



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Programa “jugando aprendo y me divierto” para
mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años
de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN EDUCACIÓN**

AUTOR:

Br. Vilca Gutierrez María Elena

ASESOR:

Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

SECCIÓN

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas.

LIMA – PERÚ

2017

Página del jurado

.....

Presidente
Dra. Luzmila Garro Aburto

.....

Dr. Juan Méndez Vergaray
Secretario

.....

Dra. Nancy Elena Cuenca Robles
Vocal

Dedicatoria

A Dios porque es mi fuente de
inspiración. A mi familia, que es
una poderosa columna de apoyo.
Mis queridos y amados sobrinos.

Agradecimiento

A la UCV por la excelente formación profesional.

A mi asesora por su constante apoyo a lo largo del trabajo de investigación.

Y a todas las personas que de un modo directo o indirecto colaboraron en el desarrollo de la presente tesis.

Declaratoria de autenticidad

Yo, María Elena Vilca Gutierrez, identificado con DNI N° 07378235, estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad de la Universidad César Vallejo, sede/filial Los Olivos; declaro que el trabajo académico titulado “Programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017” para la obtención del grado académico de Maestra en Educación es de mí autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

1. He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, y he realizado correctamente las citas textuales y paráfrasis, de acuerdo a las normas de redacción establecidas.
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 ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Lima, 29 de noviembre de 2017

Br. María Elena Vilca Gutiérrez

Presentación

Señores miembros del jurado,

Ostento a ustedes mi tesis titulada Programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la aplicación de juegos para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Maestra en Educación.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos y un apéndice: El capítulo uno: Introducción, contiene la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, la formulación del problema, la justificación de estudio, hipótesis y objetivos. El segundo capítulo: Método, contiene el diseño de investigación, población y muestra, las técnicas e instrumentos, las variables, método de análisis de datos, y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados, donde se presentan los 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 bibliográficas, donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presente investigación.

Por la 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

	Página
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	16
1.3. Teorías relacionadas al tema	24
1.4. Formulación del problema	52
1.5. Justificación del estudio	53
1.6. Hipótesis	54
1.7. Objetivos	55
II. Método	56
2.1. Diseño de investigación	57
2.2. Variables, operacionalización	59
2.3. Población y muestra	62
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	62
2.5. Métodos de análisis de datos	65
2.6. Aspectos éticos	65
IV. Discusión	81
V. Conclusiones	86
VI. Recomendaciones	89
VII. Referencias	91
Anexos	96
Apéndice A: Artículo Científico	
Apéndice B: Matriz de consistencia	
Apéndice C: Instrumentos de recolección de datos	

Apéndice D: Base de datos

Apéndice E: Cartas de aceptación para aplicar Instrumento

Apéndice F: Programa “jugando aprendo y me divierto”

Lista de tablas

	Página
Tabla 1 La variable independiente “Jugando aprendo y me divierto” se organiza y se ejecuta	60
Tabla 2 Operacionalización de la variable dependiente: Desarrollo psicomotor	61
Tabla 3 Población de niños y niñas de 4 años	62
Tabla 4 Niveles de confiabilidad	64
Tabla 5 Coeficiente de confiabilidad de la Variable: Desarrollo psicomotor	65
Tabla 6 Distribución de la muestra según los niveles de la variable desarrollo psicomotor en el antes y después.	68
Tabla 7 Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión coordinación en el antes y después	69
Tabla 8 Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión lenguaje en el antes y después	71
Tabla 9 Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión motricidad en el antes y después.	72
Tabla 10 Distribución de la prueba de normalidad	74
Tabla 11 Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.	75
Tabla 12 Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste.	76
Tabla 13 Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste.	78
Tabla 14 Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste.	79

Lista de figuras

	Página
Figura 1. Diagrama de frecuencia del desarrollo psicomotor en el antes y después.	68
Figura 2. Diagrama de frecuencia de la coordinación psicomotor en el antes y después.	70
Figura 3. Diagrama de frecuencia del lenguaje psicomotor en el antes y después.	71
Figura 4. Diagrama de frecuencia de la motricidad psicomotor en el antes y después.	73

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Es una investigación aplicada, con diseño experimental de subdiseño pre experimental, en una población censal de 20 niños de cuatro años. Se aplicó la prueba del pre test al grupo experimental y, obtenidos los resultados se realizó la aplicación del programa, realizándose 10 sesiones. Para el tratamiento estadístico se utilizó el software SPSS 22. Asimismo la descripción de los resultados, se plasmaron en tablas y figuras utilizando, para el contraste de hipótesis la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon que se utiliza para muestras relacionadas.

Los resultados muestran que dado que el valor de p es 0,000 menor que α y, Z es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber la aplicación programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Palabras clave: Juego, desarrollo psicomotor, coordinación, lenguaje, motricidad.

Abstract

The objective of this research was to determine the influence of the application of games in sectors to improve the psychomotor development in children of four years of the I. E. Initial 864 - Canta, 2017.

An applied research, experimental design of subdiseño is experimental pre, a census population of 20 children of four years. The pretest test was applied to the experimental group and, after obtaining the results, the application of the program was carried out, with 10 sessions. The validity of the instrument was carried out by the firm of experts and reliability with the alpha of Cron Bach. The 22 SPSS software was used for the statistical treatment. Also, the description of the results, are permanently imprinted in tables and figures, hypothesis contrast using the non-parametric test of ranges with signs of Wilcoxon used for related samples.

The results show that given the value of p is less than 0.000, and Z is less than - 1.96 (critical point) and based on the results of the statistical test, the null hypothesis is rejected admitting the hypothesis of the investigator, namely influencing the application of games to improve the psychomotor development in children of four years of the I. E. Initial 864 –Canta2017.

Keywords: game, psychomotor development, coordination, language and motor skills.

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

En la actualidad se sabe que el juego es muy importante para el buen desarrollo de la creatividad de niños menores de seis años. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar. Beneficiándose su calidad de vida y la educación de los pequeños.

Durante los primeros años de vida los individuos exploran al mundo a través del contacto y manipulación de objetos y su capacidad para manipularlos va a depender de su maduración física; Papalia (1998) señala la importancia del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida porque considera que es la forma como un individuo afianza los progresos evolutivos de todo el desarrollo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que a través del contacto con el adulto y mediante la facilitación, el aprendizaje y la estimulación en distintas etapas, dichas capacidades van a ir aumentando gradualmente, posibilitando un mayor dominio del cuerpo y el entorno.

El abordaje psicológico del desarrollo psicomotor implica tener en cuenta los factores que inciden en el desarrollo integral, los cuales son internos como la cognición, la emoción y la percepción, y otros son externos, como las condiciones ambientales, sociales y culturales en que se desenvuelven los individuos. De esta manera, la presente investigación considera las condiciones que van a facilitar el aprendizaje de habilidades psicomotoras y que van a permitir una interacción eficaz con el contexto.

El juego es la actividad primordial del niño y hoy en día más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de la niñez, tal como se señala en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se expresa que el juego y las actividades recreativas, deben brindarse al menor tanto en el hogar como en la

escuela (UNICEF, 1989); disposición que hace frente a la problemática mundial del trabajo infantil que afecta consecuentemente a su desarrollo.

En este marco de referencia, el país vive una época turbulenta y de transición histórica, reflejada en las Instituciones Educativas a través del entorno educativo, social y personal de cada niño; es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial creativo, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los niños para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo.

Cada día son más frecuentes los niños de cuatro años, que presentan dificultades importantes para aprender a leer, escribir y a hacer operaciones de cálculo básico. Una gran parte de las causas son de carácter psicomotriz. Al hablar de problemas psicomotrices, nos referimos a problemas de inmadurez o disfunción de los patrones motrices, sensoriales, y de desarrollo que el cerebro utiliza para realizar estos aprendizajes, integrar la información, la memoria y comprender. Veamos cuáles son los signos que se presentan con más frecuencia, sus posibles causas.

Desde ese punto de vista planteamos la siguiente investigación: Programa jugando aprendo y me divierto para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Es así que dicho programa, se constituye en aspectos de trascendencia en su formación educativa.

1.2. Trabajos previos

1.2.1 Antecedentes internacionales

Ríos (2014) en su investigación titulada *Desarrollo de un programa de estimulación psicomotriz en niños de 2 y 3 años*, tuvo como objetivo diseñar, aplicar y evaluar el efecto de un programa de estimulación psicomotriz adecuada para niños entre 2 y 3 años, pertenecientes a un Jardín Infantil de la ciudad de Bogotá, empleándolo como herramienta de observación e intervención educativa psicomotriz para un adecuado desarrollo integral del niño y la niña. El estudio que se realizó tuvo un diseño pre-experimental que se caracterizó por administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad pre-prueba- post-prueba con un solo grupo. Se contó con la participación de 25 niños de ambos géneros (10 hombres y 15 mujeres), estudiantes de un jardín infantil privado de la ciudad de Bogotá. Y arribó a las siguientes conclusiones: (a) La comparación entre las medias del pre test y post test, muestran un aumento significativo en cada una de ellas, teniendo en cuenta la prueba t que permite establecer el nivel de significancia de cada uno de los resultados, el cual debe ser menor a 0.05. (b) De acuerdo con el contenido de evaluación cada sub-escala del psicomotricidad, se puede decir que hubo una estimulación en el área motriz gruesa, por actividades correspondientes a las cualidades el movimiento que incluían los grandes músculos y extremidades superiores e inferiores. Los resultados fueron procesados y analizados a partir de la estadística descriptiva. Además se explicaron y sintetizaron en un informe entregado al jardín infantil y a padres de familia, para una intervención integral de las dificultades observadas en los niños y brindando el programa como material didáctico y estructurado para la práctica psicomotriz.

Vega (2012) investigo sobre *Programa de actividades psicomotrices para niños con Síndrome de Down de 2 a 4 años*. Cuyo objetivo fue de Promover el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas con Síndrome de Down a través de un programa de intervención. El diseño fue pre experimental. La muestra fue de 40 personas entre ellos 20 niños. Y llego a la siguiente conclusiones: (a) Se realizó la aplicación de dicho programa en dos escuelas públicas con la participación de 20

niños y 20 padres de familia, siendo un total de 40 personas. En las 32 sesiones se logró que la mayoría de los participantes tuvieran una aceptación en las actividades a realizar, sólo la niña 6 no respondió ya que una de las características de esta era una hipotonía severa y la niña 17 no fue constante en su asistencia y participación.

Lourdez (2016) en su investigación sobre la *Aplicación de la Estimulación Temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0-1 año con retraso psicomotor atendidos en el área de estimulación temprana del Hospital Dr. Teodoro Maldonado Carbo de la ciudad de Guayaquil en un periodo de mayo a septiembre del 2016*. El objetivo planteado fue demostrar el efecto de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0-1 año con retraso psicomotor en el área de Estimulación Temprana del Hospital "Dr. Teodoro Maldonado Carbo de la ciudad de Guayaquil. El trabajo fue una investigación experimental refiriéndose a realizar una acción y después observar las consecuencias. La población es de 150 niños y niñas de 0-1 y una muestra de 15 pacientes. Y se arribó a las siguientes conclusiones: (a) Mediante la evaluación inicial se obtuvo un porcentaje del 13% leve, 7% moderado y 80% severo. Luego de la intervención, mejoraron considerablemente quedando el 40% normal, 47% leve, 7% moderado y 7% severo retraso motor (b) Entre los beneficios de la estimulación temprana, se obtuvieron resultados positivos en el área psicomotriz, cognitivo, lenguaje y social. (c) Se diseñó un programa de estimulación temprana como propuesta de intervención para niños y niñas de 0-1 año con retraso psicomotor.

Chinchilla (2015) en la investigación sobre *Programa de intervención: Masaje infantil y desarrollo psicomotor*. Cuyo objetivo fue Introducir la utilización del masaje infantil en las aulas; y también Incentivar la creatividad y la comunicación tanto verbal como corporal. Con un diseño cuasiexperimental con dos grupos de control, Cuya muestra fue de 8 alumnos en cada grupo. Y arribó a las siguientes conclusiones: (1) La realización de este trabajo ha servido para comprobar cómo se pueden trabajar otro tipo de métodos en educación infantil, como es el masaje, y más en concreto en el primer ciclo, demostrando que cuanto

antes se comience a trabajar con el alumnado, antes se obtendrán los beneficios, y que no debemos poner límites sino probar e indagar nuevas formas de aprendizaje sin desechar ninguna por miedo a fracasar; (2) Además de las conclusiones a las que hemos podido llegar mediante la puesta en práctica del programa, como que se mejoran y afianzan las relaciones afectivas, que mejora el sistema digestivo y que nos sirve para conseguir la relajación en el alumnado y, a través de esta, mejorar su atención, podemos decir que basándonos en las teorías y en los programas previamente implementados por otros autores, nos muestran que nuestro programa tiene un porcentaje elevado de efectividad en cuanto a la realización de los objetivos propuestos.

Rincón (2012) en su trabajo denominado *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*. Cuyo objetivo fue desarrollar estrategias integrales que influyan en el fortalecimiento de los procesos psicomotrices de los niños en el nivel preescolar de la Institución Educativa Fe y Alegría; y también como objetivo específico implementar un proyecto de aula con estrategias pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo psicomotriz del niño en el nivel preescolar. Estudio preexperimental con una población objeto de estudio en la presente investigación consta de un grupo de 22 niños de edad preescolar (4- 5 años) de la Institución Educativa Fe y Alegría. Con la técnica de la observación sistemática directa. Y llegó a las siguientes conclusiones: (a) Mediante la implementación del proyecto de aula se fortaleció el desarrollo psicomotriz con estrategias pedagógicas adecuadas en los niños del nivel de preescolar. (b) Se estimuló de forma asertiva la motivación de los directivos y docentes hacia la implementación de actividades pedagógicas que involucren y articulen la psicomotricidad como fuente esencial de aprendizaje, permitiendo enriquecer los procesos formativos en el nivel preescolar.

Garzón (2013) en el trabajo titulado *Propuesta sobre expresión corporal como recurso pedagógico para el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 a 4 años*. El Objetivo general fue de presentar una propuesta sobre Expresión Corporal como recurso pedagógico, para el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 4 años. Trabajo cuasi experimental, con muestras de 10 niños. Concluye

que: (1) Debemos como educadoras tener presente la verdadera importancia de la psicomotricidad como factor importante de la maduración física, cognitiva y emocional de los infantes. (2) La mayoría de las educadoras investigadas poseen un conocimiento sobre Expresión Corporal en el campo teórico, quedando un ausentismo en el ámbito de lo práctico, evidenciado por el hecho de que solo se dedican a trabajar psicomotricidad fina con fines recreativos, mas no como un fin formativo.

Terry (2014) en la indagación denominada *Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años* (Tesis doctoral). Indicó como objetivo fue de comprobar la diferencia que pueda existir, al analizar el desarrollo de las habilidades motrices del niño de 3 años, entre la aplicación de sesiones de psicomotricidad mediante una metodología funcional, y la aplicación de sesiones de psicomotricidad con una metodología vivencial. La muestra está compuesta por 136 alumnos, de un total de 148, pertenecientes al primer curso de educación infantil, siendo el diseño de la investigación de tipo cuasiexperimental con un grupo control y un grupo experimental. Y concluye que: primero, Al comprobar la diferencia que podía existir en el desarrollo de las habilidades motrices entre la aplicación de sesiones vivenciadas o de sesiones funcionales, podemos afirmar que los niños a los que se les ha planteado sesiones que incluyen la metodología funcional han obtenido una mejora en el desarrollo de las habilidades motrices que los niños a los que se les ha planteado sesiones exclusivamente vivenciadas.; y segundo, es posible que el desarrollo de las habilidades motrices no sea un objetivo a conseguir en muchos de los planteamientos metodológicos de Educación Infantil, pero en este caso, podemos afirmar que hemos conseguido un mejor desarrollo de las habilidades motrices con el planteamiento de una innovación pedagógica basada en la metodología funcional que con un planteamiento de sesión vivenciada propio de las sesiones llevadas a término según la programación de aula de la escuela infantil, que debe velar por el desarrollo de las habilidades motrices para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas.

Naranjo (2015) en su trabajo denominado *Influencia de la actividad física, en el desarrollo motor de los estudiantes de básica intermedia, con discapacidad auditiva, de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira*. El propósito fue determinar la influencia de la Actividad Física en el Desarrollo Motriz de los estudiantes de Básica intermedia con discapacidad auditiva de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira Garzón de la Ciudad de Cuenca. Una investigación pre experimental con un grupo control. Y concluyó que: que es importante trabajar todos los aspectos que influyen en el adecuado desarrollo motor de los niños con discapacidad auditiva, es por esta razón que aplicamos test de: capacidades físicas, habilidades motrices básicas, coordinación y equilibrio; con el fin de obtener resultados que permitan contrastar el rendimiento físico y motor de los estudiantes al inicio de las actividades , con su rendimiento después de la realización del proyecto; y de esta manera determinar el nivel de influencia de la actividad física en el desarrollo motor de los estudiantes. Aplicamos un enfoque metodológico integrador, mediante la utilización de estrategias en función de las necesidades de los diferentes momentos, tareas y situaciones del alumnado, grado de motivación y los recursos disponibles. Las clases fueron desarrolladas teniendo en cuenta el principio de individualidad, las técnicas de enseñanza y los recursos, sin dejar de lado el lenguaje correcto en este caso el de las señas y las gesticulaciones, que permitieron que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea el adecuado.

Garrido y Alvarado (2010) presentaron la tesis titulada *Los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre estudiantes de mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del CesfamPanguipulli para optar grado de magister*. Realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre estudiantes de mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del CesfamPanguipulli (Chile). La muestra de estudio corresponde a 44 estudiantes, entre 12 y 59 meses que eran controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: Un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test TEPSI o

EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los estudiantes de presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

1.2.2 Antecedentes nacionales

Asimismo Gastiaburú (2012) expuso la tesis titulada *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao para optar grado de magíster*. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y posttest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. De acuerdo la parte descriptiva como resultado se tiene que el desarrollo psicomotor, en cuanto a la categoría de retraso en el pretest se encuentra en un 12.4%, mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un 41.4% en el pretest, mientras que disminuye en el posttest a un 6.2% y en la categoría normal se encuentra un 56.4% en el pretest aumentando a un 94.8% en el pos test.

De manera similar Flores (2013) expuso la tesis titulada *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo* (Tesis de maestría). El objeto de estudio de la presente investigación estuvo conformado por niños con desarrollo psicomotor normal de 0 a 3 años de la ciudad de Trujillo, Perú, organizados en un

grupo experimental y un grupo control. El estudio se realizó durante el período, setiembre 2011 a marzo 2012. Con un diseño cuasiexperimental, de grupo experimental: 50 niños inscritos en el Programa de Estimulación Temprana de la institución Vida's Centro de la familia. Grupo control: 50 niños que acudieron al control pediátrico del Hospital Belén de Trujillo. Llegó a las siguientes conclusiones: (a) Después de la exposición del grupo experimental de niños de 0 a 3 años al programa de estimulación temprana, la evaluación de su desarrollo mediante la Escala del Proyecto Memphis reveló un incremento significativo del desarrollo psicomotor, en promedio de aproximadamente 4 meses, lo que sugiere la utilidad actual del programa y su necesaria permanencia en el tiempo. (b) El grupo control de niños de 0 a 3 años incrementó su desarrollo psicomotor pero en menor porcentaje que el grupo experimental, lo que confirma que la falta de estimulación conduce a un estancamiento en su desarrollo psicomotor. (c) La aplicación del Programa de Estimulación Temprana de la institución Vida's de Trujillo, es altamente efectivo, promueve el incremento de la adquisición de conductas psicomotoras de los niños estimulados en comparación con sus pares sin estimulación temprana.

Rosales (2015) investigó sobre *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima, 2015* (Tesis de Maestría). Huancayo: Universidad Peruana Los Andes. Su propósito fue Determinar la influencia de la psicomotricidad educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo. Manchay-Lima, 2015. Con un diseño de explicativo causal, concluyó que estableció la influencia significativa entre la psicomotricidad gruesa y el pensamiento lógico por lo que se puede afirmar que un 83.7% de los niños se observa que gracias a los movimientos que realiza el niño(a) se concentra en la matemática. (Ried, 2002) asegura que: El desarrollo de la psicomotricidad en los primeros años consiste en la adquisición de nuevas capacidades, la práctica de habilidades como la resistencia, la fuerza y la rapidez tiene una importancia subordinada, y también como segunda conclusión la influencia significativa ente la motricidad fina y el aprestamiento a la lectoescritura ya que un 83.7% de los niños(as) realizan trazos con seguridad y

esto depende del adecuado desarrollo de la motricidad fina. (Rosell Bringas, 2013) nos manifiesta que: la teoría del aprendizaje significativo es el eje central de la teoría de Ausubel en su concepción del aprendizaje significativo al que define como un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del sujeto.

También tenemos a Camacho (2012) en su trabajo denominado *El juego cooperativo como promotor de desarrollo psicomotor en niñas de 5 años*. Cuyo objetivo fue vincular el juego cooperativo con el desarrollo psicomotor necesarias para la edad de 5 años. El estudio es de tipo preexperimental con un conformado de 35 alumnos cada uno. Primera conclusión: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus desarrollo psicomotor, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes; segunda conclusión: Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las desarrollar la psicomotricidad entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Rodríguez (2012) en su investigación titulado *El arenero como recurso didáctico para el Desarrollo motriz en los niños de educación inicial NIÑO JESUS DE PRAGA N° 201, Bagua – Amazonas, periodo lectivo 2011 -2012*. (Tesis de maestría) Huancayo: Universidad Peruana los Andes. Cuyo objetivo fue Determinar la importancia de la aplicación del arenero como recurso didáctico, mediante la aplicación de estrategias metodológicas del juego para desarrollar las destrezas y habilidades motrices en los niños y niñas de Educación Inicial. Con un diseño preexperimental con un grupo control de 40 estudiantes de educación inicial. Quien concluyó: La no aplicación de estrategias lúdicas dentro del arenero constituye en la realidad de la escuela un problema para el aprendizaje. En la planificación del docente no se incluye técnicas adecuadas que consideran la aplicación de juegos didácticos dentro del arenero para fortalecen la motricidad; y Existe la necesidad de aplicar juegos didácticos para facilitar el desarrollo en los niños y niñas con problema de motricidad.

Ceballos (2012) realizó la tesis titulada *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de primer año de educación inicial en la C.E.I. N°569 Cleofe Arebalo del Aguila, San Martín – Tarapoto, 2012. Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.* (Tesis de maestría). El trabajo llega a la siguiente conclusión: La aplicación de la psicomotricidad sí influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de primer año de educación inicial. El aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de primer año de educación básica, depende del adecuado desarrollo psicomotor que le proporcione su maestra a través de la aplicación de la psicomotricidad. Las profesoras del primer año de educación inicial, según sus respuestas a la encuesta aplicada, afirman que aplican la psicomotricidad como apoyo al aprendizaje de la lectoescritura en los alumnos. Se aplicaron lista de cotejo a 70 estudiantes del mencionado plantel, para verificar si sus docentes trabajan la psicomotricidad en sus aulas para el aprendizaje de la lectoescritura de sus alumnos, de sus resultados se establece que las docentes no aplican la psicomotricidad en su labor docente si lo hacen lo realizan como actividades sueltas sin la planificación adecuada y oportuna.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Programa “jugando aprendo y me divierto”

García y Llull (2009) manifestaron que:

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que le rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, se sabe que perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. (p. 8)

Durante los juegos ellos actúan con sinceridad, sin miedos, y representan la realidad o experiencias vividas de manera espontánea. Es decir, realizar el

juego simbólico, así como crean e inventan, con ello se encuentran con el mundo; porque va a explorar y conocerlo, con otras personas, porque se va a comunicar para transmitir sus ideas y pensamientos y también con el mismo, cuando concreta su actividad deseada.

El Ministerio de Educación (2008) precisó que:

El juego como uno de los principios de la educación inicial definió: que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, al mismo tiempo, una necesidad de reducir tensiones para evitar el desagrado. (p.27)

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en la institución educativa.

Ministerio de Educación (2015) definió el juego como una “actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 13).

Es decir los niños y niñas son eminentemente lúdicos durante la infancia, todo lo ven juego. Por lo tanto, el juego debe ser libre y espontáneo, donde participan según sus propios intereses y necesidades.

Bandet y Abbadie (1975, citado por García y Lull, 2009) definieron el juego en su aspecto formal como:

Una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por

completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 10)

A través del juego, los niños recrean la realidad o actividades de la vida cotidiana, es decir realizan el juego simbólico, ellos eligen libremente lo que desean jugar, el lugar y los materiales con los que cuenta y que desean lograr, es decir los niños asimilan la realidad luego imitan. El juego libre es un medio por donde los niños y niñas satisfacen sus necesidades e intereses, con reglas que ellos mismos establecen, si un adulto interviene puede cortar sus proyectos de juego.

Según Linaza (1992, citado por Ministerio de Educación, 2014) precisó que: “El juego es una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora” (p.10).

El juego es libre se realiza en cualquier momento o lugar, es decir de manera espontánea, no es planificado para aprender alguna lección. El juego es motivador y de mucho interés para los niños y niñas, puede ser cambiante de acuerdo a las emociones que presente el o los protagonistas. Ellos no esperan un final en el juego.

Muñoz (2003) manifestó que los programas de esta naturaleza son:

Un conjunto de actividades que se deben de dar desde la edad preescolar ya que es la etapa que corresponde a la estructuración perceptiva, procurando la expansión del niño en el plano de la vivencia corporal global de modo que desemboque en una desenvolvadura en el ejercicio de la motricidad y coordinación, prolongada por la expresión verbal y gráfica y asegurar el paso al trabajo escolar, para evitar que el niño se encuentre con dificultades

en la adquisición de los primeros saberes. Es trascendental que en las actividades como estrategias para promover el desarrollo psicomotor se de la actividad motriz lúdica para permitir al niño continuar con la organización de su imagen del cuerpo en el plano de lo vivenciado. (p.4)

De esto se destaca los juegos y la función simbólica ya que la inteligencia sensorio motriz se eleva a nivel de inteligencia operatoria. Desde los tres años se debe procurar con el trabajo psicomotor que pase de una experiencia vivenciada del cuerpo a una toma de conciencia global y segmentaria del cuerpo asociada a la verbalización. Para dicho fin se tiene que tener una evaluación al niño, los materiales a trabajar, el espacio, las áreas, las sesiones.

Considerando aportes tanto nacionales como internacionales se pone en conocimiento el programa “jugando aprendo y me divierto” que es definido como el conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades de psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral; con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, favoreciendo también en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.

Características del juego

García y Llull (2009) señalaron que:

El juego presentan las siguientes características es libre, produce placer, implica actividad, es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, tiene una finalidad intrínseca, organiza las acciones de un modo propio y específico, es una forma de interactuar con la realidad, es una vía de autoafirmación, favorece la socialización. Asimismo mencionaron que los juegos están limitados en el tiempo y espacio, pero son inciertos. (p. 13)

Para el niño, el jugar es placentero, con su cuerpo, utilizando sus sentidos para luego manipularlo, es la expresión de su personalidad, al mismo tiempo, una necesidad de canalizar tensiones y lograr la alegría. El juego se da por motivaciones internas, con ello se sienten alegres, lo hacen por voluntad propia, y de acuerdo a sus intereses, cuando juegan se interesan más por la acción que por el resultado, no interesa contar con juguetes, utilizan cualquier objeto para transformarlo, investigan lo desconocido, y el adulto debe dejarlos descubrir y solo intervenir si hubiera riesgo.

Respecto a ello Delgado (2011) mencionó las siguientes características:

El juego es una actividad voluntaria y libre, se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales, no tiene una finalidad, sino es un fin en sí mismo, es fuente de placer y siempre se valora positivamente, es universal e innato, es necesario tanto para los adultos como para los niños. Es activo e implica cierto esfuerzo, Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en juego, si la está realizando un niño. También que el juego es una vía de descubrimiento del entorno, de uno mismo, de nuestros límites y deseos; es el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida del niño y el juego favorece la interacción social y la comunicación. (p. 6)

Tipos de juego

Ministerio de educación (2015) preciso que “el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño” (p. 14).

Es decir, los niños y niñas utilizan principalmente su cuerpo para jugar, saltan, corren, atrapan, etc. Realizan con gozo y alegría ya que buscan dominarlo y ejercitarlo, además tienen mucha energía natural.

De manera similar el Ministerio de educación (2015), precisó que “el juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño” (p. 15).

Los niños y niñas son eminentemente sociales, juegan en pares o grupos, elaboran sus reglas, las cuales la respetan, también son afectuosos, así como pelean, pero por poco tiempo. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas.

Berruezo y Lázaro (2009) mencionaron que:

Al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego le ayuda a reelaborar sus experiencias y es muy importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social. (p. 20)

El juego en los niños y niñas es una necesidad fundamental y con ello demuestran gran felicidad, goce y fiesta, en la que se entregan mediante una acción libre, que promueve el desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo. Durante el juego, desarrollan su capacidad empática, la solidaridad, la convivencia democrática ya que practican normas establecidas por ellos mismos. Los niños y niñas a través del juego simbólico, van abandonando el egocentrismo y van construyendo espontáneamente sus propios aprendizajes. Al jugar representan hechos cotidianos vividos anteriormente y de esta manera desarrollan la creatividad e imaginación que son resultado del pensamiento y la razón.

Ministerio de Educación (2015) definió:

El juego es por excelencia la forma natural de aprender del niño; con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente. Los niños rurales (andinos, amazónicos) y los urbanos practican un abanico de actividades lúdicas y poseen un gran repertorio de juego, de roles, de competencia, imitativos, de destreza física, verbales, intelectuales, para lo cual utilizan los recursos y medios propios de su entorno que les permitan desarrollar capacidades comunes en su diversidad. (p. 60)

Los diferentes juegos en cualquier lugar son imprescindibles para los niños y niñas, primero realizan juegos motores, luego viene el juego simbólico, que es la representación de hechos vividos anteriormente en su entorno. Por lo tanto, se proyecta hacia la abstracción y el desarrollo del pensamiento, lo que hace es explorar y marchar con su imaginación por lo que facilitan la construcción de aprendizajes significativos y nuevos conocimientos. Es necesario contactar a los niños y niñas con la naturaleza, fomentar en ellos la recreación, invención y no entregarles todo preparado con ello su desarrollo sería perfecto.

La guía de juego libre en sectores, el Ministerio de Educación (2015) mencionó que:

Jugar es una necesidad para el desarrollo del cerebro, al jugar el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje, además que el juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por este, la red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y el aprendizaje y la conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. También que los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y

establece vínculos con los demás, se está desarrollando y en definitiva, transforma el mundo que lo rodea en esto consiste el aprendizaje. (p.28)

El juego es una actividad fundamental y necesaria para los niños y niñas, como práctica de aprendizaje, mediante ello desarrollan con espontaneidad, conocimientos, habilidades, destrezas, creatividad, imaginación, autonomía. Es decir, favorece el desarrollo integral y sobre todo satisface sus necesidades; por ello es de gran importancia, ya que aprenden de forma innata, divertida, con alegría y placer cuando logran su objetivo; además aprenden de manera informal y sin dificultad. El juego es necesario como una estrategia de aprendizaje, el hecho de que los niños juegan libremente les permite trabajar su autonomía, el respeto a los demás y la aceptación de los resultados.

Ministerio de Educación (2014) precisó que:

El juego no se puede caracterizar como mera diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo sicoafectivo-emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos. Desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo. (p.9)

El juego infantil está considerado como una necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia, en el aspecto cognitivo, social físico y emocional, y por medio de ello adquieren conocimientos, de acuerdo a la edad de cada niño y niña. Es un error pensar que jugar es una pérdida de tiempo o un simple entretenimiento.

Delgado (2011) mencionó:

El juego para el niño es importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo psicológico y social. (p.31)

García y Llull (2009) resumieron que:

El juego y aprendizaje son aspectos muy cercanos, puesto que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia, a través de situaciones puramente lúdicas. Mediante el juego, el niño conoce aspectos del medio natural, social y cultural en el que vive. (p.80)

Por lo tanto según los autores para el niño, el juego es la mejor forma de aprender, y a través de ello se conseguirá resultados excelentes e infinitos, ya que reciben mejor la información de manera libre y de acuerdo a su maduración. Es importante brindarles materiales suficientes, para su juego diario, el niño que no juega es porque tiene algún problema. El juego es una acción compleja ya que abarca conductas físicas, psicológicas, sociales y de comunicación, permite captar la realidad e incorporar en la mente, está considerada como una conducta que facilita el desarrollo y es necesaria para la vida, cualquier acción de la vida cotidiana puede convertirse en juego para los niños y niñas.

Teorías sobre el Juego

Groos (1992) definió que “La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande” (p.34).

Groos (1992) manifestó:

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (p.23)

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Teoría Piagetiana

Según Piaget (1956) el juego “forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.56).

Piaget (1956) también mencionó que:

Las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su

trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. (p.77)

Asimismo dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Además propuso la característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Piaget, 1956, p. 86)

Piaget (1956) explicó que:

El desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. (p. 78)

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana

Según Vygotsky (1924) el juego “surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p.89).

Finalmente Vygotsky (1924) estableció que:

El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (p.43)

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo. (Romero, 2008, p.11)

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos. También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil. (Romero, 2008, p.12)

Yatacoy Fuentes (2008) afirmaron que en toda investigación y propuesta didáctica supone una visión psicopedagógica, en nuestro caso es el enfoque constructivista donde explica:

La corriente constructivista es el paradigma o teoría psicopedagógica del conocimiento y el aprendizaje infantil, tiene sus principios en el desarrollo del ciclo vital de la especie humana. En

este enfoque, al estudiante se le considera como el protagonista central del proceso educativo y al profesor como facilitador de conocimientos. (p.36)

Se puede decir que la corriente constructivista es aquel modelo o teoría contemporánea del conocimiento que se refiere a los procesos internos que le permite al sujeto aprender y considerarlo a éste como el principal actor de su propio aprendizaje, este enfoque demuestra pues su tendencia de ver a la persona de manera global y ya no ver al niño como un ser receptivo, al contrario se le considera un ser activo, donde pasa a ser el ser principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera similar Meece (2010) planteó que:

El constructivismo tiene una fundamentación epistemológica dentro del marco del constructivismo psicológico y educativo es un proceso creativo, donde las personas son agentes activos. Conocer es algo individual en la que el conocimiento se transmite de unos individuos a otros generando un cambio. (p.12)

La idea de cambio que es el enfoque constructivista surge del trabajo de Piaget que tiene como idea básica que el conocimiento es elaborado por el propio sujeto que conoce.

Algunos aportes dentro del enfoque constructivista son:

La teoría genética que planteó Piaget según Meece (2010) son:

Las operaciones que realiza el individuo son lo que conoce y cómo se conoce, donde se da la adaptación del sujeto a su entorno. En el aprendizaje se dan dos procesos: la asimilación y la acomodación. El primero consiste en la incorporación de información a los esquemas ya existentes en el sujeto. El segundo implica la

transformación de los esquemas que se ajustan de este modo a la realidad, las nuevas situaciones y experiencias. (p.40)

Esto indica que la inteligencia sensoriomotriz constituye la práctica de los conceptos y de las relaciones, por ello es importante que el niño experimente el juego simbólico. Para construir el pensamiento conceptual como lo define Piaget es necesario que el niño desarrolle la inteligencia sensoriomotriz, es decir el niño debe tener contacto con los objetos para que pueda coordinar entre sí percepciones sucesivas y movimientos reales. La inteligencia sensorio motriz tienen a la satisfacción práctica, es decir al éxito de la acción.

La otra contribución según Muñoz (2003) es el gran interés por destacar el papel de las acciones motrices que son:

El camino para el conocimiento, ya que la estructuración psicológica permite la adaptación del ser humano al mundo circundante. El niño con la manipulación de los diversos objetos va precisando sus movimientos y acomodándolos a su realidad. Es así que la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognoscitivas. El pensamiento es la acción sobre los objetos. (p.180)

Para Piaget los intercambios sociales entre niños promueven mejor el desarrollo intelectual que aquellos que suceden entre niños y adultos debido a la diferencia de poder y asimetría. Sin embargo, a nuestro parecer, estas definiciones no son suficientes para compartir esa idea actualmente, ya que a partir de otras investigaciones como la de Vygostky creemos que todas las personas del entorno del niño ya sean adultas o iguales son agentes importantes en los procesos del desarrollo integral del niño.

Romero (2008) determinó las siguientes dimensiones:

La dimensión social adquiere un carácter fundamental en la explicación de la naturaleza humana. Las personas modifican y crean sus propias condiciones de desarrollo. El desarrollo para Vygotsky es un proceso de cambio donde se generan nuevas formas y principios que entrarían en juego (biológico, fisiológico, maduración, factores sociales). Asimismo hace referencia de que “cualquier función” en el desarrollo cultural de niño o niña aparecen dos veces: primero en plano social y luego en el plano psicológico. Esta definición puede entenderse mejor si nos referimos a la interiorización que es la reconstrucción intrapsicológica de una operación interpsicológica gracias a las acciones con el entorno. Para el autor de esta teoría la participación de los niños en actividades culturales compartiendo con personas e instrumentos hace que piensen y actúen. (p.77)

Los maestros deben de trabajar en la zona de desarrollo próximo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje donde la intervención del adulto es dinámica, no estática y donde se ayude a encontrar conexiones entre lo ya conocido y lo necesario para resolver nuevos problemas; por ello en el Programa propuesto tenemos en consideración para llevarlo a la práctica con la intervención para promover el desarrollo psicomotor. Otro aspecto trascendental de los aportes de Vygotsky es sobre el lenguaje determinado como el proceso cognitivo superior que cumple una clara función en la mejora del desarrollo cognitivo del alumno desde los primeros años de vida.

Mientras que Yataco y Fuentes (2008) indicaron que “el aprendizaje significativo planteado por Ausubel quien sostiene que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee la persona” (p.46).

Al referirse sobre la teoría del Aprendizaje Significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se solucionen problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción.

Según Romero (2008) indicó que las condiciones para el aprendizaje significativo son:

Contenidos de aprendizaje organizados, con lógica según las características de la materia. Conocimientos previos de los estudiantes. Materiales con significado lógico y significativo. Actitud del alumno, disposición para aprender. Motivación, el aprendizaje significativo es la defensa a la experiencia directa del alumno para la obtención de aprendizaje comprensivo y con sentido, los aspectos sociales son considerados como fuente de estimulación y los maestros son considerados como facilitadores de aprendizaje. (p.120)

Bases neurológicas del juego

Bandet y Abbadie (1975) precisaron que:

El desarrollo neurológico del niño preescolar, nos dice que el niño desempeña un papel mucho más activo en su interacción: Con el ambiente, motor, mayor dominio de habilidades neuromusculares (controla esfínteres, camina, corre, sube y baja escaleras, se para en un pie, lanza objetos, copia figuras geométricas), adquiere habilidades para valerse por sí mismo y cognitivo, el lenguaje logra su mayor desarrollo (estimular en el hogar). Etapa de imitación, egocentrismo, pensamiento mágico, investigación permanente,

representación pre-conceptual (capacidad de representación mental o de función simbólica), pensamiento preoperacional. (p.45)

Social-Emocional: Emocionalmente lábil y ambivalente, inicio de socialización (familia y jardín infantil), desarrolla autonomía y tolerancia, desarrolla iniciativa, expresa sentimientos, aprende a respetar límites, obstinación y edad del no, temores en aumento, inicio de tipificación sexual, juego paralelo. Moral: distingue bueno y malo, temor al castigo, “trueque”. El niño, en esta etapa desarrolla muchas dimensiones, pero una actividad que ayuda mucho a que se pueda desarrollar es el juego. (Bandet y Abbadie, 1975)

La metodología del programa propuesto es activa-participativa con enfoque constructivista, donde el niño(a) sea partícipe y actor principal de su propio aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

En el nivel inicial Berruezo y Lázaro (2009) precisaron que se debe tener en cuenta las estrategias como:

Los recursos que ayuden a los niños a desarrollar sus potencialidades considerándolos como una unidad. Es por ello que se es necesario desarrollar la educación a través de su cuerpo haciendo uso del movimiento. Las actividades psicomotrices y las actividades recreativas crean en los niños condiciones que los llevan al conocimiento y buen uso de su esquema corporal, moviéndose con seguridad y un mejor control. (p.45)

Progresivamente harán un mejor uso de su cuerpo a través de coordinaciones cada vez más precisas. La utilización de estrategias debe de llevar al logro de competencias, capacidades y actitudes.

Nuestro Diseño Curricular actual da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego

es esencialmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. (Ministerio de Educación, 2008, p.29)

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Ministerio de Educación, 2012.p.11).

Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.

Para Muñoz (2003) el niño necesita sentirse siempre seguro para:

Encontrar en sí mismo los recursos simbólicos de acción y poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de la angustia de ser destruido o abandonado. El niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con el placer de la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: el niño se hace creador de su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de su identidad, de sus identificaciones y de su autonomía. (p. 273)

El Ministerio de Educación (2015) en el libro “La hora del juego libre en los sectores” considera los siguientes tipos de juego:

Juego motor, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en el niño. Es recomendable que el niño realice este tipo de juego al aire

libre donde encuentre el espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Juego social, se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al niño a interactuar con otros a desarrollar el aspecto psicomotor y el desarrollo de habilidades sociales.

Juego cognitivo, pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se necesita de la manipulación de objetos para poner a prueba la inteligencia del niño.

Juego simbólico, es la actividad lúdica donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida. El juego simbólico es una manifestación del pensamiento y del lenguaje generando mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. (p.76)

Se debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan manipular y aprender, así mismo el tiempo de la actividades que se realice con los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado. (Ministerio de Educación, 2015)

1.3.2 Desarrollo psicomotor

Enfoques teóricos del desarrollo psicomotor

Las investigaciones de Piaget (1957) se basaron en los estudios del desarrollo psicomotor que:

Resulta la capacidad de representación, análisis síntesis y manipulación mental del mundo exterior de los objetos acontecimientos y de sus características. La teoría planteada afirma

que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se desarrolla en la de la percepción se puede lograr la coordinación de esquemas perceptivas y motores. (p.117)

Es importante conocer de acuerdo el autor las habilidades motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje, para ello se considera un tiempo y espacio para conocer el tipo de habilidades cognitivas.

En un estudio de Vygotsky (1924) estableció que:

El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida. (p.148)

Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social.

Levin (2002) precisó lo siguiente:

El desarrollo psicomotor se da teniendo en cuenta la estructura del sujeto, no hay aprendizaje si no hay una constitución una vivencia de satisfacción en el origen. Por ello se tiene en cuenta este aporte ya que se debe considerar el valor significativo de existencia que adquiere para el niño la realización de la práctica psicomotriz. (p.25)

En esta definición cabe destacar que se interesa no sólo por los factores que intervienen en el proceso sino más bien en la satisfacción que siente el niño cuando aprende algo y lo practica hasta dominarlo por la vivencia directa que ha tenido.

Desarrollo psicomotor

Haeussler y Marchant (2009) definieron al desarrollo psicomotor como la “adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.14).

Durante este nivel el niño o la niña es capaz de establecer un control por sí mismo de los diferentes segmentos corporales, por lo que será siempre conducido por el educador o de la educadora actuando directamente por medio de la manipulación o la estimulación de la imitación simple.

Berruezo y Lázaro (2009) manifestaron que:

El desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones dónde tenga que resolver problemas, tales como, intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes. (p. 45)

El desarrollo psicomotor, al contener relaciones entre psiquismo y movimiento, posee unos componentes: madurativos, vinculados a la maduración paulatina del cerebro; y las relacionales, que propician que el niño vaya siendo cada vez más capaz de establecer contacto con los objetos y las personas a través del movimiento y de la acción.

Jaimes (2006) precisó: “en el ámbito del desarrollo motor, la educación infantil se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración

referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios” (p.14).

En esta definición se entiende que el niño mediante sus experiencias y condiciones necesarias desarrolla habilidades para una adecuada interacción con su contexto donde se va dar a través del tiempo y de manera gradual.

El Ministerio de Educación (2012) sustentó que:

Para nuestro sistema educativo, la educación infantil debe perseguir una doble finalidad; Aprovechar al máximo las posibilidades de desarrollo del niño o la niña, potenciándolas y afianzándolas a través de la acción educativa. Dotar a los niños y niñas de las competencias, destrezas, hábitos y actitudes que puedan facilitar su posterior adaptación a la educación primaria (p.17)

Es importante precisar el proceso de desarrollo psicomotor que se da entre los niños de tres a siete años de edad ya poseen movimientos corporales. Por lo tanto como docentes hay que tener en cuenta en considerar todas las actividades que va realizar el estudiante.

Factores que influyen en el desarrollo psicomotor

Llorca y Sánchez (2004) plantearon que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores: a) Factores biológicos. Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como aspecto importante para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es tratado por la neurociencia.

Al respecto existen diversas opiniones:

El ser humano se relaciona con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación, el desarrollo específico de un niño está determinado; en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores. (Llorca y Sánchez, 2004, p. 22)

Los factores que influyen el desarrollo psicomotor tenemos como: a) la maduración, que es el proceso mediante el cual los diferentes órganos del cuerpo van ejerciendo sus funciones con mayor eficacia. Hay que tener en cuenta que en los primeros 6 años de vida, es donde el niño sufre más cambios motrices y maduros más rápido. b) el crecimiento, va produciendo un incremento paralelo de los órganos del cuerpo y de los diferentes sistemas que lo componen facilitando entre otros el desarrollo psicomotor del niño o niña. c) el aprendizaje: es la exploración con el medio, se producen los diferentes cambios de rendimiento, en este caso relacionados con el desarrollo psicomotor.

Proceso del desarrollo psicomotor

Chinchilla (2015) indicó que el desarrollo psicomotor va evolucionando en fases y leyes, a las cuales hará mención:

Los movimientos iniciales del niño son incontrolados, pero gradualmente van siendo cada vez más voluntarios y coordinados, se va a dar la independencia motriz “que supone la capacidad de controlar cada uno de los segmentos motores”, de tal manera que al

finalizar el segundo año de vida ejerce un control bastante avanzado de todo su cuerpo” (p. 40).

La ley céfalo caudal empieza cuando “el niño empieza controlando la cabeza, y zonas próximas a ella, y de ahí va extendiendo dicho control hacia abajo, hasta llegar a las partes más inferiores del cuerpo” (Martín, 2008, p.44).

Por otra parte Cidoncha y Díaz (2010) afirman que de acuerdo con esta ley, “el desarrollo físico progresa de la cabeza a las extremidades, dándose, por lo tanto, un crecimiento mayor y más rápido en la cabeza, enlenteciéndose éste para posteriormente darse un desarrollo mayor en las extremidades” (p.7).

De acuerdo a los autores el proceso del desarrollo psicomotor es el logro psicológico y de destreza motora, al mismo tiempo que el niño va controlando su cuerpo.

Dimensiones del desarrollo psicomotor

Haeussler y Marchant (2009) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: coordinación, lenguaje y motricidad.

Dimensión 1. Coordinación

Haeussler y Marchant (2009) con respecto a la coordinación, manifestaron que:

La coordinación visomotora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes. (p.78)

Asimismo, la coordinación es la manipulación de cualquier objeto que nos rodea, es decir la capacidad de utilizar los sistemas sensoriales. Allí, la armonía en los movimientos es eficaz, estética, rítmica y sincronizada.

De acuerdo con Ministerio de Educación (2012) la coordinación es “la capacidad neuromuscular que se relaciona con la armonía y la eficiencia de un movimiento cualquiera” (p. 179). Por ello, se debe considerar como movimiento bien coordinado para no tener consecuencia de enfermedades neuromusculares.

Por lo tanto para lograr una mejor coordinación en los niños y una buena organización neurológica se debe considerar el manejo del dominio del tono muscular, control de la postura, el equilibrio, y sensación de seguridad.

Por otra parte, Muñoz (2009) manifestó: “Es la capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada” (p. 42).

La coordinación permite realizar movimientos complejos en los que intervienen varias partes del cuerpo, gracias a la independencia de los patrones motores. Por tanto, más que opuesto a la independencia motriz, es un proceso que se complementa con ella. Estos movimientos complejos pueden llegar a automatizarse, por ejemplo, en casos como la escritura.

Cidoncha y Díaz (2010) mencionaron que las habilidades de coordinación básicas en la siguiente clasificación:

Coordinación dinámica general: Sirve de base a todos los movimientos, se manifiesta sobre todo en desplazamientos, giros y salto.

Coordinación óculo-manual, interviene el mecanismo perceptivo.

Coordinación segmentaria. Intervienen ciertas partes del cuerpo, trabajándose fundamentalmente las conexiones nerviosas. Se

manifiesta principalmente en la motricidad fina y el afianzamiento de la lateralidad.

Control postural y equilibrios. Mantenimiento de una determinada postura, ya sea en posición estática o dinámica. (p. 71)

El autor detalla las coordinaciones generales en el desarrollo psicomotor que servirá como un material para su avance de enseñanza y aprendizaje pre escolar.

Dimensión 2. Lenguaje

Haeussler y Marchant (2009) precisaron lo siguiente:

Una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas. (p. 14)

Teniendo en cuenta esta definición entendemos la importancia del lenguaje como otra dimensión del desarrollo psicomotor desde una perspectiva semántica, comprensiva y pragmática de comunicación con los demás, considerando el lenguaje simbólico de la primera infancia.

El Ministerio de Educación (2008) hace referencia al lenguaje como “la capacidad innata del ser humano donde se utilizan sistemas de signos lingüísticos y no lingüísticos. El desarrollo del lenguaje es paulatino evolucionando de acuerdo a los estímulos que haya en el ambiente y según la edad de los niños” (p.27). Es decir el lenguaje va desarrollándose poco a poco y es importante el contexto donde se desenvuelve el niño.

Haeussler y Marchant (2009) definen el lenguaje como “una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano” (p.14).

En el desarrollo del lenguaje se produce un fenómeno cíclico. Por un lado, la utilización correcta del lenguaje implica la previa adquisición de una serie de conceptos y de operaciones lógicas consustanciales al propio lenguaje.

Dimensión 3. Motricidad

La motricidad, para Haeussler y Marchant (2009) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” (p.289).

De acuerdo el autor nos indica que es la capacidad de ejecutar los movimientos corporales gruesos que permitan al niño o la niña a desplazarse, el desarrollo psíquico, y el desarrollo del ser humano. Dentro de ello encontramos el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños o niñas como una unidad.

Llorca y Sánchez (2004) precisaron que “el desarrollo motor depende de la maduración de las estructuras neuronales, los huesos, los músculos y los cambios de las proporciones corporales, pero también el aprendizaje es un factor de importancia cuando se ajusta a la maduración” (p. 47).

Es importante trabajar a través de las distintas áreas o ámbitos de experiencias se debe en gran parte a la concepción de globalidad e interdependencia que tanto resalta en el desarrollo de esta etapa. En estas actividades el docente debe ayudar a desarrollar pautas de trabajo basada en un profundo conocimiento de los factores que afectan al cuerpo.

1.4. Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?

1.4.2 Problemas específicos

Problema específico 1

¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?

Problema específico 2

¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?

Problema específico 3

¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?

1.5. Justificación del estudio

1.5.1 Justificación teórica

Esta investigación enriquecerá de aplicaciones teóricas el conocimiento como son el programa “jugando aprendo y me divierto”, problema que tienen los estudiantes para el desarrollo psicomotor, ayudando a los maestros a manejar mejor la psicomotricidad ya que repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor resulta la capacidad de representación, análisis síntesis y manipulación mental del mundo exterior de los objetos acontecimientos y de sus características. La teoría planteada afirma que el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se desarrolla en la de la percepción se puede lograr la coordinación de esquemas perceptivas y motores. Y el juego es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente.

1.5.2 Justificación práctica

Los beneficiados de este programa son los estudiantes de cuatro años y la labor del docente para facilitar el desarrollo psicomotor para que los niños y las niñas desarrollen habilidades, destrezas, y construyan conocimientos, a partir del juego de ahí que el programa “jugando aprendo y me divierto”, tiene intenciones pedagógicas no solo es un mero entretenimiento.

1.5.3 Justificación metodológica

El programa “jugando aprendo y me divierto” puede ser aplicado a otras instituciones, para ayudar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de cuatro años, que tienen las mismas características. La situación de los niños con retraso psicomotor, son críticas por su alta incidencia, ya que son dependientes para su diario vivir, con los mismos derechos al buen vivir, que en muchas ocasiones no son respetados, el retraso psicomotor es considerado, como una demora en los procesos madurativos, que sí se cumplen en el niño, pero es algo que sucede de manera lenta y por ende no sucede en la edad cronológica

correspondiente; pues este trabajo se puede ampliar con una población mucho mayor, tomando como base los instrumentos aplicados para dar solución al problema.

1.6. Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general

La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

1.6.2 Hipótesis específicos

Hipótesis específico 1

La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Hipótesis específico 2

La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Hipótesis específico 3

La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

1.7. Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

1.7.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Objetivo específico 2

Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Objetivo específico 3

Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

II. Método

2.1. Diseño de investigación

2.1.1 Metodología

Método Hipotético-deductivo

Soto (2015) manifestó que “el método utilizado en la investigación es el método hipotético deductivo que nos permite probar las hipótesis a través de un diseño estructurado, asimismo porque busca la objetividad y mide la variable del objeto de estudio” (p.49).

2.1.2 Tipo de estudio

Para la presente investigación se utilizó el estudio de tipo aplicada ya que se estructura un programa de intervención educativa con el propósito de probar la efectividad del programa. En este sentido,

Sánchez y Reyes (2006) indicaron que:

El tipo de estudio es considerado un estudio tipo tecnológico, que responde a problemas técnicos, orientado a demostrar la validez de algunas técnicas, en este caso un instrumento, a través del cual se aplican principios científicos que explican su eficacia y que se pueden utilizar en futuras investigaciones. (p.34)

Valderrama (2013) precisó que “La investigación aplicada se encuentra íntimamente ligada a la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos para llevar a cabo la solución de problemas, con la finalidad de generar bienestar a la sociedad” (p. 164).

La intención de este tipo de investigación fue la aplicación de los conocimientos científicos sobre una situación específica. Su propósito es emplear principios y conceptos generales a un problema particular. Su objetivo es

manifestar la validez de algunos programas, estrategias, técnicas etc. Bajo las cuales se aplican principios científicos.

Nivel de la investigación.

Esta investigación es de nivel explicativo.

Según Yuni y Urbano (2006) referente a estudios explicativos manifestaron que:

Se caracteriza por la búsqueda de las relaciones de causalidad. Intenta determinar las relaciones de causa y efecto que subyacen a los fenómenos observados. Hay claridad respecto a cuál es la causa y cuál es el efecto. En este tipo de investigación, además de la causalidad se puede establecer cuáles son las magnitudes de cambio entre dos variables asociadas. (p.81)

Enfoque cuantitativo, según Hernández et al. (2006) el enfoque cuantitativo: "Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías" (p.4).

2.1.3 Diseño

Diseño de Tipo Experimental

Hernández, Fernández y Baptista (2010) manifiestan "experimento: situación de control en la cual se manipulan, de manera intencional. Uno o más variables independientes (causas) para analizar las consecuencias de tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efectos)" (p.122).

Ávila (2006) define: "Se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo de control" (p. 63).

Sub diseño pre experimental.

Grupo	Asignación	Pretest	Tratamiento	Postest
GE	no R	O1	x	O1

Carrasco (2009) mencionó que “se denominan diseños pre experimentales a aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento” (p.63).

El diseño pre experimental presenta la siguiente forma:

G_E O₁ X O₂

Dónde:

GE : Grupo experimental.
 no R : no aleatoria.
 O1 : Pre test
 X : Tratamiento.
 O2 : Pos test

2.2. Variables, operacionalización

2.2.1 Variables

A. Variable independiente: Programa “Jugando aprendo y me divierto”

Está basado en la implicancia que tiene el juego para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, a quienes se les brindará estímulos positivos a través del juego, desarrollados en sesiones de clases.

B. Variable dependiente: Desarrollo psicomotor

Haeussler y Marchant (2009) definieron: “adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y

motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.14).

2.2.2 Operacionalización de variable

Tabla 1

La variable independiente “Jugando aprendo y me divierto” se organiza y se ejecuta.

Variable independiente	Sesiones	Recursos Pedagógicos
Programa Jugando aprendo y me divierto	Sensibilización a Padres de Familia del aula.	
	Evaluación a niños: PRETEST	- Cuentos
	- ¿Qué será que será?	- Disfraces
	- ¿Qué colores juegan hoy?	- Láminas
	- Expreso lo que siento.	- Tapas
	- Talón y punta- punta y talón.	- Tizas
	- ¿Cuéntame que está pasando aquí?	- Ulaula
	- Dramatizamos nuestro cuento favorito.	- Témperas
	-Si lo sabes contesta.	- Cartulina
	- Elaboramos un juguete divertido.	- Colores, etc.
	- Circuito de ganadores.	
	- Me muevo al ritmo de la música.	
Evaluación a niños: POSTEST		

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente: Desarrollo psicomotor

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel/Rango de las dimensiones	Nivel/Rango de la variable
Coordinación	Traslado	1,2,4,4,5,	Nominal	Bajo	
	- Construcción	6,7,8,9,1		[6 - 9>	
	- Asir y desasir	0,11,12,1	Si (1)		
	- Dibujo de figuras geométricas	4,14,15,1	No (0)	Medio	
	- Ordena por tamaño	6		[9 - 12 >	
				Alto	
				[12 - 16>	
Lenguaje	- Reconoce tamaños	17,18,19,	Si (1)	Bajo	
	- Nombra con precisión	20,21,22,	No (0)	[8 - 14>	
	- Reconoce largo y corto	24,24,25,			
	- Conoce la utilidad de objetos.	26,27,28,		Medio	
	- Discrimina por peso y masa.	29,40,41,		[14 - 18>	
	- Se identifica como persona.	42,44,44,		Alto	
	- Da respuestas coherentes a situaciones planteadas.	45,46,47,		[18 -24>	Bajo
	- Comprende indicaciones.	48,49			[16 - 27>
	- Razona por analogías opuestas.				Medio
	- Discrimina colores.				[27 - 48 >
	- Nombra figuras geométricas.				Alto
	- Señala figuras geométricas.				[48 - 51>
	- Describe escenas.				
	- Reconoce absurdos.				
	- Usa plurales.				
	- Reconoce antes y después.				
	- Define palabras				
- Nombra características					
Motricidad	- Saltar	40,41,41,	Si (1)	Bajo	
	- Caminar	42,44,44,	No (0)	[4 - 6>	
	- Lanzar	45,46,47,			
	- Utiliza extremidades inferiores	48,49,50,		Medio	
	- Coge la pelota	51, 52		[6 - 9 >	
	- Caminar			Alto	
				[9 - 14>	

2.3. Población y muestra

2.3.1 Población

Se tomó la población censal, “el censo comprende el conteo completo de los elementos de una población u objeto de estudio” (Malhotra, 1997, p. 359).

La población será censal, la cual estará conformada por 20 niños y niñas de cuatro años de edad. Según Hernández et al. (2014, p. 174) define población como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. Es decir reúne características comunes.

Tabla 3

Población de niños y niñas de 4 años

Sección	Alumnos
A	20
Total	20

Nota: Registro de matrícula de la I.E.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnicas de recolección de datos

Se utilizó como técnica la observación, según Carrasco (2009) “es una técnica para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen una unidad de análisis. Considerando este aporte, recogimos información mediante lista de cotejo” (p.318).

2.4.2 Instrumentos de recolección de datos

Se utilizó como instrumento la lista de cotejo, los cuales nos permiten recolectar datos cuantitativos de la variable, utilizándose para cada uno de estas, una ficha de observación a los estudiantes de cuatro años.

Ficha técnica de variable dependiente desarrollo psicomotor

Nombre: Test de desarrollo psicomotor (TEPSI).

Autoras: Haeussler, Isabel y Marchant, Teresa.

Ámbito de aplicación: Santiago de Chile, Chile.

Niveles de medición: Normalidad = Puntajes T mayores o iguales a 40 puntos.

Riesgo = Puntajes T menores de 40 o mayores o iguales a 40 puntos.

Retraso = Puntajes T menores a 40 puntos.

Duración: Aproximadamente 40 a 45 minutos.

Usuarios: Niños entre 2 a 5 años.

Administración: Individual.

Técnica de medición: Observación y registro de la conducta.

Puntuación: PB = Puntaje bruto (1 punto por acierto y 0 puntos por fracaso).

T = Puntaje T del total del test y por dimensión.

Subtest coordinación 16 pts.

Subtest lenguaje 24 pts.

Subtest motricidad 12 pts.

Puntuación Total máxima 52 pts.

2.4.3 Validez de los instrumentos

Según Hernández et al. (2010) “La validez; es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p.201). “Un instrumento de medición puede ser confiable, pero no necesariamente válida. Por ello es requisito que el instrumento de medición demuestre ser confiable y válido. De no ser así, los resultados de la investigación no deben tomarse en serio” (p.204).

Por lo tanto Hernández, Fernández y Baptista (2010) la confiabilidad consiste en el "grado en que un instrumento produce resultado consistente y coherente" (p.211).

2.4.4 Confiabilidad de los instrumentos

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) "La confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual se aplica, repetida al mismo sujeto produce iguales resultados" (p.210).

Por lo tanto, para Hernández, *et al.* (2010) la confiabilidad consiste en el "grado en que un instrumento produce resultado consistente y coherente" (p.211).

La confiabilidad de estos instrumentos, se obtuvo mediante el coeficiente KR 20, cuya fórmula es la siguiente:

$$KR20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k p \cdot q}{S_t^2} \right)$$

K: Número e ítems que contiene el instrumento.

S_t^2 : Varianza total de la prueba.

$\sum p \cdot q$: Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

Tabla 4

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

La escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores (García, 2006). El resultado que se obtuvo fue el siguiente:

Tabla 5

Coefficiente de confiabilidad de la Variable: Desarrollo psicomotor

KR20	N de estudiantes
0,86	20

Por lo tanto el nivel de confiabilidad es fuerte confiabilidad

2.5. Métodos de análisis de datos

El análisis y tabulación de datos se realizó mediante los Software SPSS20 y Excel para Windows 7.

Análisis Descriptivo: Permitió evidenciar el comportamiento de la muestra en estudio, procediéndose a: codificar y tabular los datos. También a organizar los datos en una base.

Elaborar las tablas y figuras de acuerdo al formato APA 6, para presentar los resultados. Finamente Interpretar los resultados obtenidos.

Análisis estadístico: mediante el cual se buscó confirmar la significatividad de los resultados. Siendo las variables cuantitativas, en las cuales los numerales empleados solo representan los códigos de identificación, no se requirió analizar la distribución de los datos, asumiéndose que ésta no era normal y correspondiendo el análisis estadístico no paramétrico.

Por ser un estudio de naturaleza comparativa en dos grupos distintos, el análisis se realizó mediante la prueba de Wilcoxon.

2.6. Aspectos éticos

Los datos indicados en esta investigación fueron recogidos del grupo de investigación y se procesaron de forma adecuada sin adulteraciones, pues estos datos están cimentados en el instrumento aplicado. La investigación contó con la autorización correspondiente (jefe, gerente, director de la institución). Asimismo,

se mantuvo: (a) el anonimato de los sujetos encuestados, (b) el respeto y consideración y (c) No hubo prejuizgamiento.

III. Resultados

3.1. Descripción de los resultados

Tabla 6

Distribución de la muestra según los niveles de la variable desarrollo psicomotor en el antes y después.

Niveles	Desarrollo psicomotor (Antes)			Desarrollo psicomotor (Después)		
	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	[13-22]	9	45,0%	[33-38]	2	10,0%
Adecuado	[23-31]	6	30,0%	[39-43]	5	25,0%
Muy adecuado	[32-41]	5	25,0%	[44-49]	13	65,0%
Total		20	100,0%		20	100,0%

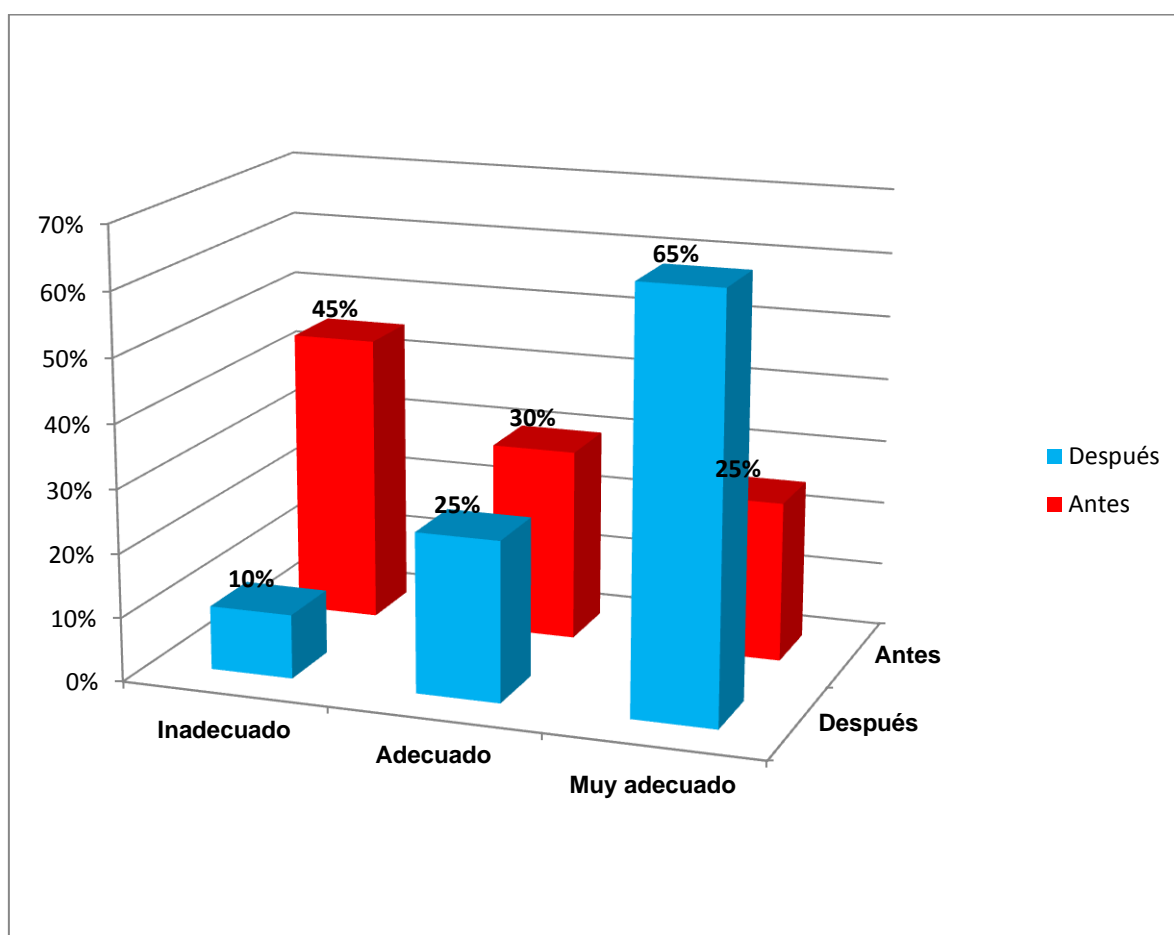


Figura 1. Diagrama de frecuencia del desarrollo psicomotor en el antes y después.

En la tabla 6 y figura 1, se observa que antes de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años obtuvieron los siguientes resultados: el 45% se ubica en el nivel inadecuado, el 30% adecuado y el 25% en el nivel muy adecuado. Asimismo después de la aplicación del programa el 10% se ubica en el nivel inadecuado, el 25%, adecuado y el 65% en el nivel muy adecuado. Es decir después de la aplicación del programa los niños de cuatro años mejoraron su desarrollo psicomotor.

Tabla 7

Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión coordinación en el antes y después.

Niveles	Coordinación (Antes)			Coordinación (Después)		
	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	[3-8]	9	45,0%	[11-12]	1	5,0%
Adecuado	[7-13]	8	40,0%	[13-14]	9	45,0%
Muy adecuado	[14-18]	3	15,0%	[15-16]	10	50,0%
Total		20	100,0%		20	100,0%

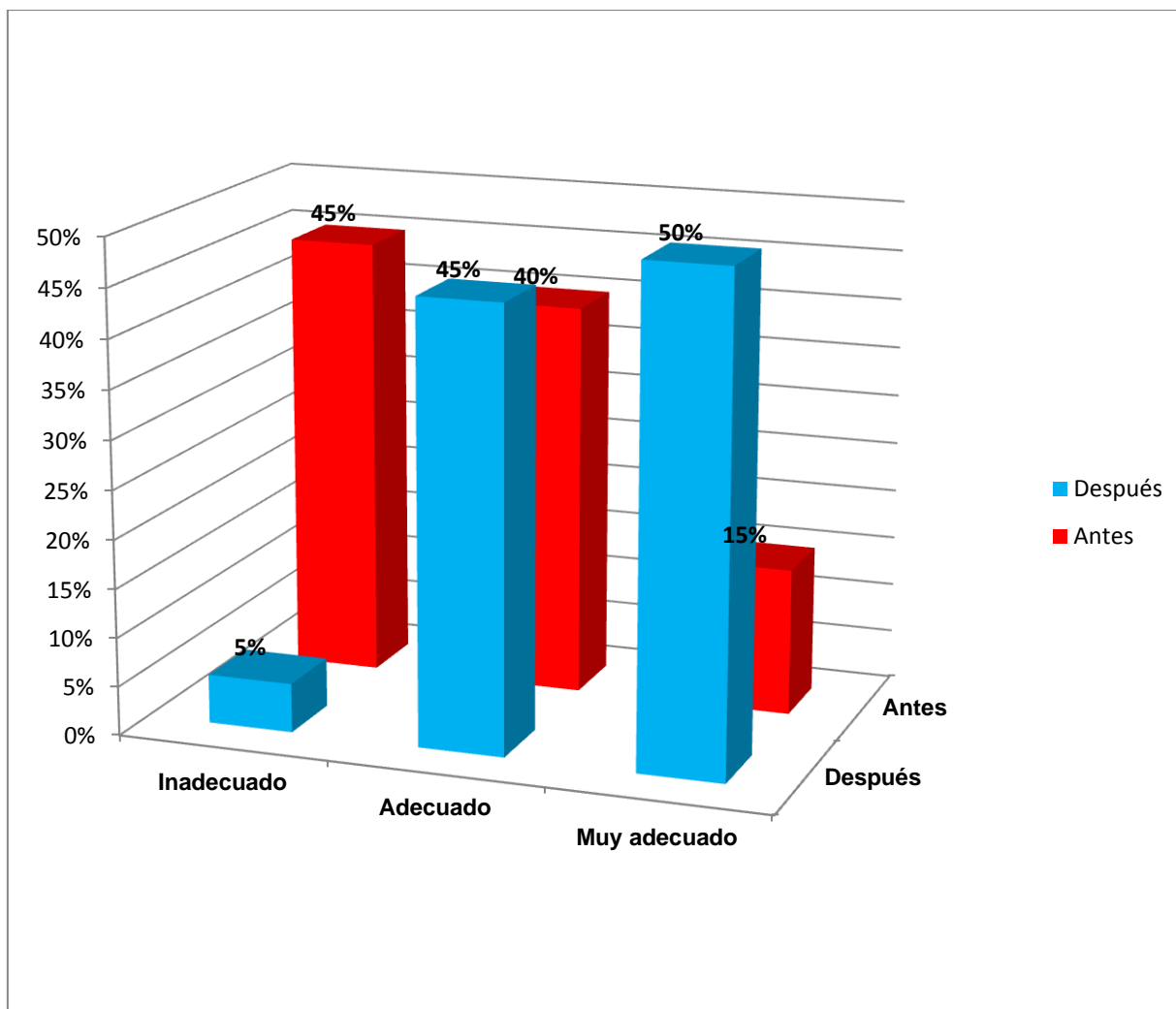


Figura 2. Diagrama de frecuencia de la coordinación en el antes y después.

En la tabla 7 y figura 2, se observa que antes de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la coordinación en niños de cuatro años obtuvieron los siguientes resultados: el 45% se ubica en el nivel inadecuado, el 40% adecuado y el 15% en el nivel muy adecuado. Asimismo después de la aplicación del programa el 5% se ubica en el nivel inadecuado, el 45% adecuado y el 50% en el nivel muy adecuado. Es decir después de la aplicación del programa los niños de cuatro años mejoraron en el área de coordinación visomotora.

Tabla 8

Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión lenguaje en el antes y después.

Niveles	Lenguaje (Antes)			Lenguaje (Después)		
	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	[2-5]	8	40,0%	[13-16]	2	10,0%
Adecuado	[6-9]	5	25,0%	[17-19]	5	25,0%
Muy adecuado	[10-11]	7	35,0%	[20-22]	13	65,0%
Total		20	100,0%		20	100,0%

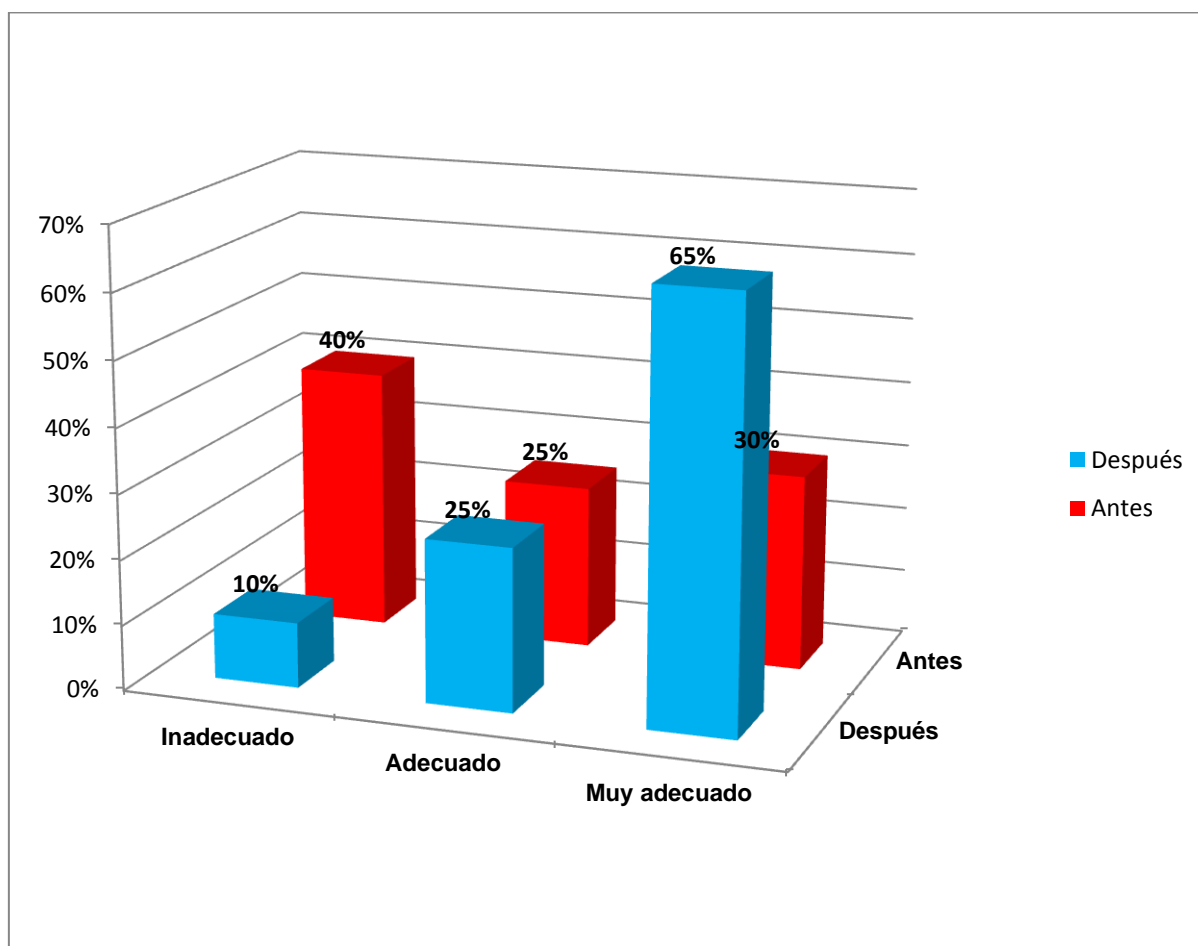


Figura 3. Diagrama de frecuencia del lenguaje en el antes y después.

En la tabla 8 y figura 3, se observa que antes de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años obtuvieron los siguientes resultados: el 40% se ubica en el nivel inadecuado, el 25% adecuado y el 30% en el nivel muy adecuado. Asimismo después de la aplicación del programa el 10% se ubica en el nivel inadecuado, el 25% se adecuado y el 65% en el nivel muy adecuado. Es decir después de la aplicación del programa los niños de cuatro años mejoraron en el área de lenguaje.

Tabla 9

Distribución de la muestra según los niveles de la dimensión motricidad en el antes y después.

Niveles	Motricidad (Antes)			Motricidad (Después)		
	Rangos	Frecuencia	Porcentaje	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	[2-5]	9	45,0%	[7-9]	5	25,0%
Adecuado	[6-8]	7	35,0%	[10-11]	4	20,0%
Muy adecuado	[9-11]	4	20,0%	[12-13]	11	55,0%
Total		20	100,0%		20	100,0%

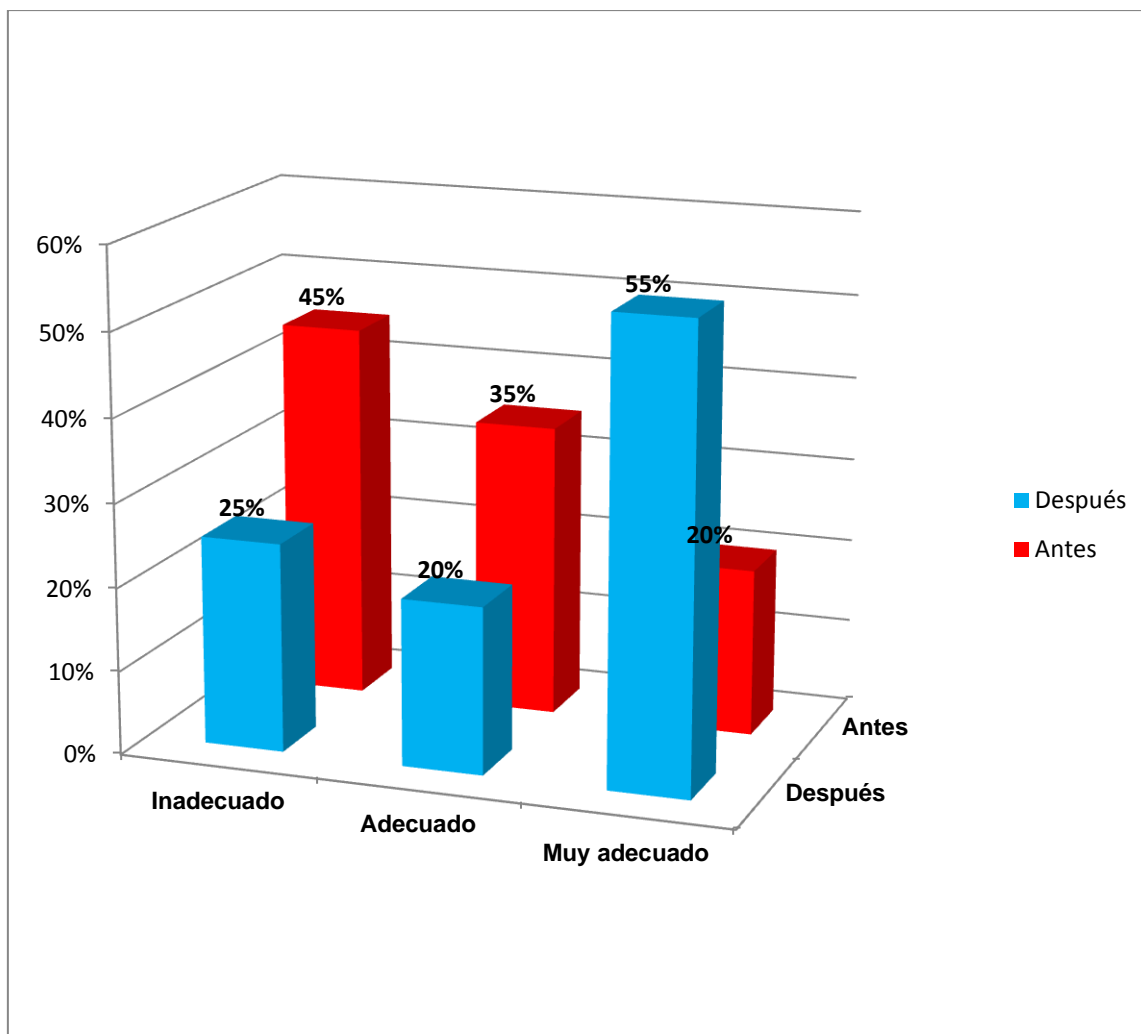


Figura 4. Diagrama de frecuencia de la motricidad en el antes y después.

En la tabla 9 y figura 4, se observa que antes de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el motricidad en niños de cuatro años obtuvieron los siguientes resultados: el 45% se ubica en el nivel inadecuado, el 35% adecuado y el 20% en el nivel muy adecuado. Asimismo después de la aplicación del programa el 25% se ubica en el nivel inadecuado, el 20% adecuado y el 55% en el nivel muy adecuado. Es decir después de la aplicación del programa los niños de cuatro años mejoraron en el área de motricidad gruesa y fina.

Tabla 10

Distribución de la prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo psicomotor (Antes)	,873	20	,013
Desarrollo psicomotor (Después)	,900	20	,041

Como se muestra en la tabla el resultado de significación para las variable dependiente del pre y post es de 0,013 y 0,041 respectivamente, es la observación de lo que se ha obtenido como prueba de normalidad siendo esta menor que 0.05 lo que demuestra que provienen de una distribución no normal y pertenecen a pruebas no paramétricas.

3.1. Prueba de Hipótesis general:

Análisis inferencial de la hipótesis general.

H_0 : La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” no influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

H_a : La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	2 ^a	2,25	4,50
Desarrollo psicomotor (Después) - Desarrollo psicomotor (Antes)	Rangos positivos	18 ^b	11,42	205,50
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Desarrollo psicomotor (Después) < Desarrollo psicomotor (Antes)

b. Desarrollo psicomotor (Después) > Desarrollo psicomotor (Antes)

c. Desarrollo psicomotor (Después) = Desarrollo psicomotor (Antes)

Estadísticos de contraste^a

	Desarrollo psicomotor (Después) - Desarrollo psicomotor (Antes)
Z	-3,754 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Decisión estadística:

Dado que el valor de p es 0,000 menor que 0.05 y Z (-3,754) es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber que la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Análisis inferencial de la hipótesis específica 1.

H₀: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” no influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

H_a: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Tabla 12

Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Coordinación (Después) - Coordinación (Antes)	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	3 ^c		
	Total	20		

a. Coordinación (Después) < Coordinación (Antes)

c. Coordinación (Después) > Coordinación (Antes)

d. Coordinación (Después) = Coordinación (Antes)

Estadísticos de contraste^a

	Coordinación (Después) - Coordinación (Antes)
Z	-3,633 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Decisión estadística:

Dado que el valor de p es 0,000 menor que 0.05 y Z (-3,633) es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber que la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

.Análisis inferencial de la hipótesis específica 2.

H_0 : La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” no influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

H_a : La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Tabla 13

Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	2 ^a	1,75	3,50
Lenguaje (Después) - Lenguaje (Antes)	17 ^b	10,97	186,50
Empates	1 ^c		
Total	20		

a. Lenguaje (Después) < Lenguaje (Antes)

b. Lenguaje (Después) > Lenguaje (Antes)

c. Lenguaje (Después) = Lenguaje (Antes)

Estadísticos de contraste^a

	Lenguaje (Después) - Lenguaje (Antes)
Z	-3,687 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Decisión estadística:

Dado que el valor de p es 0,000 menor que 0.05 y Z (-3,687) es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber que la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Análisis inferencial de la hipótesis específica 3.

H₀: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” no influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

H_a: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Tabla 14

Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	2 ^a	3,50	7,00
Motricidad (Después) - Motricidad (Antes)	Rangos positivos	17 ^b	10,76	183,00
	Empates	1 ^c		
	Total	20		

a. Motricidad (Después) < Motricidad (Antes)

b. Motricidad (Después) > Motricidad (Antes)

c. Motricidad (Después) = Motricidad (Antes)

Estadísticos de contraste^a

	Motricidad (Después) - Motricidad (Antes)
Z	-3,547 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Decisión estadística:

Dado que el valor de p es 0,000 menor que 0.05 y Z (-3,547) es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber que la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

IV. Discusión

La siguiente investigación titulada aplicación programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, está compuesta por la variable independiente que es el programa “jugando aprendo y me divierto” y la variable dependiente desarrollo psicomotor, sobre el cual existe un efecto favorable.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis general, los resultados estadísticos muestran que el valor de p es 0,000 menor que α y Z es menor que -1,96 (punto crítico); asimismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($0,000 < 0,5$), por lo cual se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alterna del investigador H_1 , es decir la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, según Gastiaburú (2012) en su tesis titulada Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao; manifiesta que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños; de manera similar Naranjo (2015) en su investigación sobre Influencia de la actividad física, en el desarrollo motor de los estudiantes de básica intermedia, con discapacidad auditiva, de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira, (octubre – marzo 2015). Ecuador: Universidad Técnica Salesiana; indica que es importante trabajar todos los aspectos que influyen en el adecuado desarrollo motor de los niños con discapacidad auditiva, es por esta razón que aplicamos test de: capacidades físicas, habilidades motrices básicas, coordinación y equilibrio; con el fin de obtener resultados que permitan contrastar el rendimiento físico y motor de los estudiantes al inicio de las actividades. Cuyos resultados se asemejan a la teoría desarrollada por Haeussler y Marchant (2009) indican que el desarrollo psicomotor es la “adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.14).

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 1, los estadísticos muestran que el valor de p es 0,000 menor que α y Z es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Tiene una similitud Rincón (2012) en su tesis titulada: Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar; quien manifiesta que mediante la implementación del proyecto de aula se fortaleció el desarrollo psicomotriz con estrategias pedagógicas adecuadas en los niños del nivel de preescolar. La coordinación visomotora según Haeussler y Marchant (2009) se refiere al objeto y representaciones visomotriz de imitación perceptivo, motor y los gráficos. En este caso la coordinación visomotora es especialmente importante porque en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, buscando la coordinación, habilidad y capacidad, necesitan la lectoescritura y otros aprendizajes. Y por otro lado, Muñoz (2009) indicó que la coordinación es la capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada. Los cuales guardan relación con los hallazgos encontrados.

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 2, los estadísticos muestran que el valor de p es 0,000 menor que α y Z es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Cuyos resultados se asemejan con la investigación de Lourdez (2016) titulada como: Aplicación de la Estimulación Temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0-1 año con retraso psicomotor atendidos en el área de estimulación temprana del Hospital Dr. Teodoro Maldonado Carbo de la Ciudad de Guayaquil en un periodo de mayo a septiembre del 2016; quien indica que entre los beneficios de la estimulación temprana, se obtuvieron resultados

positivos en el área psicomotriz, cognitivo, lenguaje y social. Haeussler y Marchant (2009) señalan que el lenguaje es una de las funciones psicológicas que más papeles realiza en el desarrollo psíquico del hombre que permite comunicar información, significado, intención, ideología y peticiones, así como expresar sus emociones, intervenciones cognitivas: pensamiento, memoria, razonamiento y capacidad para resolver el problema. Respecto al lenguaje el Ministerio de Educación (2008) hace referencia la capacidad innata del ser humano donde se utilizan sistemas de signos lingüísticos y no lingüísticos. El desarrollo del lenguaje es paulatino evolucionando de acuerdo a los estímulos que haya en el ambiente y según la edad de los niños. Dicha definición tiene coherencia con los resultados encontrados.

Respecto a la prueba de contraste de la hipótesis específica 3, los estadísticos muestran que el valor de p es 0,000 menor que α y Z es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador; es decir la aplicación del programa "jugando aprendo y me divierto" influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Dicha investigación guarda relación con Ríos (2014) en su tesis titulada: Desarrollo de un programa de estimulación psicomotriz en niños de 2 y 3 años. Quien indica que se puede decir que hubo una estimulación en el área motriz gruesa, por actividades correspondientes a las cualidades del movimiento que incluían los grandes músculos y extremidades superiores e inferiores. Este hallazgo se puede ejemplificar con algunas actividades como caminar sobre barras de equilibrio, caminar de puntillas, en línea recta, transportar objetos, juego de bolos, saltos, giros, juego con balones, etc. El desarrollo psicomotriz para Haeussler y Marchant (2009) es considera "la acción del sistema nervioso central a los músculos y alentar sus contracciones" (pág. 289). Convenido autor nos dice que está funcionando para permitir el movimiento de niños y niñas, desarrollo mental y desarrollo humano de la capacidad de cuerpo grueso de mover. Encontramos las emociones y promover el desarrollo social, cognitivo y que afectan a nuestros hijos como una unidad. Para Llorca y Sánchez (2004) el desarrollo motor depende de la maduración de las estructuras neuronales, los

huesos, los músculos y los cambios de las proporciones corporales, pero también el aprendizaje es un factor de importancia cuando se ajusta a la maduración. Cuyos resultados de la investigación guarda relación con las definiciones conceptuales de los autores mencionados.

V. Conclusiones

Primera. Con respecto a la hipótesis general podemos concluir que: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de p es 0,000 que $<$ α y Z (-3,754) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna del investigador.

Segunda: Con respecto a la hipótesis específica 1 podemos concluir que: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de p es 0,000 que $<$ α y Z (-3,633) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna del investigador.

Tercera: Con respecto a la hipótesis específica 2 podemos concluir que: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de p es 0,000 que $<$ α y Z (-3,687) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna del investigador.

Cuarta: Con respecto a la hipótesis específica 3 podemos concluir que: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y postest fueron favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de p es 0,000 que $<$ α y Z (-3,547) es menor que -

1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna del investigador.

VI. Recomendaciones

- Primera: Los resultados de la presente investigación deben ser tomados en cuenta y ser utilizados por las docentes del nivel inicial para seguir tras la meta de lograr inculca en los padres la importancia del juego en el aprendizaje sus hijos.
- Segunda: Los docentes del nivel inicial deben considerar programa “jugando aprendo y me divierto “para mejorar la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo.
- Tercera: La autoridad para la realización de proyecto dé oportunidades para que los investigadores puedan promover niveles adecuados de desarrollo psicomotor del niño; y incentivar a los maestros para implementar las actividades del programa propuesto como una estrategia para promover el desarrollo psicomotor e innovaciones con otras, dependiendo de la edad del niño.
- Cuarta: Se propone a instituciones, docentes y padres, hacer esfuerzos, buscando el acompañamiento de beneficio de los niños con problemas psicomotores. De esta manera poder analizar, evaluar y modificar este tipo de problemas a través de la aplicación de juegos como estrategias de aprendizaje, es importante poner en práctica para mejorar el problema de niños de cuatro años.

VII. Referencias

- Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. España: Eumed.
- Bandet, J., y Abbadie, W. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.
- Berruezo, P., y Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla: Eduforma.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de desarrollo psicomotor en niñas de 5 años. (Tesis de maestría)*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica. Pautas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Ceballos, V. (2012). *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en estudiantes de primer año de educación inicial en la C.E.I. N°569 Cleofe Arebalo del Aguila, San Martín –Tarapoto, 2012*. Perú: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. (Tesis de maestría).
- Chinchilla, M. (2015). *Programa de intervención: Masaje infantil y desarrollo psicomotor. (Tesis de maestría)*. España: Universidad de Granada.
- Cidoncha, V., y Díaz, E. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: Coordinación y equilibrio. Revista Digital, 147, 15-20*.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. España.
- Flores, J. (2013). *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo (Tesis de maestría).
- García C. (2006). *La medición en ciencias sociales y psicología, en estadística con SPSS*, México: Trillas.
- García, A., y LLull, J. (2009). *El juego y su metodología*. Madrid: Pirámide.
- Garrido, K. Y Alvarado, J. (2010). *Los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre estudiantes de mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del CefamPanguipull (Tesis de maestría)*. Universidad Andrés Bello, Chile.

- Garzón, V. (2013). *Propuesta sobre expresión corporal como recurso pedagógico para el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 a 4 años*. (Tesis de maestría). Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- Haeussler, M., y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: McGraw-Hill.
- Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 4 a 5 años*. (Tesis de Maestría). Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.
- Levin, E. (2002). *La infancia en escena. Constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires.
- Linaza, L. (1992). *Jugar y aprender. Alhambra*. Madrid: Longman.
- Llorca, M. y Sánchez, J. (2004). *Psicomotricidad y necesidades educativas especiales*. Málaga: Aljibe.
- Lourdez, A. (2016). *Aplicación de la Estimulación Temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0-1 año con retraso psicomotor atendidos en el área de estimulación temprana del Hospital Dr. Teodoro Maldonado Carbo de la Ciudad de Guayaquil en un periodo de mayo a septiembre del 2016*. Ecuador: universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de Mercados* (4ta ed.). México: Pearson Educación.
- Martín, D. (2008). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid: Pirámide.
- Meece, J. (2010). *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Vygostsky*. Perú: USIL, Facultad de Educación.
- Ministerio de Educación – MINEDU. (2008). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas*. Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.

- Ministerio de Educación – MINEDU. (2012). *Guía de Orientación del uso del Módulo de materiales de Psicomotricidad para niños y niñas de 4 a 5 años*. Perú.
- Ministerio de Educación – MINEDU. (2014). *Dirección de educación Inicial, Módulos Autoinstructivos*. Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación – MINEDU. (2015). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.
- Muñoz, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación física. Actividades para su desarrollo. Revista Digital*, 140, (14).
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Colombia: Kinesis.
- Murillo, W. (2010). *La investigación científica*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Instituto de Inmunología de Colombia.
- Naranjo, E. (2015). *Influencia de la actividad física, en el desarrollo motor de los estudiantes de básica intermedia, con discapacidad auditiva, de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira, (octubre – marzo 2015)*. (Tesis de maestría). Ecuador: Universidad Técnica Salesiana.
- Papalia, D. (1998). *Psicología del desarrollo*. (7ma. Ed.). México: Mc Graw Hill.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. México: Pirámide.
- Piaget, J. (1957). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Rincón, C. (2012). *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*. (Tesis de maestría). Colombia: Universidad Del Tolima.
- Ríos, K. (2014). *Desarrollo de un programa de estimulación psicomotriz en niños de 2 y 3 años* (Tesis de maestría). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Robles, H. (2007). *Estudio del estado nutricional y el desarrollo psicomotriz en un grupo de niños de 4 y 4 años de una institución Educativa Inicial de Ate Vitarte*. Tesis de maestría no publicada. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Rodríguez, Z. (2012). *El arenero como recurso didáctico para el Desarrollo motriz en los niños de educación inicial NIÑO JESUS DE PRAGA N° 201, Bagua – Amazonas, periodo lectivo 2011 - 2012*. (Tesis de maestría). Huancayo: Universidad Peruana los Andes.

- Romero, V. (2008). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Altamar.
- Rosales, C. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima, 2015* (Tesis de Maestría). Huancayo: Universidad Peruana Los Andes.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima, Perú: visión Universitaria.
- Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en cuatro pasos*. Perú: Nuevo Milenio.
- Tamayo y Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Terry, J. (2014). *Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años* (Tesis doctoral). España: Universidad de Murga.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar investigación científica* (2da ed.). Lima: San Marcos.
- Vega, M. (2012). *Programa de actividades psicomotrices para niños con Síndrome de Down de 2 a 4 años* (Tesis de maestría). Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Vygotsky, L. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Editorial Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*, Madrid: Paidós.
- Yataco, L., y Fuentes, S. (2008). *Base teóricas contemporáneas del aprendizaje*. Lima: JC Distribuidora.
- Yuni, J., y Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (2da ed.). Córdoba, Argentina: Brujas.

Anexos

Anexo 1
Artículo Científico



Programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017

Br. Vilca Gutierrez María Elena

**Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo Filial Lima**

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Es una investigación aplicada, con diseño experimental de subdiseño pre experimental, en una población censal de 20 niños de cuatro años. Se aplicó la prueba del pre test al grupo experimental y, obtenidos los resultados se realizó la aplicación del programa, realizándose 10 sesiones. Para el tratamiento estadístico se utilizó el software SPSS 22. Asimismo la descripción de los resultados, se plasmaron en tablas y figuras utilizando, para el contraste de hipótesis la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon que se utiliza para muestras relacionadas. Los resultados muestran que dado que el valor de p es 0,000 menor que α y, Z es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber la aplicación programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Palabras clave: Juego, desarrollo psicomotor, coordinación, lenguaje, motricidad.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the influence of the application of games to improve the psychomotor development in children of four years of the I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. An applied research, experimental design of subdiseño is experimental pre, a census population of 20 children of four years. The pretest test was applied to the experimental group and, after obtaining the results, the application of the program was carried out, with 10 sessions. The validity of the instrument was carried out by the firm of experts and reliability with the alpha of Cron Bach. The 22 SPSS software was used for the statistical treatment. Also, the description of the results, are permanently imprinted in tables and figures, hypothesis contrast using the non-parametric test of ranges with signs of Wilcoxon used for related samples. The results show that given the value of p is less than 0.000, and Z is less than - 1.96 (critical point) and based on the results of the statistical test, the null hypothesis is rejected admitting the hypothesis of the investigator, namely influencing the application of games to improve the psychomotor development in children of four years of the I. E. Inicial 864 – Canta2017.

Keywords: game, psychomotor development, coordination, language and motor skills.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación es preciso porque con los resultados de esta investigación se llegará a contribuir con más conocimiento acerca de las variables de estudio, y para que las autoridades, personal docente y trabajadores reflexionen acerca de la problemática del mismo, servirá en gran manera por que se formulan sugerencias para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta a través de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto”. Mucho se habla del desarrollo psicomotor de los niños, pero no habrá buen desarrollo psicomotor si no hay una buena aplicación de un programa, esta investigación apunta a ello en la ayuda para la mejora del desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

Asimismo este trabajo consta de siete capítulos elaborados a partir de una amplia investigación y análisis del tema, dando como resultado conclusiones y sugerencias valiosas para el propósito de la misma. En el primer capítulo se formuló la introducción, que a su vez contiene los antecedentes nacionales e internacionales, la justificación, el planteamiento del problema, las hipótesis y los objetivos de la presente investigación. Así mismo se justifica las razones de la elaboración de la tesis. En cuanto a los antecedentes se consideró conclusiones de tesis nacionales y extranjeros y se planteó un objetivo general y tres específicos que tuvieron directa relación con las variables motivo de la tesis. En el segundo capítulo referente al marco metodológico se especificó una hipótesis general y cuatro específicas siempre considerando las dos variables del tema de la investigación, además se hizo una definición conceptual y operacional de las mencionadas. En cuanto al tipo de estudio fue aplicado y por el diseño de estudio fue experimental de sub-diseño pre-experimental, se consideró como muestra un grupo control de 20 estudiantes, el método de investigación fue el hipotético deductivo; las técnicas la observación, los instrumentos aplicados la lista de cotejo, el método de análisis de datos se realizó a través de procesamiento y análisis estadístico de datos. En el cuarto capítulo se precisó la discusión de los resultados de la investigación, haciendo un cruce para el análisis, entre los antecedentes, las definiciones de las variables (independiente y dependiente) y dimensiones. En el quinto capítulo se muestran las conclusiones a las cuales se arribó en el presente estudio. Con referencia al sexto capítulo, podemos indicar que se elaboraron las recomendaciones, como un aporte significativo para mejorar las dificultades del problema que ha investigado en el presente estudio. Finalmente en el séptimo capítulo, se indican las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

Antecedentes del Problema

Nos respaldamos en los antecedentes nacionales de la siguiente investigación: Naranjo (2015) en su trabajo denominado *Influencia de la actividad física, en el desarrollo motor de los estudiantes de básica intermedia, con discapacidad auditiva, de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira*. El propósito fue

determinar la influencia de la Actividad Física en el Desarrollo Motriz de los estudiantes de Básica intermedia con discapacidad auditiva de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira Garzón de la Ciudad de Cuenca. Una investigación pre experimental con un grupo control. Y concluyó que: que es importante trabajar todos los aspectos que influyen en el adecuado desarrollo motor de los niños con discapacidad auditiva, es por esta razón que aplicamos test de: capacidades físicas, habilidades motrices básicas, coordinación y equilibrio; con el fin de obtener resultados que permitan contrastar el rendimiento físico y motor de los estudiantes al inicio de las actividades , con su rendimiento después de la realización del proyecto; y de esta manera determinar el nivel de influencia de la actividad física en el desarrollo motor de los estudiantes.

Asimismo Gastiaburú (2012) expuso la tesis titulada Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao para optar grado de magíster. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 4 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y postest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. De acuerdo la parte descriptiva como resultado se tiene que el desarrollo psicomotor, en cuanto a la categoría de retraso en el pretest se encuentra en un 12.4%, mientras que en el post test disminuye a un 0%, en la categoría de riesgo se encuentra un 41.4% en el pretest, mientras que disminuye en el postest a un 6.2% y en la categoría normal se encuentra un 56.4% en el pretest aumentando a un 94.8% en el pos test.

Revisión de la Literatura

Haeussler y Marchant (2009) definieron al desarrollo psicomotor como la “adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.14).

Berruezo y Lázaro (2009) manifestaron que el desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones dónde tenga que resolver problemas, tales como, intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes. (p. 45)

Problema

¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?

Objetivo

Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

METODOLOGÍA

Investigación se usó, un enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, diseño experimental, con sub-diseño pre-experimental

Población

Para esta investigación se consideró una población censal igual a 20 niños y niñas de cuatro años de edad.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación y lista de cotejo.

Métodos de análisis de datos.

Prueba hipótesis, Prueba de Wilcoxon.

RESULTADOS

La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años obtuvieron los siguientes resultados: el 45% se ubica en el nivel inadecuado, el 30% se adecuado y el 25% en el nivel muy adecuado. Asimismo después de la aplicación del programa el 10% se ubica en el nivel inadecuado, el 25% se ubica en el nivel adecuado y el 65% en el nivel muy adecuado. Es decir después de la aplicación del programa los niños de cuatro años mejoraron su desarrollo psicomotor.

Tabla 15

Prueba de Wilcoxon para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	negativos	2 ^a	2,25	4,50
Desarrollo psicomotor (Después) -	Rangos positivos	18 ^b	11,42	205,50
Desarrollo psicomotor (Antes)	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Desarrollo psicomotor (Después) < Desarrollo psicomotor (Antes)

b. Desarrollo psicomotor (Después) > Desarrollo psicomotor (Antes)

c. Desarrollo psicomotor (Después) = Desarrollo psicomotor (Antes)

Estadísticos de contraste^a

	Desarrollo psicomotor (Después) - Desarrollo psicomotor (Antes)
Z	-3,754 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Dado que el valor de p es 0,000 menor que 0.05 y Z (-3,754) es menor que -1,96 (punto crítico) y en base a los resultados obtenidos de la prueba estadística realizada, se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador, a saber que la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.

DISCUSIÓN

A partir de los hallazgos encontrados, con respecto al contraste de la prueba de hipótesis general, los resultados estadísticos muestran que el valor de p es 0,000 menor que α y Z es menor que -1,96 (punto crítico); asimismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,000 < 0,5$), por lo cual se rechaza la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis alterna del investigador H1, es decir la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017, según Gastiaburú (2012) en su tesis titulada Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao; manifiesta que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una

I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños; de manera similar Naranjo (2015) en su investigación sobre Influencia de la actividad física, en el desarrollo motor de los estudiantes de básica intermedia, con discapacidad auditiva, de la Unidad Educativa Especial Claudio Neira, (octubre – marzo 2015). Ecuador: Universidad Técnica Salesiana; indica que es importante trabajar todos los aspectos que influyen en el adecuado desarrollo motor de los niños con discapacidad auditiva, es por esta razón que aplicamos test de: capacidades físicas, habilidades motrices básicas, coordinación y equilibrio; con el fin de obtener resultados que permitan contrastar el rendimiento físico y motor de los estudiantes al inicio de las actividades. Cuyos resultados se asemejan a la teoría desarrollada por Haeussler y Marchant (2009) quienes indicaron que el desarrollo psicomotor es la “adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua como: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.14).

CONCLUSIONES

Con respecto a la hipótesis general podemos concluir que: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. Ya que los resultados estadísticos de las pruebas del pretest y pos test fueron favorables al planteamiento de nuestra hipótesis. Y, dado que el valor de p es 0,000 que $>$ y Z (-3,754) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis alterna del investigador.

REFERENCIAS

- Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. España: Eumed.
- Berruezo, P., y Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla: Eduforma.

- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- Haeussler, M., y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: McGraw-Hill.
- Ministerio de Educación – MINEDU. (2015). *La hora del juego libre en los sectores*. Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.
- Muñoz, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación física. Actividades para su desarrollo*. *Revista Digital*, 140, (14)
- Ríos, K. (2014). *Desarrollo de un programa de estimulación psicomotriz en niños de 2 y 3 años* (Tesis de maestría). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar investigación científica* (2da ed.). Lima: San Marcos.

Anexo 2
Matriz de consistencia

Matriz de consistencia de la investigación

TÍTULO: Programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.			
AUTOR: Br. María Elena Vilca Gutiérrez			
Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema general ¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?	Objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Hipótesis general: La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye en mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Variable Independiente: Programa “jugando aprendo y me divierto” Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Experimental Sub diseño: pre experimental.
Problemas Específicos 1 ¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?	Objetivos Específico 1 Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Hipótesis Específico 1 La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la coordinación en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	POBLACIÓN: La población asciende a 20 niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017. TAMAÑO DE MUESTRA: 20 niños y niñas Muestreo. No probabilístico por conveniencia. Método: Hipotético deductivo.
Problemas Específicos 2 ¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?	Objetivos Específico 2 Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Hipótesis Específico 2 La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar el lenguaje en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Técnica: la observación Instrumento: Lista de cotejo Ficha técnica de variable dependiente desarrollo psicomotor: Test de desarrollo psicomotor (TEPSI).
Problemas Específicos 3 ¿De qué manera influye la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017?	Objetivos Específico 3 Determinar la influencia de la aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Hipótesis Específico 3 La aplicación del programa “jugando aprendo y me divierto” influye para mejorar la motricidad en niños de cuatro años de la I. E. Inicial 864 - Canta, 2017.	Método de análisis de datos. -Tabla de distribución de frecuencias, absolutas, simples y porcentuales. -Gráficos de barras -Prueba de Wilcoxon.

Anexo 3
Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DESARROLLO PSICOMOTOR

A continuación se presenta un conjunto de diferentes situaciones que tratan sobre diversos aspectos del desarrollo psicomotor. Indíquenos la frecuencia con que se presentan dichos aspectos, para ello debe utilizar la siguiente escala:

SI (1)
NO (0)

	DIMENSIONES / ítems	Escala de valoración	
		SI	NO
	DIMENSIÓN 1. COORDINACIÓN		
1	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		
2	Construye un puente con tres cubos con modelo presente.		
4	Construye una torre de ocho o más cubos.		
4	Desabotona los dos botones de un estuche.		
5	Abotona los dos botones de un estuche.		
6	Enhebra una aguja sin apoyo.		
7	Desata la amarra ("rosa").		
8	Dibuja una línea recta vertical u horizontal.		
9	Dibuja un círculo con un solo movimiento.		
10	Dibuja dos líneas recta que se intercepten en el medio formando una cruz.		
11	Dibuja un triángulo con ángulos bien formados.		
12	Dibuja un cuadrado con sus ángulos bien rectos.		
14	Reconoce las partes del cuerpo humano.		
14	Dibuja las partes gruesas del cuerpo humano.		
15	Dibuja las partes finas del cuerpo humano.		
16	Ordena objetos por tamaños encajándolas en un tablero.		
	DIMENSIÓN 2. LENGUAJE		
17	Señala en una lámina la figura grande y pequeña.		
18	Señala en una lámina la agrupación con más y menos objetos.		
19	Nombra animales que observa en una lámina.		
20	Nombra objetos que observa en una lámina.		
21	Señala en una lámina la línea larga y la corta.		
22	Menciona la utilidad de los objetos que se le muestra en una lámina.		
24	Diferencia la bolsa pesada y la bolsa liviana.		

24	Dice su nombre y apellido.		
25	Indica verbalmente su sexo		
26	Menciona los nombres de sus padres		
27	Menciona las acciones que realiza ante las situaciones planteadas.		
28	Coloca objetos en diferentes posiciones.		
29	Completa las frases con analogías opuestas.		
30	Nombra el color del cuadrado que se le indica.		
31	Muestra la figura del color que se le indica.		
32	Dice el nombre de la figura geométrica que se le indica.		
33	Señala la figura geométrica que se le indica.		
34	Nombra acciones y sustantivos que presentan en una lámina		
35	Verbaliza absurdos presentados en una lámina		
36	Menciona en plural una agrupación de objetos.		
37	Identifica en láminas los hechos que ocurren antes y después de una escena.		
38	Enuncia definiciones de objetos por alguna característica.		
39	Nombra características de objetos mostrados.		
	DIMENSIÓN 4. MOTRICIDAD		
40	Da saltos seguidos con los dos pies juntos.		
41	Salta 20 cm con los pies junto.		
42	Salta con un pie con o sin avance y sin apoyo.		
43	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
44	Camina llevando un vaso lleno con agua sin derramar.		
45	Lanza con una mano la pelota hacía en punto que se le indica.		
46	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.		
47	Se para en un pie sin apoyo 5 segundos.		
48	Se para en un pie sin apoyo 1 segundo.		
49	Camina en punta de pie, seis o más pasos.		
50	Coge la pelota con las dos manos.		
51	Camina hacia adelante en línea recta con o sin apoyo tocando talón y punta.		
52	Camina hacia atrás tocando punta y talón.		

Anexo 4

Base de datos

Anexo 5
Cartas de aceptación para aplicar Instrumento

CONSTANCIA

Melchora Espiritu Hurtado Directora (e) de la I.E. Inicial 864, del Centro Poblado de Trapiche, del distrito de Santa Rosa de Quives de la provincia de Canta expide la presenta constancia a:

MARIA ELENA VILCA GUTIERREZ

Quien desarrollo las actividades de aprendizaje con su Programa "jugando aprendo y me divierto para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I.E. Inicial 864, Canta ,2017 desde el 26 de junio hasta 17 de julio del 2017.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime convenientes.

Trapiche 19 de julio del 2017



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL 864
CANTA

Lic. Melchora Espiritu Hurtado
DIRECTORA

Lic. Melchora Espiritu Hurtado
Directora (e) de la I.E. Inicial 864

Anexo 6
Programa “jugando aprendo y me divierto”

PROGRAMA

“JUGANDO APRENDO Y ME DIVIERTO”

**para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de
cuatro años**



VILCA GUTIERREZ MARIA ELENA

2017

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Denominación : “ Jugando aprendo y me divierto“
2. Institución Educativa : I.E.I. 864
3. Cobertura : Niños de 4 años del nivel inicial
4. Responsable : María Elena Vilca Gutierrez
5. Duración : 10 sesiones

II. FUNDAMENTACIÓN:

La fuente primordial para lograr aprendizajes significativos en el niño del nivel inicial es el juego es a través de este medio que el niño expresa todo su mundo interior, vivencias, experiencias y es feliz al hacerlo, queda probado que existe una estrecha relación entre el juego y el aprendizaje porque es la base para lograr el desarrollo de las habilidades biopsicomotoras de los niños y niñas que cursan este nivel.

I. OBJETIVOS:

1.1 Objetivo general :

Lograr mejorar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 04 años a través del juego como estrategia de aprendizaje para que lleguen a incrementar su lenguaje, motricidad, coordinación, sociabilidad, autonomía y afectividad como parte de su desarrollo integral.

1.2 Objetivos específicos :

1. Fortalecer el desarrollo motor grueso y fino de los niños (as).
2. Lograr mejorar su atención y concentración.
3. Establecer lazos de seguridad y confianza en sí mismo.
4. Demostrar que jugando aprenden y se divierten.
5. Detectar tempranamente deficiencias en el desarrollo motor a fin de que los padres acudan a un profesional especializado.

II. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS UTILIZADAS EN EL PROGRAMA:

La metodología del programa propuesto tiene al niño(a) como agente activo y participativo, por ende autor de su propio aprendizaje logrando los objetivos trazados, mejorar su desarrollo psicomotor.

III. ACTIVIDADES DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA

- El programa consiste en aplicar 10 sesiones a niños y niñas de 04 años de edad.
- Las actividades a llevarse a cabo a través de talleres de aprendizaje.
- El taller de aprendizaje se llevara a cabo en la actividad pedagógica de la unidad de aprendizaje del mes.
- Cada sesión consta de una duración aproximada de 45 minutos.

IV. EVALUACION :**CRITERIOS:**

La evaluación de los talleres será a través de indicadores.

En el inicio y al finalizar el programa se aplicará un pre test y post test para evaluar la efectividad del programa si se obtuvieron los resultados esperados al aplicar el programa en los niños y niñas de la I.E. Inicial 864 - Canta ,2017.

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL.

N° 864 – Canta.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	
PERSONAL SOCIAL	Afirma su identidad.	Se valora a sí mismo.	Se identifica como niño o niña según sus características corporales.	
			Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.	
	Convive respetándose a sí mismo y los demás.	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derecho y tiene deberes.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros.
				Cumple con las normas de su aula.
			Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y la de los demás.	
			Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad y enriqueciéndose mutuamente.	Se expresa en su lengua, materna.
				Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos.
			Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar de todos y la promoción de los derechos humanos.	Expresa sus ideas en las asambleas de aula. Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común.

		Problematiza asuntos públicos a partir del análisis crítico.	Expresa con ayuda del docente, como se siente parte de su aula.
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales.		Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.
		Escucha activamente diversos textos orales.	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.
	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.
		Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de interés.
		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Responde preguntas.
		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Interviene espontáneamente sobre los temas de la vida cotidiana.

LENGUAJES ARTÍSTICOS	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones- artísticas-culturales.	Manifiesta la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillas de su entorno. Identifica que las voces y gestos transmiten emociones. Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano: timbres de voz humana, de animales, sonidos de la naturaleza y objetos diversos. Relaciona algunos sonidos y piezas musicales con situaciones cotidianas.
	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia. Reflexiona y opina sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce.	Demuestra espontáneamente sus preferencias en relación con las imágenes que observa, la música que escucha y las manifestaciones dramáticas y de danza que aprecia. Manifiesta que imágenes y canciones le gusta. Menciona cómo se siente al bailar, si le gusta o le disgusta.
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos por un solo criterio y expresa la acción realizada.
		Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos.

NOMBRE DE SESIONES Y ACTIVIDADES A REALIZAR.

LUNES 26 /06/17		MIERCOLES 28/06/17		VIERNES 30/06/17
¿Qué será que será?		¿Qué colores juegan hoy?		Expreso lo que siento.

LUNES 03 /07/17		MIERCOLES 05/07/17		VIERNES 07/07/17
Talón y punta punta y talón.		¿Cuéntame que está pasando aquí?		Dramatizamos nuestro cuento favorito.

LUNES 10 /07/17		MIERCOLES 12/07/17		VIERNES 14/07/17
Si lo sabes contesta.		Elaboramos un juguete divertido.		Circuito de ganadores.

LUNES 17 /07/17				
Me muevo al ritmo de la música.				

TITULO: ¿QUE SERÁ QUE SERA?

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Participa espontáneamente y dice su opinión.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Lunes 26/06/17	<ul style="list-style-type: none"> Asambleo inicio: En asamblea la profesora comunica a los niños que hoy vamos a jugar un juego muy divertido pero antes de empezar les recuerda las reglas establecidas para el uso del espacio, el respeto a mis compañeros y el cuidado de los materiales que vamos a utilizar. Desarrollo o expresividad motriz: Cantando la canción ¿Qué será que será? presenta una caja forrada y les pregunta ¿Qué creen que tengo acá? y hacemos sonar el contenido de la caja y a medida que creamos expectativa pedimos que cada niño nos diga lo que piensa que objeto cree que hay en la caja escucharemos atentamente y preguntamos a todos ¿están de acuerdo con lo que su amigo dice? Vamos pasando por sus lugares y pedimos que cada niño introduzca la mano dentro de la caja y palpe el objeto y nos digan que creen que hay dentro que nos vaya describiendo la forma ,el tamaño, la textura, es largo es corto ¿Qué podrá ser? dice su opinión y así cada uno lo hará escuchamos las ideas que tienen y al final sacaremos el objeto se confirmara lo que ellos creían que había ,unos sentirán alegría al ver que lograron acertar con lo que había, otros sentirán pesar por no haber acertado pero es un juego donde han participado y cada uno dijo lo que pensaba y eso es muy importante para desarrollar muchas habilidades para ser mejores cada día. Cierre: Nos reunimos otra vez para recordar lo que hemos realizado y les preguntamos ¿Qué utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Estuvo divertido? ¿Por qué? ¿Con que otras cosas podemos jugar? 	Caja forrada Diferentes objetos

TITULO: ¿QUÉ COLORES JUEGAN HOY?

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos por color y expresa la acción realizada.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Miércoles 28/06/17	<ul style="list-style-type: none"> Asamblea o inicio: La docente pide a los que se organicen en asamblea para empezar las actividades y les pregunta ¿qué es lo que no tenemos que olvidar? los niños recuerdan los acuerdos establecidos para el uso del espacio, el respeto a mis compañeros y los materiales que vamos a utilizar. Desarrollo o expresividad motriz: Cantando la canción “Yo presto atención” explica que hoy vamos a salir al patio para realizar la actividad para jugar con los colores y les presenta una gran variedad de colores y les pregunta ¿Hay muchos o pocos colores? Hay muchos pero todos los colores no van a jugar y por eso ¿QUÉ COLORES JUEGAN HOY? y escuchan atentamente la canción y descubrirán que colores son y cuántos son. Son tres colores y son el rojo ,el amarillo y el azul entonces necesitaremos tres equipos la profesora va pasando con una cajita ,cada niño saca un papelito donde están los números 1 de color rojo ,el 2 de color azul y el 3 de color amarillo Salimos de forma ordenada al patio y cada equipo va agrupándose según el color que les toco y coge la caja del color de su equipo y les preguntamos ¿Qué colores juegan hoy? las tapas que son de otro color se colocaran en la caja de color verde. La profesora tiene la caja con las tapas y las va colocando por distintas partes del patio a la voz de tres por equipo clasificarán por color y después van a encerrar las tapas por equipos de tres en tres para ello la profesora entregara una tiza a cada niño. Cierre: Nos reunimos otra vez para recordar lo que hemos realizado y les preguntamos ¿Qué utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Estuvo divertido? ¿Por qué? regresamos al aula de manera ordenada guardamos los materiales en su lugar vamos a los servicios nos aseamos y graficamos en hojas lo que realizamos. 	Cajas Tapas de colores Tizas Hojas Colores

TITULO: EXPRESO LO QUE SIENTO.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Participa espontáneamente y dice su opinión.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Viernes 30/06/17	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o inicio: La docente pide a los niños que por favor se organicen en asamblea los niños recuerdan los acuerdos establecidos por ellos mismos para el uso del espacio, respetando a mis compañeros y prestando atención a lo que la profesora me está explicando. • Desarrollo o expresividad motriz: La profesora dice que hoy jugaremos con los globos que lindo es jugar con los globos pero hoy haremos algo diferente ustedes me ayudaran a descubrir lo que está pasando con ellos luego muestra a los niños varios globos inflados y les pregunta ¿para qué creen que hemos inflado los globos? escucha las hipótesis que ellos hacen y les dice que hoy trabajaremos el globo de las emociones ¿Qué será una emoción? ¿qué emociones conoces tú? Para ello la docente dibuja en los globos las diferentes emociones que hay y va preguntando qué emoción será? y les pregunta ¿Tu te sientes hoy así como esta carita del globo ? e invita al niño o niña que se siente de esa manera que señale el globo con la emoción que refleja su estado de ánimo y le pide por favor que nos diga porque se siente así, escuchamos atentamente lo que dice y decimos si alguien se sintió como él o ella según se4a el caso. Así vamos preguntando y escuchando las razones por las cuales se sienten así. • Cierre: Entregamos un globo a cada uno realizamos ejercicios de relajación con un fondo musical vamos moviendo el globo al compas de la música y señalamos el globo de la calma, de la paz. Nos reunimos otra vez para recordar lo aprendido ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? ¿Por qué? ¿Podemos jugar con papá y mamá? 	Globos de colores Inflador Plumón marcador

TITULO: TALON Y PUNTA - PUNTA Y TALÓN.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Afirma su identidad.	Se valora a sí mismo.	Manifiesta satisfacción con su persona y las cosas que hace.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Lunes 03/07/17	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o inicio: La profesora da la bienvenida a los niños y niñas del aula los invita a asamblea donde se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros. • Desarrollo o expresividad motriz: La docente presenta diferentes tarjetas donde nos indica la posición y cuantos pasos avanzaremos hacia adelante tocando talón y punta y cuando tengamos que caminar hacia atrás lo haremos tocando punta y talón. Hoy día nos vamos en búsqueda del tesoro para esto tenemos que estar atentos y atentas a las indicaciones que se les dará al mirar la tarjeta que la docente les enseñe y hacia qué dirección tienen que avanzar o retroceder. La docente forma tres grupos , cuando todo está listo inicia el juego con el primer equipo señala con las tarjetas que es lo que tienen que hacer que deben avanzar cinco pasos hacia adelante tocando talón y punta ,luego dar tres pasos a la izquierda tocando talón y punta y así sucesivamente hasta cuando la docente presenta la tarjeta donde se tiene que caminar hacia atrás tocando punta y talón cuando ,lo hará de tal manera que ambos terminen juntos pero dependerá de las habilidades de los participantes por grupos. Cuando lleguen a la meta encontraran monedas de oro y les preguntamos cuantas encontraron cada equipo. • Cierre: En asamblea, los niños comentan lo que realizaron ¿Qué hicieron? ¿Como lo hicieron? ¿Estuvo fácil o difícil? ¿Qué parte de su cuerpo han utilizado? ¿Cuántas monedas de chocolate encontraron? ¿Qué otro tesoro podemos encontrar? ¿Cómo estuvo tu equipo veloz o lento? Felicitamos a todos los participantes. 	Tarjetas Monedas de chocolate

TITULO: ¿CUENTAME QUE ESTA PASANDO AQUÍ?

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Participa espontáneamente y dice su opinión.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Miércoles 05/07/17	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o inicio: La docente pide a los niños que por favor se organicen en asamblea los niños recuerdan los acuerdos establecidos por ellos mismos para el uso del espacio, respeto a sus compañeros y prestando atención a lo que la profesora está explicando. • Desarrollo o expresividad motriz: La docente dice a los niños creando expectativa y les dice que hoy me levante muy temprano y al mirarme al espejo vi que tenía la cara de pato , que tenia alas de pato, patas de pato y caminaba como pato y me dije que está pasando aquí, estando los niños sentados en semicírculo les muestra tarjetas donde se muestran cosas que son absurdas por eso jugaremos cuéntame que está pasando aquí y les pregunta ¿Quién quiere empezar a jugar? y como todos quieren ser los primeros, entonces quedamos que para saber quien empieza a jugar vamos a contar en la casa de pinocho cuentan hasta ocho al niño que termina empezamos y les mostramos la tarjeta y le decimos cuéntame que está pasando aquí ,el niño observara la escena y dirá que es lo que no está bien , Así para seguir jugando y saber que niño o niña continua contamos con banderita del Perú, zapatito roto y otros mas, y seguimos mostrando las tarjetas con escenas absurdas el niño verbaliza lo absurdo de la situación presentada en la tarjeta. • Cierre: Reunidos les preguntamos ¿estuvo divertido el juego? ¿Qué utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Por qué? ¿Puedes jugar con tus amigos? , graficamos que es lo que más te llamo la atención. 	Tarjetas con escenas de absurdos Hojas Colores Lápiz.

TITULO: DRAMATIZAMOS NUESTRO CUENTO FAVORITO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos para caracterizar personajes.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Viernes 07/07/17	<ul style="list-style-type: none"> Asamblea o inicio: La docente invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo reunidos en asamblea recordamos los acuerdos que ellos mismos han establecido, luego se le presenta una caja ¿Qué habrá dentro de esta caja? ¿Les gustaría dramatizar su cuento favorito? ¿Qué cuento es? Entonces hoy jugaremos a dramatizar nuestro cuento favorito. Desarrollo o expresividad motriz: La docente coloca la caja al centro del semicírculo y va sacando uno por uno lo que hay en ella ,muestra las mascararas del lobo, de los cerditos recuerdan que ustedes elaboraron estas mascararas que estaban en el libro y pregunta ¿a quién les gustaría participar? lo decidiremos entre los voluntarios jugando a la yanquempo una vez que se escogieron a los personajes se dramatizaran el cuento luego actúan por los escenarios del aula de acuerdo al cuento que la docente va narrando, van desplazándose cada vez que se menciona el nombre del personaje quién con gestos y movimientos interactuaran expresando sus emociones en el momento ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué trato el cuento? ¿Cuántos chanchitos son? ¿Qué hizo el lobo? ¿Al, final que paso con los chanchitos? ¿Qué paso con el lobo? ¿Cómo termino el cuento? Invitamos a los niños y niñas ayudar a guardar los materiales en su lugar. <p>CIERRE: Nos reunimos otra vez para recordar lo aprendido ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? ¿Por qué? ¿Qué otro cuento podemos dramatizar?</p>	Caja Máscaras del lobo Máscaras de los chanchitos Paja Maderas Ladrillos de tecnopor Carretilla de plástico

TITULO: SI LO SABES CONTESTA.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Participa espontáneamente y dice su opinión.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Lunes 10/07/17	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o inicio: La docente invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo reunidos en asamblea recordamos los acuerdos que ellos mismos han establecido. • Desarrollo o expresividad motriz: La profesora menciona a los niños que hoy jugando vamos a aprender y a divertirnos tenemos que estar súper archimega atentos para poder jugar escucha, piensa y hazlo ,la docente pide que formen tres grupos y a la voz de tres vamos a empezar, aquel grupo que sabe la respuesta tocara la pandereta y si está bien anotaran los puntos en la pizarra la docente dará la consigna de lo que van a hacer y ahora empezamos si lo sabes contesta la profesora saca una tarjeta y la muestra el que sabe que es tocara la pandereta y nos dirá que es, para que sirve, de qué color es. que tamaño tiene, es largo o corto, hay muchos o son pocos, si contesta anotaran un palote en la pizarra por cada acierto. Felicitaremos cada logro de cada uno de uno de los equipos al final contaremos los puntos acumulados y aplaudiremos a todos y a todas. <p>CIERRE: Reunidos recordamos ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? ¿Por qué? ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy? ¿Puedes jugar en casa este juego?</p>	Tarjetas Pandereta

TITULO: ELABORAMOS UN JUGUETE DIVERTIDO.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Pinta a su manera usando diversos materiales demostrando seguridad.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Miércoles 10/07/17	<ul style="list-style-type: none"> • INICIO: La profesora menciona a los niños que vamos a hacer un material muy divertido que nos va ayudar a utilizar con precisión los dedos índice y pulgar Para ello se recuerdaa los niños las normas de uso, el cuidado de los materiales y el de nuestros compañeros. • EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: La maestra muestra los conos de papel higiénico. que hemos reciclado y les pregunta que tamaño, forma, color tiene, que podemos hacer con ellas y puede a disposición una variedad de colores y ellos elegirán el color que más les gusta. • DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se entrega cada niño un cono de papel, pincel escoge el color que quiere pintarlo en la mesa colocaremos varios colores de tempera para que puedan escoger aquel que más les guste. Esperamos a que seque , los niños escribirán los números del uno al cinco lo recortaran y cuando estén secos los conos unimos cinco y los pegamos y aseguramos con el engrapador ,después vamos marcando las puertas ,las recortan ,pegando los números en desorden, todos a jugar les damos una canica y van tirando utilizando los dedos índice –pulgar. • CIERRE En asamblea, los niños comentan lo que realizaron ¿Qué hicieron? ¿Como lo hicieron? ¿Estuvo fácil o difícil? ¿Para qué nos sirve lo que hicieron? 	<p>Conos de papel higiénico</p> <p>Temperas de diversos colores</p> <p>Pinceles</p> <p>Papeles</p> <p>Tijera</p> <p>Silicona</p> <p>Engrapador.</p>

TITULO: CIRCUITO DE GANADORES.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Practica actividades físicas.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien.	Realiza de manera espontanea, actividades de movimiento y juegos al aire libre.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Viernes 12/07/17	<ul style="list-style-type: none"> Asamblea o inicio: La docente invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo reunidos en asamblea recordamos los acuerdos que ellos mismos han establecido del uso del espacio, del cuidado y respeto hacia sus compañeros, al uso y el cuidado de los materiales. Desarrollo o expresividad motriz: La profesora informa a los niños y niñas que hoy saldremos a realizar nuestra actividad en el patio y les muestra los materiales de psicomotricidad ,formaremos dos grupos y haremos dos circuito de ganadores , Acomodaremos los sólidos geométricos, los parantes, los ulaulas de dos juntas, uno solo, para que salten con los dos pies y después con los dos pies juntos cuando este los conos de plástico, darán vueltas en zigzag etc. La profesora hará el orden del recorrido del circuito explicando cada movimiento y al final les pregunta si todo está claro y no hay ninguna duda. Todos atentos que el circuito de ganadores empieza en uno, dos y tres vamos ganadores sigamos el circuito con entusiasmo y mucho cuidado. CIERRE En asamblea, los niños comentan lo que realizaron ¿Qué hicieron? ¿Como lo hicieron? ¿Estuvo fácil o difícil? ¿Para qué nos sirve lo que hicieron? ¿Te gusto? 	<p>Sólidos geométricos</p> <p>Parantes</p> <p>Ulaulas</p> <p>Conos de plástico</p>

TITULO: ME MUEVO AL COMPAS DE LA MÚSICA.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Baila libremente, con y sin elementos, explorando distintos movimientos, postura y desplazamientos con distintas melodías y ritmos musicales.	Ficha de observación.

FECHA	ESTRATEGÍAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Lunes 17/07/17	<ul style="list-style-type: none"> • INICIO: La profesora da la bienvenida a los niños y les comunica las actividades que se realizarán. Recordamos los acuerdos para tener en cuenta el uso del espacio y el respeto a sus compañeros. Hoy vamos a movernos nuestro cuerpo al compas de la música y he traído un canción fenomenal ¿Cómo creen que se llama? escuchamos atentamente las opciones que dicen pero la profesora les dice frio frio se dan por vencidos, no se imaginan uuuuuula canción se llama “El baile del monstruo ” y les muestra la figura del monstruo pero es un monstruo muy alegre y le gusta mover su cuerpo ¿Quieren escuchar la canción? les cuento que no es un huayno, tampoco una marinera ¿Qué ritmo puede ser? escuchamos sus opiniones y les decimos que es una alegre cumbia. • DESARROLLO: Escuchamos la canción y nos movemos al compas de la música dando el suspenso del ritmo, moviendo cada parte del cuerpo que nos indique la canción, los animamos que lo hagan con mucho entusiasmo. Después les preguntamos qué parte de nuestro cuerpo movimos primero y hacemos memoria recordando el orden de los movimientos. • CIERRE: En asamblea, los niños comentan lo que realizaron ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? ¿Por qué? Les gustaría bailar esta canción tan alegre con su familia. 	Parlante USB Figura del monstruo