------------------|--|--------------------|
| 1. <input type="radio"/> | Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar | |
| 2. <input type="radio"/> | Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua | Vaso lleno de agua |
| 3. <input type="radio"/> | Lanza una pelota en una dirección determinada | Pelota |
| 4. <input type="radio"/> | Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más | |
| 5. <input type="radio"/> | Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más | |
| 6. <input type="radio"/> | Se para en un pie 1 segundos o más | |
| 7. <input type="radio"/> | Camina en punta de pies seis o más pasos | |
| 8. <input type="radio"/> | Salta 20 cms. con los pies juntos | (hoja re.) ? |
| 9. <input type="radio"/> | Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | |
| 10. <input type="radio"/> | Coge una pelota | Pelota |
| 11. <input type="radio"/> | Camina hacia delante topando punta y talón | |
| 12. <input type="radio"/> | Camina hacia atrás topando punta y talón | |

Total subtest motricidad

Anexo 4: Base de datos

PRETEST

COORDINACION																	LENGUAJE																	MOTRICIDAD																					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	D1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	D2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D3	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	12	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	29		
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	38								
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	12	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	35		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	5	41						
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	16	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	35	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9	39		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	7	37			
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	19	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6	38			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8	42				
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	17	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	33					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	37				
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	16	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	33					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	43				
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	16	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	35					
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	11	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	16	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	33					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	18	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	7	38				
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	38				
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	34						
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	11	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	33						
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	7	40						
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	18	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	38					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	6	39					
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	35					

Anexo 5: Print resultados SPSS

	pre	pos	d1pr	d1pos	d2pre	d2po	d3pre	d3po	PRETES	POSTES	Coordinación.pre	Coordinación.pos
1	29.00	47.00	12.00	14.00	12.00	22.00	5.00	11.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
2	38.00	47.00	12.00	13.00	18.00	24.00	8.00	10.00	Normal	Normal	Normal	Normal
3	35.00	46.00	12.00	14.00	17.00	24.00	6.00	8.00	Normal	Normal	Normal	Normal
4	41.00	43.00	14.00	13.00	22.00	24.00	5.00	6.00	Normal	Normal	Normal	Normal
5	35.00	46.00	14.00	14.00	16.00	24.00	5.00	8.00	Normal	Normal	Normal	Normal
6	39.00	48.00	14.00	14.00	16.00	24.00	9.00	10.00	Normal	Normal	Normal	Normal
7	37.00	49.00	13.00	14.00	17.00	24.00	7.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
8	38.00	47.00	13.00	14.00	19.00	24.00	6.00	9.00	Normal	Normal	Normal	Normal
9	42.00	49.00	13.00	14.00	21.00	24.00	8.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
10	33.00	47.00	12.00	15.00	17.00	24.00	4.00	8.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
11	37.00	50.00	13.00	14.00	17.00	24.00	7.00	12.00	Normal	Normal	Normal	Normal
12	33.00	46.00	12.00	14.00	16.00	23.00	5.00	9.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
13	43.00	49.00	14.00	14.00	20.00	24.00	9.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
14	35.00	47.00	13.00	14.00	16.00	23.00	6.00	10.00	Normal	Normal	Normal	Normal
15	33.00	45.00	11.00	14.00	16.00	23.00	6.00	8.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
16	38.00	49.00	13.00	14.00	18.00	24.00	7.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
17	38.00	48.00	12.00	14.00	20.00	23.00	6.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
18	34.00	43.00	12.00	14.00	18.00	24.00	4.00	5.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
19	33.00	44.00	11.00	14.00	18.00	22.00	4.00	8.00	Riesgo	Normal	Normal	Normal
20	40.00	49.00	13.00	14.00	20.00	24.00	7.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal
21	38.00	47.00	14.00	14.00	18.00	24.00	6.00	9.00	Normal	Normal	Normal	Normal
22	39.00	49.00	14.00	14.00	19.00	23.00	6.00	12.00	Normal	Normal	Normal	Normal
23	35.00	49.00	12.00	14.00	17.00	24.00	6.00	11.00	Normal	Normal	Normal	Normal

RESULTADOS DESCRIPTIVOS

GET
 FILE='D:\ASESORIA ESTADISTICA\ASESORIA 2019\UCV\PILAR\BASE DATOS PILAR_trabajada01.sav'.
 DATASET NAME Conjunto_de_datos1 WINDOW=FRONT.
 DESCRIPTIVES VARIABLES=d1pre_t d1pos_t d2pre_t d2pos_t d3pre_t d3pos_t xpre_t xpos_t
 /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Descriptivos
 [Conjunto_de_datos1] D:\ASESORIA ESTADISTICA\ASESORIA 2019\UCV\PILAR\BASE DATOS PILAR_trabajada01.sav

	N	Mínimo	Máximo	Medja	Desv. Sp.
d1pre_t	23	41.00	47.00	43.6957	4.81885
d1pos_t	23	51.00	62.00	56.7826	1.83294
d2pre_t	23	25.00	56.00	42.5217	6.71409
d2pos_t	23	56.00	62.00	60.8261	1.96913
d3pre_t	23	18.00	47.00	30.1739	8.46807
d3pos_t	23	23.00	64.00	49.8261	10.69687
xpre_t	23	28.00	51.00	39.8261	6.13227
xpos_t	23	51.00	64.00	58.9130	3.61704
N válido (según lista)	23				

EXAMINE VARIABLES=d1pre_t d1pos_t d2pre_t d2pos_t d3pre_t d3pos_t xpre_t xpos_t
 /PLOT BOXPLOT STEMLEAF WFFLOT
 /COMPARE GROUPS
 /STATISTICS DESCRIPTIVES
 /CINTERVAL 95
 /MISSING LISTWISE
 /NOTOTAL.

Explorar
 [Conjunto_de_datos1] D:\ASESORIA ESTADISTICA\ASESORIA 2019\UCV\PILAR\BASE DATOS PILAR_trabajada01.sav

	Validos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje		
d1pre_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
d1pos_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
d2pre_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
d2pos_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
d3pre_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
d3pos_t	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%

Prueba de muestras relacionadas

Diferencias relacionadas

	Media	Desviación sb	Error típ. de la media	95% intervalo de confianza para la diferencia		t	df	Sig. (bilateral)
				Infinito	Superior			
Par 1 xpos_t - xpre_t	19,08696	5,84585	1,21894	10,55902	21,61489	15,859	22	,000
Par 2 dtpos_t - dtpre_t	6,08696	5,42648	1,13150	3,74037	8,43354	5,380	22	,000
Par 3 d3pos_t - d3pre_t	10,30425	6,19703	1,20217	15,62455	20,96414	14,166	22	,000
Par 4 d3pos_t - d3pre_t	19,65217	8,93489	1,84220	15,93168	23,47267	10,668	22	,000

Variables a casos

Variables generadas

Nombre	Español
id	identificación
numero	<none>
tiempo	Prueba
Coordinación	<none>
Lenguaje	<none>
Metodología	<none>
Psicomotricidad	<none>
ad	

Estadísticos de procesamiento

Variables de entrada	24
Variables de salida	7

Anexo 6: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del test.



“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TEST

El director Lic. Jorge ALVARADO CAMPOS de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg, del distrito de Comas UGEL 04.

HACE CONSTAR:

Que, la Bach. **JIMÉNEZ YÁNAC, CARMEN DEL PILAR**, realizó dos test (pre y post) y las sesiones de aprendizaje dirigido a los estudiantes del aula “Mariposas” del nivel inicial en la tesis “**PROGRAMA JUEGOS MOTRICES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA ASOCIACION CULTURAL JOHANNES GUTENBERG- COMAS 2018**”, realizado en el mes de setiembre hasta noviembre, para optar el grado de **MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que considere pertinente.

Comas, 20 de diciembre de 2018.



IEP JOHANNES GUTENBERG - COMAS

📍 Calle Las Huacas 155 - 2da Etapa del Fundo Chacra Cerro, Comas
 📧 info@johannesgutenberg.org 📞 01 487 4260
 🌐 www.johannesgutenberg.org

Anexo 7: Programa

PROGRAMA JUEGOS MOTRICES



Licenciada Carmen del Pilar Jiménez Yánac...

2018

I.- Datos referenciales

Institución educativa: Johannes Gutenberg

Población Beneficiaria : Estudiantes del aula de 5 años

Duración del Programa : 2 meses

Responsable de la Ejecución: Lic. Carmen del Pilar Jiménez Yánac

Descripción del programa:

El programa “Juegos motrices” estaba basado en el desarrollo del juego en los niños de cinco años en el cual se plantean acciones lúdicas que debe desarrollar el niño de forma tal que gracias a dicha acción desarrolle sus habilidades en cuanto a la coordinación, motricidad y lenguaje los cuales conforman su desarrollo psicomotor; todo ello teniendo en cuenta en la madurez del niño, con contenidos tomados en el Currículo Nacional de educación propuesto por el ministerio para el nivel inicial.

II.- Justificación

Ante la necesidad de que los niños vayan adquiriendo una formación integral así como el brindarle al niño acciones que estimulen su desarrollo psicomotor por lo cual es necesario considerar que en este proceso es indispensable el utilizar el juego como una estrategia que divierta al niño pero que a su vez lo ayude en su madurez.

III.- Objetivos

Objetivo general

Mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de cinco años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg.

Objetivos específicos

Desarrollar actividades lúdicas que mejoren el dominio en cuanto a coordinación, motricidad y lenguaje.

Fomentar en el niño actividades motoras basadas en el juego.

IV.- Metodología

Es necesario precisar que en esta etapa resulta importante la conexión entre en desarrollo motor y cognitivo por lo que el juego va ir adquiriendo un valor de carácter educativo, los juegos han de propiciar el activar mecanismos cognoscitivos y motrices

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos en la que se busca la interacción con los demás, es aquí cuando se va definiendo lo que será el comportamiento social de la persona. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal

Juego y desarrollo (cognitivo, social, afectivo emocional y motriz)

Moreno y Rodríguez (s/f) señalo que en el nivel inicial cobra un rol determinante el juego como una actividad lúdica que es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos; se presenta las siguientes características:

- El ser una actividad como fuente de placer: ya que es algo divertido.
- Es una experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad.

- Actividad que implica acción y participación: pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.
- Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad,
- Puede implicar un gran esfuerzo: en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”.

V.- Desarrollo del programa

Estructura del programa

El programa tiene una duración de dos meses, en el cual se realizarán 10 sesiones, dirigidas a los niños de cinco años además de aplicarse una evaluación inicial y una evaluación final del test de Tepsi

El programa se divide en las siguientes fases:

1. Fase Inicial

Estará dirigida a la evaluación inicial que se dio a los niños en la que se tomó como instrumento el test de Tepsi

2. Fase de Aplicación

Estará dirigida a los estudiantes del aula de 5 años de la institución Educativa Johannes Gutenberg.

3. Fase de Evaluación

En esta fase se evaluaron a los niños para medir los resultados del programa.

COORDINACIÓN



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

“Lanzando pelotas”



Objetivo: Que los niños y niñas logren lanzar las pelotas al aire y luego la recojan, fortaleciendo su coordinación óculo – manual, utilizando el juego de las rondas por equipo.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de ir al patio (aire libre).
- Preparara los materiales, en este caso las pelotas de diferentes colores.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Pelotas de diferentes colores.
- Hojas y lápices.
- Ambiente adecuado – aire libre



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual que requieren mayor precisión.
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana.

II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan calentamiento por 5 minutos. - Cantamos la canción: “La ronda de los animales”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra menciona a los niños que van a jugar a formar rondas para lanzar las pelotas. - La maestra escoge a 3 compañeros para que sean los representantes de los equipos: patitos, pollitos y conejitos. - Se formaran 3 equipos de 8 integrantes. - Cada equipo tendrán pelotas de diferentes colores: patitos – amarillo, pollitos – azul y conejitos – rojo. - Cada equipo debe lanzar las pelotas al aire y deberá atraparlas. - La maestra ira observando que equipo logra lanzar y atrapar las pelotas. <p>El juego acaba cuando todos los integrantes del equipo lanzan las pelotas, según indique la maestra.</p>
CIERRE	<p>Relajación:</p> <p>Todos los niños deben recostarse en el gras, respirando lentamente</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>.</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Lanza la pelota manteniéndose la coordinación óculo manual.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

“Conejos saltarines”



Objetivo: Que los niños y niñas salten con pies juntos de acuerdo a la indicación de la maestra en cintas de diferentes colores.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de ir al patio (aire libre).
- Preparara los materiales, en este caso las cintas de colores y pandereta, y va dejando marca con las cintas en el suelo.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Pandereta
- Cinta de embalaje de diferentes colores.
- Ambiente adecuado – aire libre



I. **Selección de competencias, capacidades y desempeños**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como saltar.
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana.

II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan calentamiento por 5 minutos. - Cantamos la canción: “Cerquita, cerquita los conejos”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra menciona a los niños y niñas que van a jugar a los conejos saltarines. - Luego la maestra le entrega unas vinchas de conejo para poder comenzar el juego. - La maestra pega cintas de diferentes colores (rojo, azul y amarillo) en forma línea horizontal. - La maestra forma 2 equipos, luego a la indicación de la maestra: Ej. Solo podemos ir de un lugar a otro saltando en las líneas roja, podemos saltar por todas las líneas menos las líneas azules.
CIERRE	<p>Relajación:</p> <p>Colocan las manos en la cabeza y respiran lentamente.</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>.</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Saltan con los pies juntos.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

“Los trencitos”



Objetivo: Que los niños y niñas desarrollen su percepción espacial mediante juegos.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de ir al patio (aire libre).
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Ambiente adecuado – aire libre
- Silbato



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica a sí mismo en el espacio en que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan calentamiento por 5 minutos. <li style="padding-left: 20px;">Cantan la canción “el trencito viene, el trencito va”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra menciona a los niños que van a jugar a los “trenecitos”. - Luego pide a los niños que se agrupen de 2 y así estarán en parejas. - Por parejas se colocan uno detrás de otra como si fuésemos trenecitos. - Empezamos a movernos por todo el espacio y al oír el silbato hay que pararse, al escuchar una palmada el que va delante de cada pareja pasa detrás y viceversa. - El juego continúa cada vez un poco más deprisa.
CIERRE	<p>Relajación:</p> <p>Los niños estando de pie cierran los ojos y mueven lentamente las partes de su cuerpo como: manos, pies, brazos, cabeza, Etc.</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Se ubican en el espacio a la indicación de la profesora.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

LENGUAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

“Ritmo a gogo”



Objetivo: Fomentar el lenguaje, vocabulario y la atención en los niños y niñas.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Láminas del mar
- Hojas
- Lápices y colores



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones, diálogos o escucha rimas, canciones o adivinanzas. - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas de su entorno.
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes como el dibujo.

III. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra una lámina del mar. Hace la siguiente pregunta: ¿Qué objetos debemos llevar a la playa?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Entonces la maestra menciona a los niños que van a jugar a “ritmo a gogo” - El juego consiste en mencionar una palabra al ritmo de palmadas sin repetir. - Los niños deben mencionar todos los objetos que necesitan para ir a la playa. - Después de la experiencia con las palabras sobre lo que necesito para la playa, la maestra pregunta a los niños que otras categorías podemos jugar.
CIERRE	<p>La Maestra propone a los niños que dibujen los objetos necesarios según la categoría que más les gustó.</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p>

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Se expresa con un lenguaje adecuado a su edad.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

“Mímicas”



Objetivo: Que los niños desarrollen su lenguaje oral, expresivo y corporal.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Plastilina
- Formas y/o moldes de plastilina.
- Tarjetas de animales



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Infiere e interpreta información del texto oral.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas de su entorno. - Usa palabras estratégicamente como: gestos, sonrisas, movimientos corporales.
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes como la plastilina. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros.

II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra entra al aula como disfrazada como mimo y comienza a actuar, con el objetivo que los niños adivinen lo que está actuando.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Entonces la maestra “mimo” menciona a los niños que van a jugar “hacer mímicas”. - La maestra separa a los niños en dos equipos, y escoge un representante de cada grupo para que puedan hacer la mímica. - Deberán imitar y hacer mímicas de diferentes animales como: jirafa, serpiente, león, o también de robots, enanos, gigante. Los demás compañeros deberán adivinar de qué se trata. (la maestra le muestra tarjeta de animales).
CIERRE	<p>Los niños deben plasmar con plastilina lo que más le gusto de la imitación.</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Se expresa a través de mímicas	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

“Inventando historias”



Objetivo: Que los niños desarrollen su imaginación y expresen su lenguaje oral y comprensivo.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Caja mágica
- Títeres
- Muñecos y animales de plástico
- Tarjetas con imágenes
- Hojas
- Colores



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	<ul style="list-style-type: none"> - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona hechos y lugares, personajes. - Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos.
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes como el dibujo. - Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros.

II. **Desarrollo de la sesión:**

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra a los niños varios cuentos, los niños observan los dibujos, las características de imágenes, etc. La maestra propone a los niños hacer nuevos cuentos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Entonces la maestra dice a los niños que van a jugar a “Inventando historias” - La maestra muestra a los niños una caja con muchos objetos: animales de plástico, piedras, títeres pequeños, árboles de plástico, etc. - El objetivo es que los niños creen una historia con los objetos que encuentran dentro de la caja. - La maestra forma 3 equipos y a cada uno de ellos les entrega la caja mágica. Luego la maestra les da un tiempo determinado para que puedan crear la historia.
CIERRE	<p>Los niños dibujan sus historias que crearon.</p> <p>Los niños regresarán a la asamblea y dialogaremos:</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Crea y narra historias con sus propias palabras.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

MOTRICIDAD



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

“Equilibrio sobre bancos”



Objetivo: Que los niños desarrollen su equilibrio y la motricidad gruesa.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Banca de equilibrio
- Música instrumental
- Aros
- cuerpo



III. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y movimientos corporales de coordinación y equilibrio.

IV. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<p>La maestra baila con los niños en el patio del aula.</p> <p>Luego caminan libremente por el espacio y se detienen cada vez que la maestra les indica.</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra dice a los niños que van a jugar “equilibrio sobre los bancos”, para ello es necesario que los niños hagan 2 filas. - La maestra arma un pequeño circuito: los niños formados en fila deben ir saltando por los aros hasta llegar a las bancas. - Cuando se llega a las bancas, los niños deben caminar en cruz, avanzando con punta – talón junto. - Los niños caen al suelo con un salto y los pies juntos.
CIERRE	<p>Relajación: los niños echados en el gras, deben respirar escuchando música instrumental.</p>

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Camina sobre la banca manteniendo el equilibrio.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

“Circuito mágico”



Objetivo: Que los niños realicen el circuito demostrando dominio corporal.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo.
- Dejar listo el circuito en el patio.

MATERIALES O RECURSOS:



- Colchoneta
- Aros
- Cajas
- Pisos tatamis
- Radio
- Telas



V. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<p>PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Se expresa corporalmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.
<p>PERSONAL SOCIAL</p>	<p>Construye su identidad</p>	<p>Se valora a sí mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana.

VI. **Desarrollo de la sesión:**

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica a los niños que deben desplazarse por el espacio y al ritmo de la pandereta deberán ir más rápido o lento.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra presenta a los niños el circuito mágico y dice a los niños que ahora vamos a jugar por el circuito. - La maestra brinda las indicaciones y los niños y deberán comenzar el circuito de la siguiente forma: primero los niños deben ir gateando, después pasar por los aros saltando hasta llegar a un obstáculo donde saltarán 20 cm, terminando con un volantín.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se echan en el donde la maestra les paso una tela suavemente. Escuchando una música instrumental.

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Realizan el circuito sin ayuda.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

“Tumba latas”



Objetivo: Que los niños lancen las pelotas y desarrollen su óculo manual.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo
- Preparar el juego en el patio para que esté listo cuando salgan los niños.

MATERIALES O RECURSOS:



- Pelotas
- Latas



II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan a caminar de puntillas. <p>A la indicación de la maestra los niños cambian de roles, ejemplo: caminan como patos, como ranas, elefante, etc.</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra dice a los niños que vamos a jugar a “tumba latas”. - Muestra a los niños las latas con las pelotas, entonces los niños se forman en tres equipos de 8 integrantes. - Los niños hacen fila y comienzan a lanzar la pelota en la pirámide de latas. - Gana el equipo que derrumba más latas. - Nuevamente tienen que armar la pirámide para que lanzar las pelotas.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se sientan en modo indio, con los brazos cruzados para que mediten y se relajen. Realizan respiración profunda.

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Realiza coordinación óculo manual al tumbar las latas.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

“El lobo y las ovejas”



Objetivo: Que los niños se desplacen por todo el espacio, desarrollando sus brazos –piernas, lateralidad y coordinación.

ANTES DE LA SESIÓN:

- La maestra dialoga con los niños y niñas sobre las normas y los acuerdos antes de comenzar el juego.
- Preparar el instrumento de evaluación: La observación – lista de cotejo

MATERIALES O RECURSOS:



- Espacio al aire libre



I. Selección de competencias, capacidades y desempeños

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y juegos explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo en el espacio en que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Representa ideas acerca del contexto donde se encuentra, usando diferentes lenguajes artísticos como el teatro.

II. Desarrollo de la sesión:

MOMENTOS	DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
INICIO	Los niños caminan, trotan y corren a ritmo de la pandereta de la maestra.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra propone a los niños jugar “el lobo y las ovejas”. - La maestra debe elegir a 4 lobos y los demás niños serán ovejas. - Los niños que son ovejas deben desplazarse en 4 patas por todo el espacio. - Cuando las ovejas son atrapadas toman el lugar del lobo.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños forman una ronda, cerrando los ojos respiran profundamente.

EVALUACIÓN

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	- Se desplazan en diferentes direcciones.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			



Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Nancy Elena Cuenca Robles, tomando conocimiento de la tesis de la estudiante Carmen del Pilar Jiménez Yánac "Programa "Juegos motrices" para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas". Constató que la misma tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender, la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.


Lima, 12 de enero de 2019

DNI: 08525952

Nancy Elena Cuenca Robles

Feedback Studio - Mozilla Firefox
 https://e-journals.com/app/citas/es/?o=1067323824&u=1059571973&v=1&lang=es

feedback studio Programa "Juegos matricos" para mejorar la psicoconciencia en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Osterberg en Comas



Programa "Juegos matricos" para mejorar la psicoconciencia en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Osterberg en Comas

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Mestría en Psicología educativa

AUTORA:

Bs. Carmen del Pilar Ramírez Yáñez

ANISADORA:

Dra. Nancy Cuesta Rábalo

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

Perú - 2019

Resumen de coincidencias

18%

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universidad... <small>Título del estudiante</small>	7%
2	repositorio.uca.edu.pe <small>Fuente de internet</small>	5%
3	repositorio.upia.edu.pe <small>Fuente de internet</small>	1%
4	repositorio.unsa.edu.pe <small>Fuente de internet</small>	1%
5	portalesprocedida... <small>Fuente de internet</small>	1%
6	repositorio.usil.edu.pe <small>Fuente de internet</small>	<1%
7	Entregado a Universidad... <small>Título del estudiante</small>	<1%
8	Entregado a Universidad... <small>Título del estudiante</small>	<1%

Página: 1 de 56 Número de palabras: 10431 Text-only Report High Resolution **Finalizado** 6812 a. m. miércoles, 23 de enero de 2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Jiménez Yanac, Carmen del Pilar
D.N.I. : 44548750
Domicilio : Cl. Mgrel. Grau Hz. E 422-2 de Agosto Comas
Teléfono : Fijo 543-1374 Móvil 962923842
E-mail : pilar0887@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : Maestría

Mención : Psicología Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Jiménez Yanac, Carmen del Pilar

Título de la tesis:

Programa "Juegos Motrices" para mejorar la psicomotricidad
en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes
Gutenberg en Comas
Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

23/03/19



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Jiménez Yáñez, Carmen del Pilar

INFORME TÍTULADO:

Programa "Juegos Motrices" para mejorar
la psicomotricidad en niños de 5 años de la
Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 15/02/19

NOTA O MENCIÓN: Por mayoría



[Firma]
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN