



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad
gruesa en el nivel inicial**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación**

AUTOR:

Br. Sandra Suguey Arzola Uchuya

ASESOR:

Dr. Luis Edilberto Garay Peña

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ - 2018

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **ARZOLA UCHUYA, SANDRA SUGEY**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación* ha sustentado la tesis titulada:

JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL INICIAL

Fecha: 11 de mayo de 2018

Hora: 2:00 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Yolvi Ocaña Fernández

Firma: 

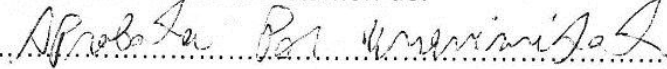
SECRETARIO: Dra. Paula Viviana Liza Dubois

Firma: 

VOCAL: Dr. Luis Edilberto Garay Peña

Firma: 


El Jurado evaluador emitió el dictamen de:



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

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

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:



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

Dedicatoria

A mi hijo, thiago y a mi esposo por brindarme todo su apoyo y comprensión para culminar los estudios de la maestría.

Agradecimiento

A todos los profesores de la maestría, al director, subdirectora de la I.E 205 “El progreso” y a mis compañeros de estudio por el apoyo incondicional que me brindaron para culminar la maestría.

Declaración de Autenticidad

Yo, Br Sandra Suguey Arzola Uchuya, identificado con DNI N° 43595263 estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, con la tesis titulada “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”. Presentada en 99 folios para la obtención de grado académico de maestra en educación.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que haya sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena); falsificación (representar falsamente las ideas de otro, así mismo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Los Olivos, 17 de marzo de 2018

Br. Sandra Suguey Arzola Uchuya

DNI: N° 43595263

Presentación

Señores miembros del Jurado:

El presente estudio de investigación titulado “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial” tiene la finalidad de determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051, Carabayllo, 2017.

Al poner a su consideración este trabajo cumplo con lo exigido por las normas y reglamentos de la Universidad y la SUNEDU para optar el grado de Maestra en Educación.

Esta investigación es un trabajo desarrollado en el contexto de educación inicial, y surge de la necesidad de fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco de la institución educativa 2051.

La investigación consta de ocho capítulos estructuralmente interrelacionados en forma secuencial siguiendo el esquema de la tesis, determinado por la Universidad César Vallejo en su reglamento:

Capítulo I: Introducción, Capítulo II: Método, Capítulo III: Resultados, Capítulo IV: Discusión, Capítulo V: Conclusiones, Capítulo VI: Recomendaciones, Capítulo VII: Propuesta y Capítulo VIII: Referencias. Anexos.

Espero Señores miembros del Jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

El autor

Índice

CARÁTULA

PÁGINAS PRELIMINARES

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	

RESUMEN

ABSTRACT

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	15
1.3. Teorías relacionadas al tema	20
1.4. Formulación del problema	27
1.5. Justificación del estudio	28
1.6. Hipótesis	29
1.7. Objetivos	30

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación	32
2.2. Variables, operacionalización	32
2.3. Población y muestra	34
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	34
2.5. Métodos de análisis de datos	37
2.6. Aspectos éticos	37

III. RESULTADOS 38

IV. DISCUSIÓN 53

V. CONCLUSIONES 56

VI. RECOMENDACIONES 59

VII. REFERENCIAS 61

ANEXOS

65

Instrumentos

Validez de los instrumentos

Matriz de consistencia

Base de datos

Acreditación de la institución donde se aplicó su trabajo de investigación

Programa

Artículo científico

Índice de Tablas

		Página
Tabla 1	Matriz de operacionalización de la variable	34
Tabla 2	juicios de expertos	37
Tabla 3	Análisis de confiabilidad Kuder Richarson	37
Tabla 4	Distribución de frecuencias de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa	40
Tabla 5	Resultados de los niveles de la dimensión coordinación global de la muestra de pre test y post test	41
Tabla 6	Resultados de los niveles de la dimensión esquema corporal de la muestra de pre test y post test	43
Tabla 7	Resultados de los niveles de la dimensión control del cuerpo de la muestra de pre test y post test	44
Tabla 8	Resultados de los niveles de la dimensión lateralidad de la muestra de pre test y post test	46
Tabla 9	Resultados de los niveles de la dimensión organización espacio temporal de pre test y post test	47
Tabla 10	Prueba de normalidad del pretest y post test aplicado	48
Tabla 11	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa	49
Tabla 12	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa	49
Tabla 13	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la coordinación global general	50
Tabla 14	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la coordinación global general	51
Tabla 15	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del esquema corporal.	52
Tabla 16	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del esquema corporal.	52
Tabla 17	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del control del cuerpo	53

Tabla 18	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del control del cuerpo	53
Tabla 19	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la lateralidad.	54
Tabla 20	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la lateralidad	55
Tabla 21	Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la organización espacio temporal	56
Tabla 22	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la organización espacio temporal	56

Índice de Figuras

	Página
Figura 1 Comparación de los efectos de la aplicación de los juegos motores en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa	40
Figura 2 Distribución los niveles de la dimensión coordinación global de pre test y post test	42
Figura 3 Distribución los niveles de la dimensión esquema corporal de pre test y post test	43
Figura 4 Distribución los niveles de la dimensión control del cuerpo de pre test y post test	45
Figura 5 Distribución los niveles de la dimensión lateralidad de pre test y post test	46
.	46
Figura 6 Distribución los niveles de la dimensión organización espacio temporal de pre test y post test	47

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal en determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ($p=0,204 > \alpha = 0,05$); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y postest el valor es $<\alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo, 2017.

Palabra clave: Juegos motores, psicomotricidad gruesa, Coordinación dinámica general.

Abstract

In the present investigation, the main objective was to determine the effect of motor games to strengthen the gross psychomotor skills at the initial level of the educational institution 2051- Carabayllo, 2017. Which was proposed activities and strategies to improve this aspect in infants of the preschool age. An investigation was carried out with a quantitative approach of basic type and experimental methodology with a pre-experimental design. The total population was 30 five-year-old students from the classroom "morning star". The instrument was submitted to the reliability test using the KR20 statistic. The reliability analysis was carried out with a pilot test of 10 students obtaining a result of 0.812 indicating that this instrument is highly reliable. Likewise, the shapiro wilck normality test was used, which was used by the database that had less than 50 components, finding values of ($p = 0.204 > \alpha = 0.05$); in relation to the dimensions the results in the pretest and posttest the value is $< \alpha = 0.05$ indicating that the nonparametric Wilcoxon test will be used.

With respect to the application of the motor games, the results were positively satisfactory, achieving to strengthen the gross psychomotor skills in the five-year-old children of the educational institution 2051-carabayllo, 2017.

Keyword: Motor games, gross motor skills and general dynamic coordination.

I. Introducción

1.1 Realidad problemática

A nivel mundial la psicomotricidad se le da mayor importancia para el desarrollo integral de niño, así como menciona ortega (2006) La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

Retomado a Díaz (1999) refiere que la psicomotricidad es vista de manera integral que considera aspectos motrices, emocionales y cognitivos. Tomando como punto de partida el cuerpo y el movimiento, para así llegar a la maduración, funciones y adquisiciones neurológicas.

Así mismo Berruezo (2000) considera que la psicomotricidad es la comprensión del movimiento del cuerpo para desarrollar la expresión del ser humano. Pues solo si el hombre tiene conciencia de su dualidad: cuerpo y alma será capaz de socializarse en su entorno inmediato.

Por otro lado, en Uruguay, Mila (1996) menciona que la psicomotricidad es una disciplina donde se aplicará prácticas y técnicas para cumplir un objetivo preestablecido, considerando al grupo que se dirige.

En el contexto nacional, la psicomotricidad es considerada en las rutas de aprendizaje (2015) en el área personal social “El desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo”.

La psicomotricidad expresa la relación que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego. Es una invitación a comprender lo que el niño nos dice por medio de su motricidad., el sentido de su comportamiento. (p. 16).

Tomando en cuenta las diferentes investigaciones para la definición de la psicomotricidad de cada autor nombradas anteriormente, la que se adecua más al tema a desarrollar es la mencionada por la autora Díaz, quien considera a la psicomotricidad como un desarrollo integral de la persona.

En la institución educativa “2051” en la sección “lucero del mañana” los niños de cinco años tienen dificultad para realizar algunos ejercicios propuestos por la profesora del aula como: reptar, girar, trepar, saltar con los dos pies, darse volantines. Desde esta perspectiva la investigación tiene como finalidad proponer, juegos motores para fortalecer a los niños en cuanto a la psicomotricidad gruesa y así reducir estos problemas.

1.2 Trabajos previos

Internacionales

Díaz, Flores, y Moreno. (2015) en su estudio para optar el título de la especialidad en pedagogía lúdica. “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdova”, tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. En esta investigación la población que se aplicó en el trabajo realizado fue sobre el total de población de 18 estudiantes, utilizando la misma cantidad para la muestra en la que constituyen seis niñas y 12 niños. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifiqué en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento.

Ardila y Martínez (2014) en su tesis “Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar, Universidad de Tolima” ubicada en el municipio Ibagué, Colombia. En esta investigación tuvo como objetivo 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, con una población de 22 niños de cuatro y cinco años. se

aplica un método descriptivo, ya que el autor utiliza técnicas e instrumentos para identificar el problema como: la observación, entrevistas y encuestas para así dar una alternativa de solución en la institución educativa fe y alegría. Como primer paso, parte de un proyecto de aula, donde aplicó estrategias pedagógicas para enriquecer los métodos pedagógicos en los niños del nivel inicial. Segundo paso, incluyo la participación de los padres para fortalecer dicho programa. Como resultado plantea un manual de estrategias para estimular la habilidad motriz en los niños. Asimismo, logro que las familias valoren y reconozcan la relevancia de la psicomotricidad en el desarrollo global de sus hijos.

Pol (2012) en su estudio “Actividades para el desarrollo motor en niños de tres y cuatro años en base al currículo creativo del centro PAIN de la escuela Antonio castro y escobar del municipio de la antigua Guatemala Sacatepéquez”. El autor tuvo como objetivo facilitar actividades para el desarrollo del área motora para niños de tres a cuatro años del programa de Atención Integral al Niño de tres años 11 meses en base al Currículo Creativo, con una población de 30 niños y niñas de cero a tres años. La metodología que uso fue inductiva y como instrumento fue el “Continuo del desarrollo del currículo creativo”, como primera acción desarrolla la observación para realizar un FODA e identificar las dificultades de la institución en el área motora de los niños y niñas se empleó la prueba T student, para verificar y demostrar la media con poblaciones iguales. El resultado de este estudio se evidencio que los puntajes fueron No 0, a veces 0.5 y Si 1 y en el dato estadístico el valor t fue 3.997 al ser comparada con el valor crítico de t de una cola 1.894 o de dos 2.364. con una significancia del 00.05 H1. Por lo que se evidencio que hubo un avance en el desarrollo motor del niño específicamente en subir y bajar escaleras, correr, atrapar un objeto, saltar en superficies bajas, lanzar objetos, equilibrio, dominio de músculos pequeños y coordinación ojo-mano al aplicar actividades diariamente en las sesiones de aprendizaje.

Palomo (2012) realizó un estudio de investigación. “Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua, estado

Guárico”. Realizó un trabajo de investigación teniendo con objeto de diseñar estrategias para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua Estado Guárico. La metodología que utilizó el autor es de carácter descriptiva con una población de 12 docentes. La técnica que utilizó fue cuestionario y una encuesta de 15 ítems con respuestas cerradas (sí, no). Se aplicó la confiabilidad fue α de Kuder-Richardson. Los resultados fueron que 67% de los maestros necesitan orientación para reforzar la motricidad gruesa de los niños, debido a que el 25% de los docentes emplean estrategias para actividades de motricidad fina y el 8% de los niños y niñas requieren de actividades para reforzar su motricidad gruesa. Se evidencia que los niños necesitan de estimular la psicomotricidad tanto gruesa como fina para su desarrollo. Asimismo, aplicar juegos para fortalecer esta área.

Nacionales

Yarleque (2016) “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura”. En esta investigación tuvo como objetivo establecer el nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de la institución educativa. La metodología que se utilizó en el trabajo fue sobre el total de la población de 46 niños de cuatro años, conformada por 23 niños del grupo A y 23 niños grupo B. La muestra corresponde al muestreo no probabilístico intencional, llamado muestreo poblacional ya que utiliza la misma población para la muestra. Para llevar a cabo dicho proceso se eligió el diseño descriptivo-no experimental con un enfoque cuantitativo, ya que presentan medidas estadísticas. El instrumento elegido para este estudio es Escala Motriz Ozer para medir la psicomotricidad gruesa de los niños y se usó el alfa de Cronbach para confiabilidad de los instrumentos, teniendo un coeficiente de 0,95 que corresponde a un nivel de confiable de fiabilidad para medir la psicomotricidad gruesa. Los resultados de esta investigación en el aspecto del equilibrio es 45.6% de los niños se mantienen de pie, 43.5% de los niños están en un nivel medio debido que tienen dificultad para mantenerse sobre un pie, 10.9% está en un nivel bajo porque presentan problemas para caminar sobre una línea recta. Y en el aspecto motriz un 45.7% de los niños presentan un nivel alto, demostrando que pueden golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho, por

otro lado, un 41.3% está en un nivel medio debido que tienen dificultad para realizar esta acción mencionada anteriormente y un 13% se encuentra en un nivel bajo. El autor recomienda implementar programas y aplicar estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo psicomotor grueso, involucrando factores de fuerza, velocidad, espacio y tiempo basadas en el juego.

Amasifuen y Utia (2014). En su tesis titulada “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. tuvo como objetivo determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 657 “niños del saber” del distrito de Punchana-2014. La metodología de estudio es cuantitativa de tipo cuasi experimental. La población del trabajo es de 90 niños de 5 años, con una muestra de 30 niños para el grupo experimental y 30 niños para el grupo de control que consta con un total de 60 niños. Se utilizó la muestra no probabilística de conveniencia. Los instrumentos que se aplicó para la recolección de datos son la es la ficha de observación con el programa estadístico SPSS versión 14.0. Utilizando las frecuencias simples y porcentajes. Los resultados de la investigación de los 30 niños evaluados son de 19 (63%) están en el nivel C (inicio), el 11 (37%) en B (proceso) y ninguno se encuentra en el nivel A (logro previsto) y del grupo experimental de 30 niños de la muestra son de 18 (60%) están en el calificativo C (inicio), 12 (40%) están en el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto). En cuanto al grupo del post-test de control se observa que de los 30 niños de la muestra son de 14 (47%) están en el calificativo C (inicio), 16 (53%) están en el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

Se observa que el resultado posttest del grupo experimental se obtuvo un 100% calificativo de la muestra de 30 niños. Se evidencio que hizo efecto el programa de juego sirve como un elemento de motivación para desarrollo de los movimientos motrices en la etapa escolar.

Gastiaburú (2012) desarrolló su investigación “Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de la institución educativa del Callao”. Su objeto de estudio es constatar la efectividad del programa “juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de una I.E del callao. El tipo de estudio es de carácter experimental con un diseño pre experimental de pre-test y post-test con un solo grupo. El total de la población es de 105 alumnos del nivel inicial. La muestra es no probabilística de manera intencionada, conformada por 20 estudiantes de tres años de ambos sexos del turno mañana. El instrumento que utilizó fue el test de desarrollo psicomotor TEPSI de Haesussler & Marchant. Para confiabilidad se usó el alfa de Cronbach, su resultado es de 89.9, también la significatividad en la coordinación es 61.3, en lenguaje 81.1 y en motricidad 85.0 para la consistencia Kuder de Richard 0.94 Baremación. Los resultados en esta investigación en el desarrollo psicomotor en la condición de retraso son de un 12% en el pretest y en el pos test es de 0%, en la de riesgo es de 31.3% en el pretest y en el pos test es de 6.2% y en la condición normal es de 56.3% en el pretest y en el pos test es de 93.8%. Estos resultados evidencian que hay un aumento en el desarrollo motor en la condición de normal de un 93.8%, en riesgo reduce a 93.8% y retraso a 0%. Asimismo, en la dimensión de coordinación de un 6.2% a un 0% en la condición de retraso, en riesgo reduce de un 31.3% a un 6.2% y en la condición normal de un 62.3% aumento a 93.8%. También en la dimensión de lenguaje de un 12.4% a un 0% en la condición de retraso, en riesgo reduce de un 43.8% a un 6.2% y en la condición normal de un 43.8% aumento a 93% al aplicar el test después de dicho programa.

Alarcón (2013) en su estudio “Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012”. Realizó una investigación que tuvo como objetivo determinar si el taller mejora la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012. La metodología que utilizó fue descriptiva con una población de 50 niños, conformada por 12 varones y 13 mujeres del aula “Amor”; y en el aula “Honradez” 11 son varones y 14 mujeres. El diseño de estudio es de cuasi experimental y utilizó el instrumento del

test de desarrollo Psicomotor TEPSI -SUBTEST MOTRICIDAD de Haesussler & Marchant. Para la verificación de los resultados se aplicó la prueba “t” Student, con el valor de 12.27. Los resultados al aplicar el taller en el aula “Amor” el nivel de logro en la coordinación motora gruesa fueron de 92% y en el aula Honradez fue de 56% del total de los niños, demostrando superioridad en la primera aula mencionada. Por lo tanto, se puede decir que es importante diseñar actividades que favorezcan el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa, utilizando juegos al aire libre; pues de esta manera ellos disfrutan y se desenvuelven en estas actividades con libertad.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Definición del juego motor

Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz.

Condemarin, Chadwin y otros (1978) este tipo de juego consiste ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes.

Cabe resaltar, que para algunos autores este tipo de juego lo definen como los juegos sensoriomotores.

Piaget (1985) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

Para Arnaiz, Rabadán y Vives (2001) en Quiroz y Arráez (2005) los juegos motores son acciones que facilitan la vivencia y el placer de las actividades motoras que realiza la persona involucrando sus grandes músculos. Logrando un conocimiento del esquema corporal, la imagen corporal y la identidad.

En suma, los juegos motores son los que vivencian el placer e involucran a los movimientos musculares como: estirar o doblar los brazos y piernas. A través de diversas actividades para alcanzar a identificar una imagen, esquema corporal e identidad, teniendo en cuenta todos los sentidos del cuerpo y sobre todo la secuencialidad en el desarrollo de los infantes se comenzará de lo más fácil a lo complejo.

1.3.2 Definición de la psicomotricidad gruesa

El autor Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad.

Las habilidades motoras gruesas como reptar, correr, trepar y saltar, se van desarrollando poco a poco a medida que el niño va creciendo. El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permite que los niños realicen juegos según los que ellos deseen y quieran hacer. “sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”. (Papalia, 2011, p.242-243).

Así mismo el autor Ferrari (2010). Coincide que la motricidad gruesa es el desarrollo de los músculos grandes de todo el cuerpo. Asimismo, los movimientos de los músculos deben ser coordinados y tener una sincronización al momento de movilizarse. Considerando que al realizar estos movimientos intervienen los siguientes aspectos como el equilibrio y desplazamiento corporal.

Para Cantón (2014) definió la psicomotricidad gruesa como: El control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. También, manejar objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía. (p.146)

A todo esto, podríamos decir que la motricidad gruesa consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permitirá al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y agilidad. Además, logrará desenvolverse en el mundo en que se encuentra. Por ende, es necesario que en esta edad se refuerce el área de psicomotricidad para que el niño de esta etapa consiga una maduración en el sistema nervioso. Asimismo, estas habilidades y destrezas que realice el infante dependerán de la edad cronológica para lograr la armonía de sus músculos y mantener el equilibrio, la agilidad, fuerza y velocidad en los movimientos todo ello se logrará en base a una estimulación adecuada, sobre todo si se tiene en cuenta el contexto del niño como: padres, escuela, y sociedad.

1.3.3 El juego motor y su relación para fortalecer la psicomotricidad gruesa.

Tomando en cuenta estas definiciones, entonces los juegos motores son indispensables en esta edad preescolar porque ayuda al niño a reconocer que su cuerpo puede realizar diversos movimientos. Tales juegos ayudan a iniciar una relación con los estudiantes. (Condemarin, Chadwin y otros 1978). Así estimular la psicomotricidad gruesa permite ejercitar los movimientos del cuerpo como: reptar, caminar, gatear, saltar y marchar.

Los juegos motores y la psicomotricidad gruesa permiten el desarrollo eficaz en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en el niño para adquirir una adecuada coordinación global, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control del cuerpo. Todo ello más adelante favorecerá en el aprendizaje escolar; ya sea la escritura, lectura, comprensión de textos.

Asimismo, dicha relación contribuirá a la formación social en el niño través de los juegos motores permitirá, la interacción con el otro, el control de grupo, esperar los turnos, sin lugar a duda desarrollara el aspecto afectivo principalmente si se toma al niño como un todo que es capaz de sociabilizarse, responder a problemas y sabe controlar sus emociones.

Teoría específica

La pedagogía por descubrimiento de Bernard Aucouturier (2007) entendido como una práctica psicomotriz educativa por que acompaña en las actividades que realiza el niño diariamente y permite a la maduración del movimiento y psicológico del niño, en cuanto al ámbito terapéutico por que se realiza cuando se observa alteraciones psicosomáticas y se interviene para mejorar la corporeidad del niño.

En el Diseño Curricular Nacional (2008, p.111) específicamente en el área de personal social, se plantea el desarrollo de la psicomotricidad a través el movimiento y del juego para lo cual escuela debe brindar un ambiente adecuado y oportuno, donde se desarrolle la autonomía.

Considerando la perspectiva sociocultural donde indica que el origen del juego es la acción al dominar la acción sobre el significado, (puede o no ser comprendido), el niño es capaz de hacer cosas de las que puede comprender a través del juego finge realizar actividades que aún no posee, esta ficción le permite al niño ir penetrando en mundos desconocidos. Es decir, en el juego se representa una parte de la realidad, en un intento por conocerlo. (Vigostsky. 1998, p.142-143) menciona:

“Durante el juego el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente en aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo”.

Asimismo, Huizinga (1955) afirma que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir. El juego tiene como función principal de procurar al niño el placer y aumentar su personalidad. Mientras Bettelheim (2010) considera que estas actividades del juego el participante traza sus mismas reglas, teniendo en cuenta que no va a influir en la realidad.

A todo esto, el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes de la persona para conocerse y adaptarse al medio físico y social. Así como propicia el crecimiento del espíritu del niño y de su inteligencia, gracias al juego el niño estimula su imaginación y creatividad.

Existen diversos tipos de juego, el simbólico, juego de reglas, juego de construcción, juego dramático. El juego centralizado del cual se centrará es el juego motor que es la más pertinente para el estudio de investigación. Para Piaget (1985, p.26) consiste en movimientos simples y repetitivos con o sin objetos para estimular las articulaciones del cuerpo.

Programa Juegos motores

La metodología según Villarreal (1969) tomado de Moreno indica que es un conjunto de pautas, procedimientos, materiales y técnicas de enseñanza que se basa en el uso de recursos educativos para alcanzar el objetivo que se tiene con los estudiantes considerando sus características y entorno donde se desenvuelve.

El Programa está “diseñado para producir cambios esperados en la conducta de los sujetos que se exponen de ella” según Astin y Panos (1971) referido en Medrano (1995, p.49) el programa de juegos motores consiste en realizar diversas actividades para que los niños que presentan dificultades en la psicomotricidad gruesa mejoren a través de estrategias didácticas.

Descripción del programa

En esta investigación los juegos motores es una propuesta metodológica para que los estudiantes de cinco años del nivel inicial mejoren su motricidad gruesa. Utilizando diversas estrategias en las sesiones de aprendizaje. De esta manera los niños logran adquirir un aprendizaje eficaz y pertinente.

Este programa se ha diseñado para los niños de cinco años de la institución educativa 2051, Carabayllo, 2017. Piaget (1985, p.26) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través

de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

Procedimiento

El programa juegos motores se desarrolló de la siguiente manera:

PERÍODO I: se aplicó la lista de cotejo de entrada para determinar el nivel de los estudiantes en el área de personal social. Dicho resultado fue que los niños y niñas de cinco años presentaban dificultades en la psicomotricidad gruesa con un nivel bajo.

PERÍODO II: Este estudio se planteó 20 sesiones de aprendizajes, para reforzar la motricidad gruesa. Estas actividades se realizaron en base a cada una de las dimensiones de la variable dependiente.

PERÍODO III: Se realizó 20 sesiones tres veces por semana con un periodo de 60' cada una. Las sesiones fueron en base a las rutas de aprendizaje, donde se promueve el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego. Estas actividades se plantearon para los niños de cinco años.

PERÍODO IV: Se realizó la evaluación del post test con un instrumento de evaluación lista de cotejo, en la cual se visualizó una mejora en la psicomotricidad gruesa.

Esta evaluación consta de 20 ítems con respuestas dicotómicas si equivale 0 y no equivale uno.

Las actividades que se planteó en esta investigación proporciono que los estudiantes se socialicen ya prendieron a resolver problemas entre ellos. Asimismo, mejoraron respetar su turno, a la autonomía, la autoconfianza, la comunicación y creatividad. Todos estos aspectos se observaron durante la realización de los juegos motores.

Dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa

La autora Díaz (2006, p. 17-23) definió lo siguiente:

Coordinación motriz. – es la combinación de movimientos de las diferentes partes de nuestro cuerpo para realizar diversas acciones que se jerarquiza de la siguiente manera: Coordinación dinámica general, considerado como la armonía de los grandes movimientos musculares para realizar diversas acciones como: saltar, correr, reptar, etc. Además, implica la coordinación viso motriz que es un trabajo conjunto de la actividad motriz y la actividad visual para coordinar los movimientos de lanzar y recibir diversos objetos como la pelota, tela, globos, aros, palos, etc.; también la coordinación óculo manual que es la habilidad y coordinación de ojo y mano para realizar actividades como el dibujo, la pintura, escultura y la escritura. (p.18)

Esquema corporal. –Es la conciencia que tenemos del organismo del cuerpo y sus diferentes partes, así como de los movimientos que podemos hacer o no con él, descubriendo las posibilidades y dificultades. (p.18)

Control del cuerpo. - Es el dominio corporal que involucra el control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar diversas acciones cotidianas ya sea de maneras voluntarias o involuntarias. En esta dimensión existen aspecto como: tono que es el mantenimiento de la postura del cuerpo; el tono muscular es la acción motriz que realiza el niño transmitiendo estados de sensaciones de placer o rechazo en la relación con el otro y el equilibrio. - Es la habilidad para mantener cualquier posición corporal. (p.17)

Lateralidad. – Se refiere al conocimiento que se tiene sobre los dos lados del hemisferio del cerebro tanto izquierdo como derecho. (p.19)

Organización espacio temporal. – Es la relación que se da entre el espacio y temporalidad que se constituye en una misma acción, por lo tanto, se define de las siguientes formas: como primero el espacio que es la conciencia que tenemos sobre el lugar donde nos desarrollamos día a día y podemos realizar actividades; el tiempo que es la conciencia de la acción que sucede en un tiempo determinado

y el ritmo. Es la armonía de los movimientos para conservar la coherencia en las diferentes actividades que realice el niño manteniendo un orden y equilibrio en dicha acción. (p.20)

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿Cuál es el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

1.4.1 Problemas específicos

Problema específico 1

¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la coordinación global en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

Problema específico 2

¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en el equilibrio en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

Problema específico 3

¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en el control del cuerpo en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

Problema específico 4

¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la lateralidad en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

Problema específico 5

¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la organización espacio temporal en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabayllo?

1.5 Justificación

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad determinar que los juegos motores fortalezcan la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años del distrito de Carabaylo.

En las rutas de aprendizaje, Minedu 2015 afirmó: que los niños en la edad preescolar se encuentran en un crecimiento en su desarrollo global, específicamente en el área de personal social, donde se desarrolla el aspecto psicomotor del niño y que al trabajar este aspecto se logrará estructurar la personalidad de manera integral. Por lo tanto, es necesario que en las instituciones educativas apliquen actividades psicomotoras para formar un yo psicológico, fisiológico y social. Ya que mediante el movimiento los niños se acercan al conocimiento y adquieren aprendizajes posteriores. (p. 7)

Justificación pedagógica

Esta investigación tiene una justificación pedagógica porque incrementará las estrategias didácticas en las sesiones de aprendizaje de las profesoras del nivel inicial de la I.E 2051 “El progreso”.

Justificación teórica

En el estudio que se realizó tiene una fundamentación teórica porque contribuirá a otras investigaciones a docentes o estudiantes del nivel inicial, ya que en las actividades planteadas en este estudio brinda situaciones significativas del entorno en que se encuentra.

Justificación metodológica

El presente trabajo ofrece una alternativa de solución en el área personal social ya que a través de las diversas actividades y estrategias lúdicas fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabaylo.

1.6 Hipótesis

1.6.1 Hipótesis general:

La aplicación de los juegos motores fortalece la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051

1.6.2 Hipótesis específica

Hipótesis específica 1

La aplicación de los juegos motores fortalece la coordinación global general en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

Hipótesis específica 2

La aplicación de los juegos motores fortalece equilibrio en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

Hipótesis específica 3

La aplicación de los juegos motores fortalece el control del cuerpo en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

Hipótesis específica 4

La aplicación de los juegos motores fortalece la lateralidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

Hipótesis específica 5

La aplicación de los juegos motores fortalece organización espacio temporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

1.7.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Determinar el efecto de los juegos motores en la coordinación global en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

Objetivo específico 2

Determinar el efecto de los juegos motores en el equilibrio en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

Objetivo específico 3

Determinar el efecto de los juegos motores en el control del cuerpo en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

Objetivo específico 4

Determinar el efecto de los juegos motores en la lateralidad en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

Objetivo específico 5

Determinar el efecto de los juegos motores en la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.

II. Método

2.1 Diseño de investigación

Esta investigación corresponde a un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de diseño experimental, según Krebs (1999) menciona que el diseño experimental se utiliza para describir un experimento donde se evalúa objetivos después de haber aplicado un método y así poder tener resultados.

Malhorta (2004) menciona que el diseño pre-experimental es el estudio que se realizó a un determinado grupo para extraer una pequeña medida de la variable dependiente.

Diseño: $O_1 \quad x \quad O_2$

- x se refiere al experimento
- O_1 medición previa al tratamiento
- O_2 medición posterior al tratamiento

El resultado es: $O_2 - O_1$

2.2 Variables, operacionalización

El autor Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad.

Las habilidades motoras gruesas como reptar, correr, trepar y saltar, se van desarrollando poco a poco a medida que el niño va creciendo. El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permite que los niños realicen juegos según los que ellos deseen y quieran hacer. “sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”. Papalia (2011; 242-243).

Podríamos decir que la motricidad gruesa consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permitirá al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y agilidad. Además, logrará desenvolverse en el mundo en que se encuentra. Por ende, es necesario que en esta edad se refuerce el área de psicomotricidad para que el estudiante del nivel inicial consiga una maduración en el sistema nervioso.

Tabla 1

Operacionalización de la variable psicomotricidad gruesa.

<i>Dimensión</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Escala de medición</i>	<i>Niveles y rango</i>
Coordinación global general	Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar.	1-4	Si -No	Logro A (16-20) Proceso B (11-15)
Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio.	5-8		Inicio C (10-0)
Control del cuerpo	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar.	9-12		
Lateralidad	Izquierda-derecha	13-16		
Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo.	17-20		

2.3 Población y muestra

Población

La población para el presente trabajo estuvo constituida por 30 alumnos del aula “Lucero del mañana” de cinco años y atendido por la docente y auxiliar de aula, muchos de los alumnos provienen de familias disfuncionales y la mayoría solo viven con las madres.

Muestra:

Estuvo constituida por 30 alumnos del aula “Lucero del mañana” se seleccionó esta sección porque la investigadora trabaja con ellos, pues, de acuerdo con lo observado los infantes de esta edad son los que necesitan esta estimulación necesaria y pertinente de la psicomotricidad gruesa para los logros posteriores en la etapa escolar.

Son 30 alumnos, de los cuales 14 son niñas y 16 niños.

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

2.4.1 Técnica

La técnica que se manejó fue la lista de cotejo, integrada por 20 ítems. Se recogió la información aplicando a 30 estudiantes de la institución educativa 2051 de la Ugel 04, el instrumento tiene los siguientes valores: Si equivale (1) No (0). Las dimensiones de las variables son: coordinación dinámica general, equilibrio, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal.

Este instrumento nos permitió identificar la dificultad de los estudiantes en cuanto a su desarrollo psicomotor.

2.4.2 Instrumento

Santamaria (2006) definió la lista de cotejo como un instrumento de evaluación que se emplea para evaluar actitudes, su escala se caracteriza por tener un encabezado, objetivo, rasgos observables y criterios de valoración. Asimismo, por ser dicotómica, es decir que solo acepta alternativas como: si y no, puntual o impuntual, etc.

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo
Autor:	Bach. Sandra Sughey Arzola Uchuya
Institución:	I.E. 2051
Ámbito de aplicación:	Carabayllo
Forma de administración:	Se aplica a los alumnos de cinco años del nivel inicial
Monitoreo:	Investigadora.
Participantes:	30 estudiantes
Tiempo de duración:	del 4 al 15 de diciembre
Número de ítems:	20
Área que evalúa:	Personal social

2.4.3 Validez.

Landeau (2007) señaló que la validez “es el proceso de recoger información necesaria para aplicar un instrumento que cumpla con dos características que sea pertinente y confiable”.

En este estudio, se realizó la validez de instrumento de la siguiente manera: Como primer paso: se comprobó que el instrumento posea un sustento teórico, luego se realizó la tabla de operacionalización de la variable dependiente y, por último, fue llevado a expertos para validar el instrumento y pueda ser aplicado en la institución educativa.

Tabla 2

Juicio de expertos

Expertos	Instrumento
Experto 1 Mg. Tania Galindo Gonzales	Aplicable
Experto 2 Mg. Giovani Martin Díaz Gervasi	Aplicable
Experto 3 Dr. Luis Edilberto Garay Peña	Aplicable

2.4.4 Confiabilidad.

El instrumento de este estudio de campo se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR 20, planteado por Kuder y Richardson para variables dicotómicas (Icart, 2012).

Así, en la presente investigación se realizó el análisis de confiabilidad realizando una prueba piloto, que consto con la participación de 10 estudiantes con características muy similares a la muestra de estudio, el valor KR-20 obtenido fue de 0,812; lo que nos indica que el instrumento de medición es altamente confiable (ver tabla 3).

Tabla 3

Análisis de confiabilidad Kuder Richadrson

Alfa de Cronbach	N° de Ítems
0,812	20

2.5 Métodos de análisis de datos.

Se procesó la información de datos con apoyo de la estadística descriptiva, la autora Landeau (2007) lo define como un conjunto de métodos que se aplica para ordenar los datos de manera coherente. En este estudio se utilizó tablas y figuras con porcentajes a través de gráfico de barras para obtener las características necesarias de la información.

Para el análisis inferencial se utilizó para la contrastación de hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Por ello, se procedió la recogida de información mediante el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 24, se realizó la prueba de normalidad Shapiro – Wilck y la prueba de Wilcoxon.

2.6 Aspectos éticos

El trabajo de investigación obedece a los principios básicos determinados por el diseño de investigación cuantitativa de la Universidad Cesar Vallejo la cual tiene parámetros a seguir para su desarrollo. Asimismo, se solicitó permiso a la institución educativa para la aplicación de los juegos en los niños de cinco años. Por último, se respetó la información bibliográfica manteniendo la ética del trabajo presente.

III. Resultados

3.1. Resultado descriptivo general de la investigación

Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051-carabaylo, 2017.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa

			Test	
			Pre test	Post test
Aplicación de juegos motores	Inicio (C)	Recuento	23	0
		% del total	76,7%	0,0%
	Proceso (B)	Recuento	7	3
		% del total	23,3%	10,0%
	Logrado (A)	Recuento	0	27
		% del total	0,0%	90,0%
Total		Recuento	30	30
		% del total	100,0%	100,0%

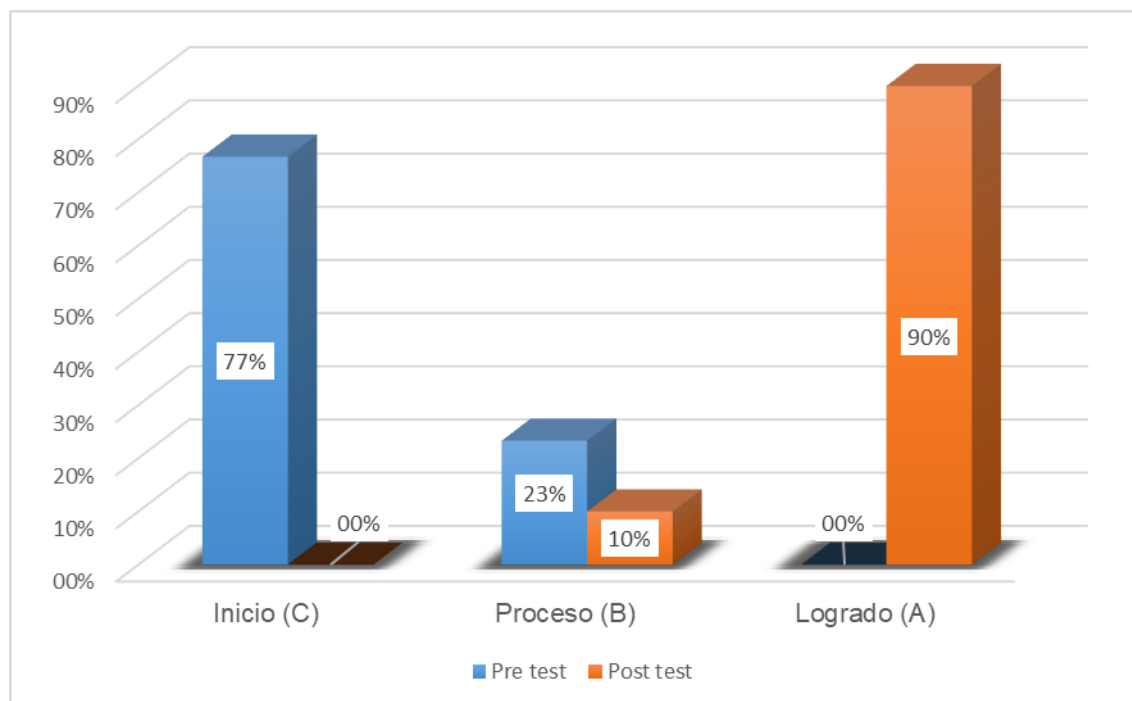


Figura 1. Comparación de los efectos de la aplicación de los juegos motores en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa

Interpretación

Según los resultados obtenidos al aplicar los juegos motores se evidencia que en la prueba del pretest de la aplicación de los juegos motores que un 77% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, un 23% está en proceso y un 00% en el logro. Después de haber aplicado los juegos motores se evidencia en la prueba de posttest que un 90% de los niños se encuentran en el nivel logrado, un 10% en proceso y 00% esta e inicio. Por lo tanto, se puede decir que los juegos motores tienen efectos positivos en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 de Carabayllo.

Tabla 5
Resultados de los niveles de la dimensión coordinación global de la muestra de pre test y post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	4	13%
Proceso	22	73%
Inicio	4	13%
Total	30	100%
Post test		
Logro	27	90%
Proceso	3	10%
Inicio	0	0%
Total	30	100%

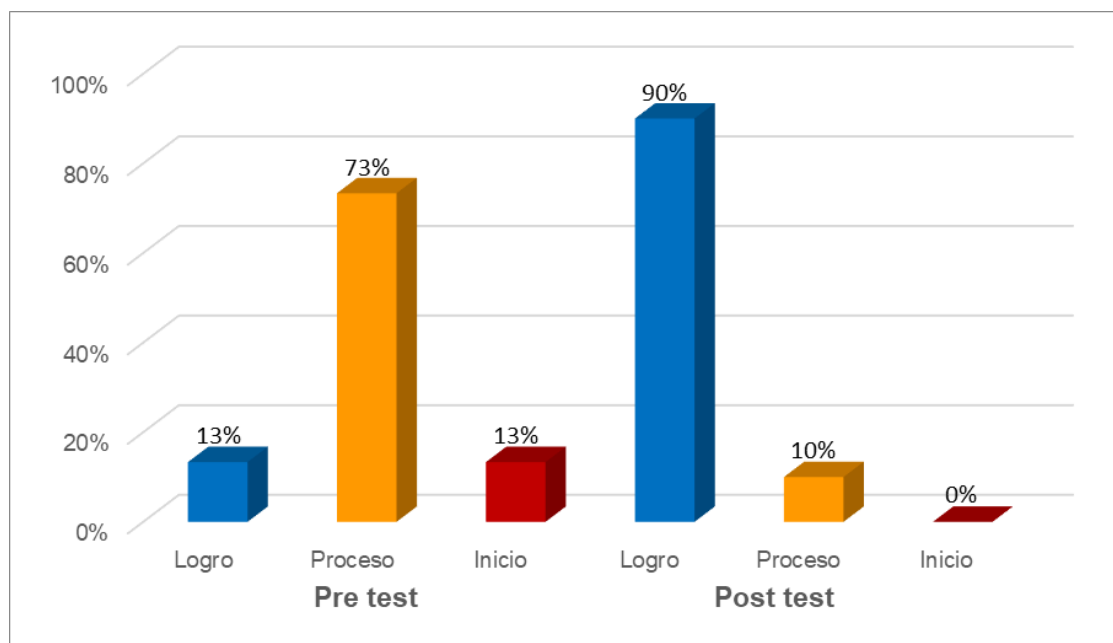


Figura 2. Distribución los niveles de la dimensión coordinación global de pre test y post test

Interpretación

En la figura 2 se observa que los niños en el pretest tenían dificultades para realizar las siguientes acciones como: Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, gatea sorteando obstáculo puesto en el piso, corre sorteando obstáculo y salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura con un porcentaje de inicio 13%, proceso, 73% y en el logro 13%. Después de aplicar los juegos motores se observó en el postest el resultado fue efectivo, pues la mayoría de los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos para incrementar su coordinación global con un porcentaje de inicio 0%, proceso, 10% y logro 90%.

Tabla 6
Resultados de los niveles de la dimensión esquema corporal de la muestra de pre test y post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	8	27%
Proceso	20	67%
Inicio	2	7%
Total	30	100%
Post test		
Logro	26	87%
Proceso	4	13%
Inicio	0	0%
Total	30	100%

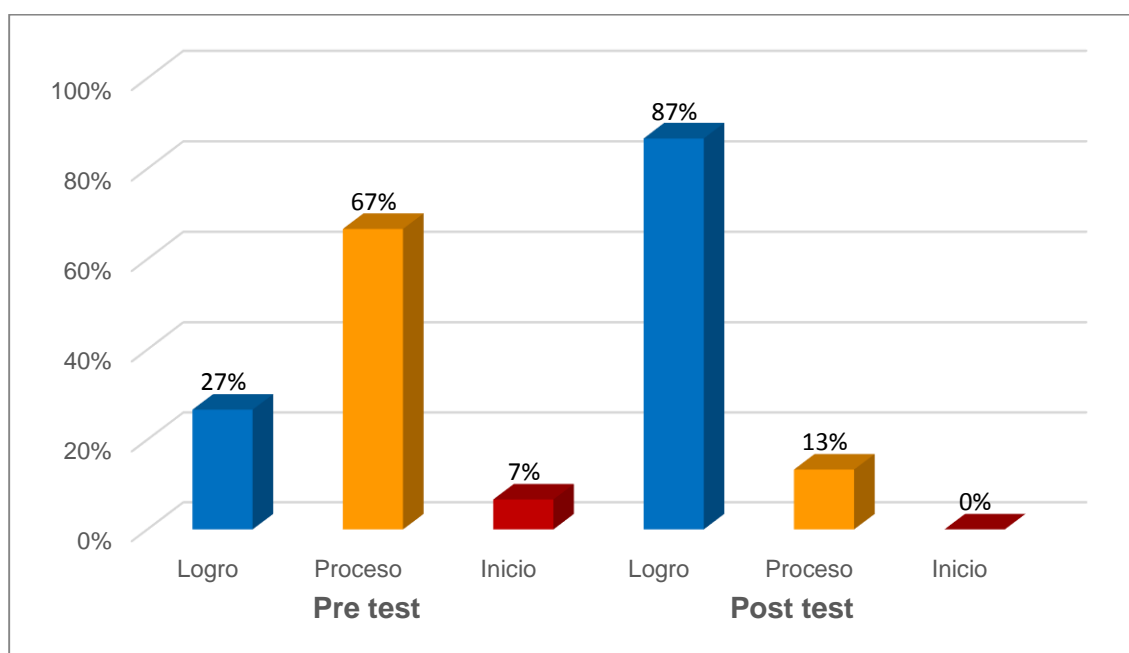


Figura 3. Distribución los niveles de la dimensión esquema corporal de pre test y post test

Interpretación

En la figura 3 se observa que los niños tenían dificultades en realizar los indicadores planteados como: Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos, mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza, realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas, realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros con un porcentaje de inicio 7%, proceso 67% y en el logro 27%. Después de aplicar los juegos motores se evidencia en el postest el resultado es positivo ya que la mayoría de los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos incrementando el esquema corporal con un porcentaje de inicio 0%, proceso 13% y en el logro 87%.

Tabla 7

Resultados de los niveles de la dimensión control del cuerpo de la muestra de pre test y post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	2	7%
Proceso	27	90%
Inicio	1	3%
Total	30	100%
Post test		
Logro	23	77%
Proceso	6	20%
Inicio	1	3%
Total	30	100%

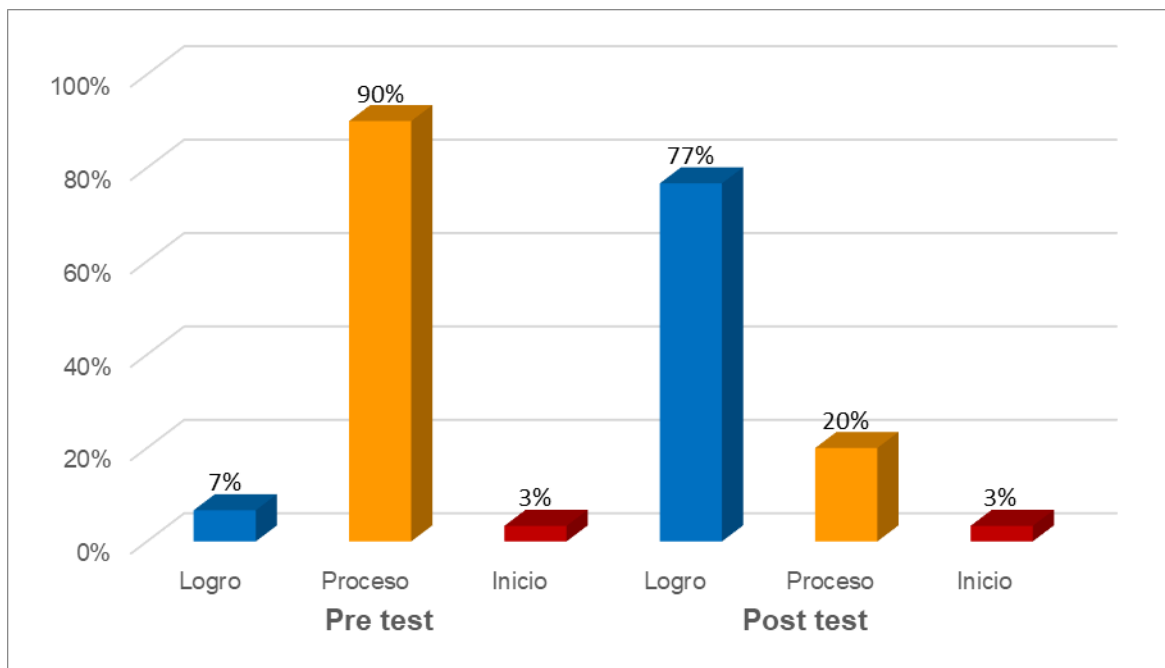


Figura 4. Distribución los niveles de la dimensión control del cuerpo de pre test y post test

Interpretación

En la figura 4 se observa que los niños tenían dificultades para realizar las siguientes acciones: Camina coordinadamente al subir escaleras, camina con precisión sobre una línea marcada en el piso, lanza y atrapa la pelota con ambas manos y coordina los brazos al rodar en la colchoneta con un porcentaje en nivel de inicio 3%, proceso 90% y en el logro 7%. Después de aplicar los juegos motores se observó en el postest el resultado es positivo ya que la mayoría de los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos para optimizar el control del cuerpo con porcentaje de inicio 3%, proceso 20% y logro 77%.

Tabla 8

Resultados de los niveles de la dimensión lateralidad de la muestra de pre test y post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	9	30%
Proceso	19	63%
Inicio	2	7%
Total	30	100%
Post test		
Logro	30	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	30	100%

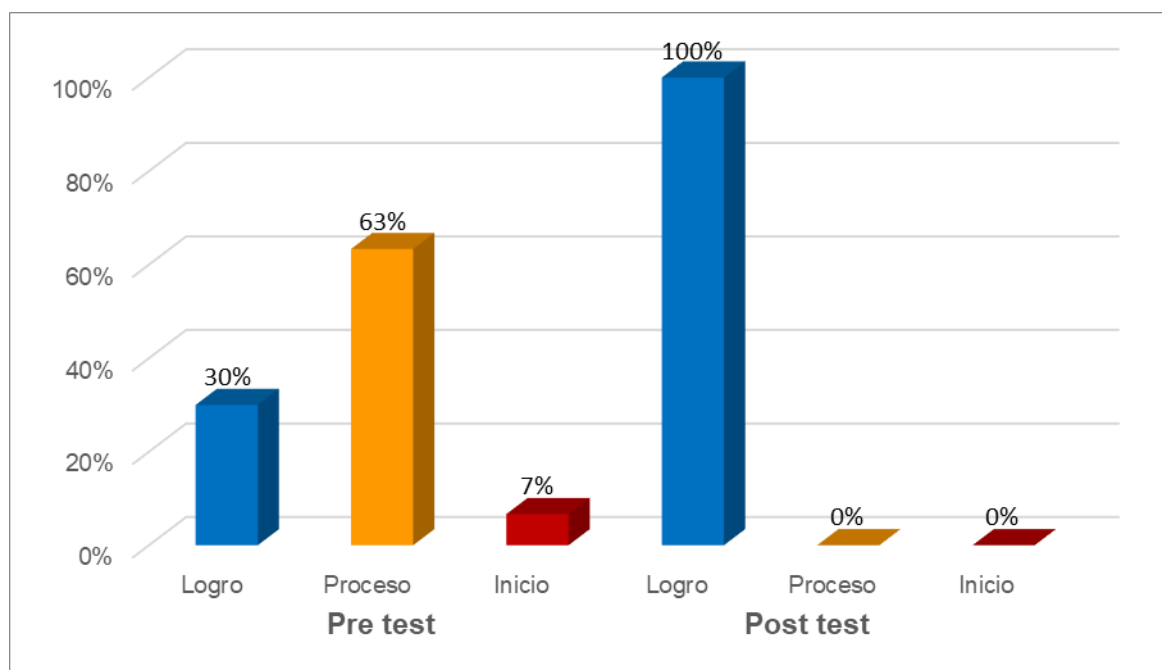


Figura 5. Distribución los niveles de la dimensión lateralidad de pre test y post test

Interpretación

En la figura 5 se observa que los niños presentaban dificultades para ejecutar los siguientes indicadores: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo utilizando objetos como el pañuelo y aro, describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda y reconoce el lado derecho-izquierdo de su compañero con un porcentaje de inicio 7%, proceso 63% y logro

30%. Después de aplicar los juegos motores se observó en el postest el resultado es efectivo ya que los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos para fortificar la lateralidad con un porcentaje de inicio 0%, proceso 0% y logro 100%.

Tabla 9

Resultados de los niveles de la dimensión organización espacio temporal de pre test y post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Pre test		
Logro	9	30%
Proceso	19	63%
Inicio	2	7%
Total	30	100%
Post test		
Logro	28	93%
Proceso	2	7%
Inicio	0	0%
Total	30	100%

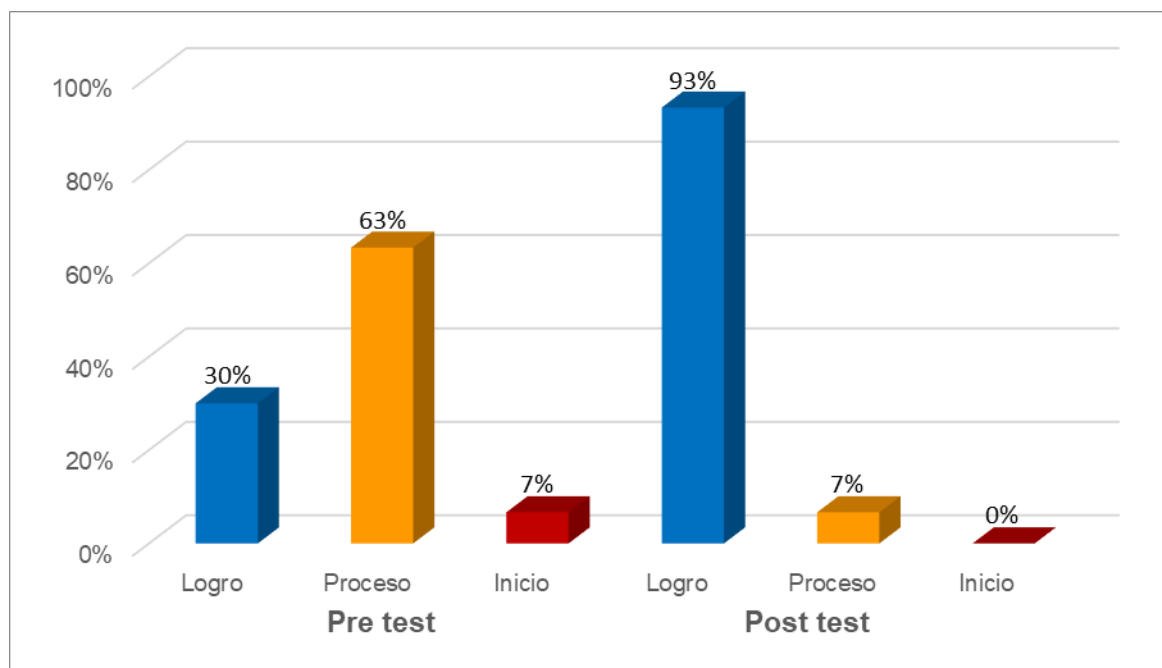


Figura 6. Distribución los niveles de la dimensión organización espacio temporal de pre test y post test

Interpretación

En la figura 6 se observa que los niños tenían dificultades para realizar los indicadores planteados como: Camina con pasos largos y cortos, corre lento y rápido, lanza la pelota lejos y cerca y camina delante o detrás del compañero con un porcentaje de inicio 7%, proceso 63% y logro 30%. Después de aplicar los juegos motores se observa en el postest el resultado es positivo ya que la mayoría de los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos para mejorar la dimensión organización espacio temporal con un porcentaje de inicio 0%, proceso 7% y logro 93%.

3.1.3. Prueba de normalidad

En la tabla 4, se tiene los efectos de la aplicación de la Prueba de Normalidad Shapiro–Wilk, dado que la muestra de estudio es menor a 50 sujetos. Respecto a los resultados correspondientes al pretest y post test en general, se tiene un valor de significancia mayor al nivel de significancia asumido ($p=0,020 > \alpha = 0,05$).

Por otro lado, respecto a los resultados correspondientes al pretest y post test de las dimensiones D1, D2, D3, D4 y D5; en todos los casos en nivel de significancia fue ($p=0,010 - 0,022 - 0,000 - 0,017 - 0,039 < \alpha = 0,05$); así, para realizar la prueba de hipótesis se empleará la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 10

Prueba de normalidad del pretest y post test aplicado

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest - Postest	0,953	30	0,020
Pretest D1 - Postest D1	0,902	30	0,010
Pretest D2 - Postest D2	0,916	30	0,022
Pretest D3 - Postest D3	0,769	30	0,000
Pretest D4 - Postest D4	0,913	30	0,017
Pretest D5 - Postest D5	0,926	30	0,039

1.3.4. Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general de la investigación

H₀: Los juegos motores no fortalecen la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 2051, Carabaylo, 2017.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H₁: Los juegos motores si fortalecen la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 2051, Carabaylo, 2017

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 11

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad gruesa	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Después - Antes	Rangos positivos	30 ^b	15,50	465,00
	Empates	0 ^c		
Total		30		

a. Psicomotricidad gruesa - Después < Psicomotricidad gruesa - Antes

b. Psicomotricidad gruesa - Después > Psicomotricidad gruesa - Antes

c. Psicomotricidad gruesa - Después = Psicomotricidad gruesa - Antes

Tabla 12

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa

Psicomotricidad gruesa	
Después - Antes	
Z	-4,793 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se visualiza que en relación con la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa ningún estudiante mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 30 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y ninguno de ellos coincide con la puntuación antes y después del programa.

Al observar la figura se puede determinar que los resultados se tienen $Z_c <$ que la Z_t ($-4,793 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa 2051, Carabayllo.

Hipótesis específica 1

H_0 : La aplicación de los juegos motores no fortalece la coordinación global general en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H_1 : La aplicación de los juegos motores fortalece la coordinación global general en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 13

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la coordinación global general

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación global general	Rangos negativos	1 ^a	3,00	3,00
Después - Antes	Rangos positivos	27 ^b	14,93	403,00
	Empates	2 ^c		
	Total	30		

a. Coordinación global general - Después < Coordinación global general - Antes

b. Coordinación global general - Después > Coordinación global general - Antes

c. Coordinación global general - Después = Coordinación global general - Antes

Tabla 14

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la coordinación global general

Coordinación global general	
Después - Antes	
Z	-4,619 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se visualiza que en relación con la dimensión coordinación global hubo un estudiante que mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 27 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y 2 de ellos coinciden con la puntuación antes y después del programa.

Al observar la figura se puede determinar que los resultados se tienen $Z_c <$ que la Z_t ($-4,619 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece la coordinación global general.

Hipótesis específica 2

H_0 : La aplicación de los juegos motores no fortalece el esquema corporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H_1 : La aplicación de los juegos motores fortalece el esquema corporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 15

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del esquema corporal.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Esquema Corporal	Rangos negativos	1 ^a	5,50	5,50
Después - Antes	Rangos positivos	27 ^b	14,83	400,50
	Empates	2 ^c		
Total		30		

a. Esquema corporal - Después < Esquema corporal - Antes

b. Esquema corporal - Después > Esquema corporal - Antes

c. Esquema corporal - Después = Esquema corporal - Antes

Tabla 16

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del esquema corporal.

		Esquema Corporal
		Después - Antes
Z		-4,552 ^b
Sig. asintótica (bilateral)		0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se representa que en relación con la dimensión esquema corporal hubo un estudiante que mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 27 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y 2 de ellos coinciden con la puntuación antes y después del programa.

Al observar la figura de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente a los resultados se tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,552 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece el esquema corporal.

Hipótesis específica 3

H₀: La aplicación de los juegos motores no fortalece el control del cuerpo en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H₁: La aplicación de los juegos motores fortalece el control del cuerpo en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 17

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del control del cuerpo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Control del cuerpo	Rangos negativos	1 ^a	8,50	8,50
Después - Antes	Rangos positivos	26 ^b	14,21	369,50
	Empates	3 ^c		
Total		30		

a. Control del cuerpo - Después < Control del cuerpo - Antes

b. Control del cuerpo - Después > Control del cuerpo - Antes

c. Control del cuerpo - Después = Control del cuerpo - Antes

Tabla 18

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento del control del cuerpo

	Control del cuerpo Después - Antes
Z	-4,443 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se representa que en relación con la dimensión control del cuerpo hubo un estudiante que mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 26 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y 3 de ellos coinciden con la puntuación antes y después del programa.

Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente a los resultados se tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,443 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece el control del cuerpo.

Hipótesis específica 4

H_0 : La aplicación de los juegos motores no fortalece la lateralidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H_1 : La aplicación de los juegos motores fortalece la lateralidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 19

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la lateralidad.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Lateralidad	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Después - Antes	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	5 ^c		
Total		30		

a. Lateralidad - Después < Lateralidad - Antes

b. Lateralidad - Después > Lateralidad - Antes

c. Lateralidad - Después = Lateralidad - Antes

Tabla 20

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la lateralidad

	Lateralidad
	Después - Antes
Z	-4,428 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se visualiza que en relación con la dimensión de la lateralidad no hubo ningún estudiante que mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 25 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y 5 de ellos coinciden con la puntuación antes y después del programa.

Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente a los resultados se tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,428 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece la lateralidad.

Hipótesis específica 5

H_0 : La aplicación de los juegos motores no fortalece la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2.$$

H_1 : La aplicación de los juegos motores fortalece la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

Tabla 21

Comparación de rangos de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la organización espacio temporal

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Organización espacio temporal	Rangos negativos	1 ^a	6,00	6,00
	Rangos positivos	26 ^b	14,31	372,00
Después - Antes	Empates	3 ^c		
Total		30		

a. Organización espacio temporal - Después < Organización espacio temporal - Antes

b. Organización espacio temporal - Después > Organización espacio temporal - Antes

c. Organización espacio temporal - Después = Organización espacio temporal - Antes

Tabla 22

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de la aplicación de los juegos motores para el fortalecimiento de la organización espacio temporal

Organización espacio temporal	
Después - Antes	
Z	-4,469 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

De la tabla, se observa que en relación con la dimensión organización espacio temporal hubo un estudiante que mostro diferencia con rasgos negativos, mientras que 26 estudiantes surgieron el efecto con rasgos positivos y 3 de ellos coinciden con la puntuación antes y después del programa.

En la prueba de Wilcoxon los resultados que se obtiene fue $Z_c <$ que la Z_t ($-4,469 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión que la aplicación de los juegos motores fortalece la organización espacio temporal.

IV. Discusión

Conforme a la hipótesis general, los resultados descriptivos indican que en el 90% de los niños los juegos motores fortalecen la psicomotricidad gruesa. En la prueba de hipótesis se observó el siguiente resultado que el valor estadístico es $t = 17,900$, también $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) lo cual significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Entonces la aplicación de los juegos motores fortalece significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial de la institución educativa 2051, Carabayllo.

De acuerdo con la primera hipótesis específica coordinación general global se aprecia que del 13% a 90% de los niños lograron ejecutar los cuatro ítems propuestos al aplicar los juegos motores para la cual existe una mejora significativa en esta dimensión. Resultado similar encontró Díaz, Flores y Moreno (2015) en su estudio “estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdova”. Concluyo que es indispensable utilizar el juego como una herramienta pedagógica, partiendo de las características individuales de los niños para la desarrollar el tono muscular y el sistema vestibular del cuerpo. Esta investigación logro un 90% en el fortalecimiento motriz, ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo, equilibrio y coordinación en los niños del nivel inicial al aplicar esta herramienta pedagógica.

En la segunda hipótesis el esquema corporal se distingue que del 27% a 87% de los niños hay una mejora significativa en esta dimensión al aplicar los juegos motores. Estos resultados se pueden comparar con la investigación de Yarleque (2016) En su estudio “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura”. Utilizo como instrumento la Escala Motriz Ozer, donde demuestra que el 45,6% de los niños tienen dificultades en el esquema corporal situándose en el nivel alto de la escala mencionada anteriormente. Debido a este resultado el autor propone que para reforzar el equilibrio ya sea dinámico o estático se necesita implementar programas para estimular este aspecto motriz a través del juego.

En la tercera hipótesis control del cuerpo se aprecia que del 7% a 77% de los niños existe una mejora significativa en esta dimensión al aplicar los juegos

motores. Este estudio coincide con el autor Palomo (2012) en su tesis “Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua, estado Guárico”. Para la prueba de confiabilidad utilizó el Kr20 Kuder-Richardson y de instrumento uso el cuestionario con respuestas dicotómicas, en la que concluyo que para mejorar la motricidad gruesa en los niños se debe aplicar estrategias y acciones para fortalecer aspectos de la dimensión del control del cuerpo como: El gateo, saltar, caminar, balancearse arrojar y recibir objetos a través del juego.

En la cuarta hipótesis lateralidad se destaca que hay del 30% al 100% de los niños hay una mejora significativa en este aspecto motor al aplicar los juegos motores. Este estudio concuerda con Amasifuen y Utia (2014) “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. Obteniendo las siguientes conclusiones: Implementar programas de juego variados y desarrollar en todas las áreas para mejorar los movimientos gruesos de los infantes. Esta investigación demostró que el 100% de los niños optimizaran en el aspecto motor en calificación A (logro previsto). Por lo cual es importante estimular a los niños de la edad preescolar a través de programas de juegos.

En la quinta hipótesis organización espacio temporal se aprecia que del 30% a un 93% de los niños hay una mejora significativa en esta dimensión al aplicar los juegos motores. Este estudio coincide con la autora Pol (2012) concluyo en su tesis “Actividades para el desarrollo motor en niños de tres y cuatro años en base al currículo creativo del centro PAIN de la escuela Antonio castro y escobar del municipio de la antigua Guatemala Sacatepéquez” que se puede reforzar las acciones motrices de la organización espacio temporal del niño como: correr, saltar en superficies bajas, atrapar un objeto, el equilibrio, subir y bajar escaleras lanzar objetos, etc. Utilizando la metodología inductiva y el instrumento “Continuo desarrollo del currículo creativo” y aplicando la prueba de T Student que en este estudio dio como resultado que el valor de T fue 3.997 con un valor de una cola 1.894 y de dos colas 2.364 y con significancia 00.5.

V. Conclusiones

Primera

La aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo con el valor de $p=0,020 > \alpha =0,05$. Esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Segunda

La aplicación de los juegos motores muestra efectividad en la coordinación global obteniendo un 90% con un valor de $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,619 < -1,96)$ para fortalecer esta dimensión en los niños de cinco años

Tercera

La aplicación de los juegos motores incrementó un 87% con un valor $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,552 < -1,96)$ para desarrollar el esquema corporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo.

Cuarta

La aplicación de los juegos motores aumento un 77% $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,443 < -1,96)$ en el control del cuerpo de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo.

Quinta

La aplicación de los juegos motores fortaleció un 100% con un valor $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,428 < -1,96)$ en la lateralidad en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo.

Sexta

La aplicación de los juegos motores desarrollo un 93% $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ y $z (-4,469 < -1,96)$ en la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo.

VI. Recomendaciones

Primera

Aplicar estrategias basadas en el juego para fortalecer las dimensiones que comprende la psicomotricidad gruesa como: coordinación general global, esquema corporal, control del cuerpo, y organización espacio temporal en las instituciones educativas.

Segunda

Implementar juegos motores en las sesiones de aprendizajes para que de esta manera fortalezcan la coordinación global en los niños del nivel inicial

Tercera

Concientizar a las maestras del nivel inicial sobre la importancia de aplicar los juegos motores en los niños de preescolar para fortalecer el esquema corporal.

Cuarta

Ejecutar actividades educativas en los colegios que impliquen los juegos motores para estimular la dimensión de la lateralidad de los niños del nivel inicial.

Quinta

Realizar programas educativos en los jardines infantiles donde impliquen los juegos motores para desarrollar la organización espacio temporal de los niños del nivel inicial.

IV. Referencias

- Ardila, B. C, V. y Martínez, P. (2014). *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar*. En la institución educativa a distancia-IDEAD- Ibagué. Universidad de Tolima. Recuperada de: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1410>
- Amasifuen, P. y Utia, C. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa n° 657 niños del saber del distrito de punchana*. Recuperada de: <http://repositorio.unapikitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>
- Anton, M (Coord.), Fusté, S. Llenas, P. Casalderrey, L. Masnou, F. Oller, M. Palou, S. Thió de Pol, C. (2007). *Planificar la etapa 0-6 compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: GRAÓ.
- Alarcon, M. Garcia, S. Vásquez, S. (2013). *Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesus" de la ciudad de Trujillo del 2012*. Recuperada de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCON%20MEZA-GARCIA%20SALDA%C3%91A-VASQUEZ%20SIFUENTES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernard, A. (2007). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: GRAÓ.
- Kreb (1999) *Diseño experimental y análisis estadístico*. Recuperada de <https://aulavirtual.um.es/access/content/group/COLLABx5vsnmqzqac8cs9edm6rhxm/DISE%C3%91O%20EXPERIMENTAL%20Y%20AN%C3%81LISIS%20DE%20DATOS/DEyAE%20presentaci%C3%B3n.pdf>
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Recuperada de: <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Bocanegra, E. O.M. (2015). *Psicomotricidad en el aula del nivel inicial*. (Universidad nacional de Trujillo). Recuperada de: revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/979/907.pdf
- Cantón Hernández José Carlos. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Madrid: Editex S.A

- Condemarín, M. Chadwick y Otros. (1978). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*. Universidad de Texas: Andrés Bello.
- Comellas, María y Perpinya Anna (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. España: Alcead.
- Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa.
- Díaz, Á. flores, M. y Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande-sahagún*. Recuperada de: repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf
- Fernández, E., Gardoqui, T. M. L. y Sánchez, B. F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Zaragoza, España: Inde publicaciones.
- Gastiaburú. G.M. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una institución educativa del Callao*. (Universidad san Ignacio de Loyola). Recuperada de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1194.pdf>
- Hamsen y Bettelheim. (2010) *el juego infantil y la educación*. Recuperado de <http://librosvirtuales.wordpress.com/2010/11/18/el-juego-infantil-y-la-educacion>)
- Icart, I. T.M y., Pulpón, S. A., Garrido, A. E.M., Delgado, H.P. (2012) *Cómo elaborar y presentar un proyecto de investigación una tesina y una tesis*. Edicions de la Universitat de Barcelona. Adolf florensa, s/n.
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Venezuela: Alfa
- Méndez, Antonio y Mendez Carlos (2004). *Los juegos en el currículo de la educación física*. Ed: Paidotribo. España. Barcelona. (5ª ed.).
- Medrano, U. Blanco, B. Segalerva, C Y Moral, Pérez. (1995). *Evaluación de programas y de centros educativos: diez años de investigación*. Ed. Centro de investigaciones y Documentacion Educativa (España).
- Mesonero, A. (1985). *La educación psicomotriz: necesidad de base en el desarrollo personal del niño*. Universidad Oviedo.
- Mila, J. (1998). *El desarrollo de la psicomotricidad y su impacto en el aprendizaje de los niños*. Comisión sectorial de investigación científica. Universidad de la República. Ed: Psicolibros. Montevideo-uruguay.

- Ministerio de educación (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú. (2ª ed.).
- Moreno, M. (1987). *Introducción a la metodología de la investigación educativa*. México: Progreso.
- Ortega, J., y Obispo, J. (2006). *la psicomotricidad de tu hijo/a*. España: La Tierra Hoy.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Inpe.s.a
- Pol, S. X. L. (2012). *Actividades para el desarrollo motor en niños de tres y cuatro años en base al currículo creativo del centro PAIN de la escuela antonio castro y escobar del municipio de la antigua Guatemala sacatéquez-Guatemala*. Recuperada de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/84/Pol-Ligia.pdf>
- Santamaria, M. (2006) *Como evaluar aprendizaje en el aula*. Costa rica: EUNED.
- Uriarte, R. (2007). *La psicomotricidad y el Desarrollo Neuromotor*. Recuperada de <http://educacion3infantil.blogspot.com/2007/11/articulo-de-rosina-uriarte-sobre-la.html>.
- Vicente, Q. P. y Juan A. M. (2005). *Retos de nuevas tendencias en educación Física, Deporte y Recreación*.Nº8.
- Yarlequé, S. G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura*. Recuperada de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf

Anexos

Anexo 1

Matriz de Consistencia							
Título: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa							
Autor: Sandra Sugey Arzola Uchuya							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cuál es el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p> <p>Problema específico 1 ¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la coordinación global en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p> <p>Problema específico 2 ¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en el esquema corporal en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p> <p>Problema específico 3 ¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en el control del cuerpo en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p> <p>Problema específico 4 ¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la lateralidad en los niños de</p>	<p>Objetivo general: Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p> <p>Objetivo específico 1 Determinar el efecto de los juegos motores en la coordinación global en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p> <p>Objetivo específico 2 Determinar el efecto de los juegos motores en el esquema corporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p> <p>Objetivo específico 3 Determinar el efecto de los juegos motores en el control del cuerpo en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p> <p>Objetivo específico 4 Determinar el efecto de los juegos motores en la lateralidad en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación de los juegos motores fortalece la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p> <p>Hipótesis específica 1 La aplicación de los juegos motores fortalece la coordinación global general en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p> <p>Hipótesis específica 2 La aplicación de los juegos motores fortalece el esquema corporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p> <p>Hipótesis específica 3 La aplicación de los juegos motores fortalece el control del cuerpo en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p> <p>Hipótesis específica 4 La aplicación de los juegos motores fortalece la lateralidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p>	Variable 2: Psicomotricidad gruesa				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala medición	Niveles y rangos
			Coordinación global general	Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar.	1-4	Si -No	Logro A (16-20) Proceso B (11-15) Inicio C (10-0)
			Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio			
			Control del cuerpo	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar.			
Lateralidad	Izquierda-derecha						
Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo.						

<p>cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p> <p>Problema específico 5 ¿Cuál es el efecto que tiene los juegos motores en la organización espacio temporal en los niños de cinco años en la institución educativa 2051 del distrito de Carabaylo?</p>	<p>Objetivo específico 5 Determinar el efecto de los juegos motores en la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051.</p>	<p>Hipótesis específica 5 La aplicación de los juegos motores fortalece organización espacio temporal en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051.</p>					
<p>Nivel - diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>	<p>Estadística por utilizar</p>				
<p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Experimental con Sub-diseño pre experimental</p> <p>Método: hipotético deductivo Tipo: Aplicada Enfoque: cuantitativo</p>	<p>Población: 30 estudiantes</p> <p>Tamaño de muestra: 30 estudiantes</p> <p>Tipo de muestreo: Muestreo por conveniencia</p>	<p>Variable: Psicomotricidad gruesa</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: lista de cotejo</p> <p>Autor: Sandra Sugay Arzola Uchuya Año: 2017 Ámbito de Aplicación: I.E 2051 Forma de Administración: Individual</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Frecuencia y porcentajes presentados en tablas y figuras a través del grafico de barras.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para la prueba de hipótesis se utilizará la prueba de wilcoxon</p>				

Anexo 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMO JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL INICIAL.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Coordinación global general							
1	Se desliza arrastrando su cuerpo por el piso.	✓		✓		✓		
2	Gatea sorteando obstáculos puestos en el piso.	✓		✓		✓		
3	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	✓		✓		✓		
4	Corre sorteando obstáculos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 Esquema corporal	✓		✓		✓		
5	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	✓		✓		✓		
6	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	✓		✓		✓		
7	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.	✓		✓		✓		
8	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 3 Control del cuerpo	✓		✓		✓		
9	Camina coordinadamente al subir escaleras	✓		✓		✓		
10	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	✓		✓		✓		
12	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4 Lateralidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	✓		✓		✓		
14	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	✓		✓		✓		
15	Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha-izquierda.	✓		✓		✓		
16	Reconoce el lado derecho –izquierdo de su compañero.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 5 Organización espacio temporal	✓		✓		✓		
17	Camina con pasos largos y cortos	✓		✓		✓		
18	Corre lento y rápido	✓		✓		✓		
19	Lanza la pelota lejos y cerca	✓		✓		✓		
20	Camina delante o detrás del compañero	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia):

La prueba mide lo que pretende medir

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:

DNI:.....

DÍAZ GERVASI, GIOVANNI MARTÍN

Especialidad del

validador:.....

Mg. Psicólogo Clínico - Investigador

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

de 11 del 2017

Mg. Psi. Giovanni Díaz Gervasi
Firma del Experto Informante.
C.P.P. 8766
DNI: 10301350

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMO JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL INICIAL.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Coordinación global general							
1	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso.	✓		✓		✓		
2	Gatea sorteando obstáculos puestos en el piso.	✓		✓		✓		
3	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	✓		✓		✓		
4	Corre sorteando obstáculos	✓		✓		✓		
	DIMENSION 2 Esquema corporal	✓		✓		✓		
5	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	✓		✓		✓		
6	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	✓		✓		✓		
7	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.	✓		✓		✓		
8	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 3 Control del cuerpo	✓		✓		✓		
9	Camina coordinadamente al subir escaleras	✓		✓		✓		
10	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	✓		✓		✓		
12	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4 Lateralidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	✓		✓		✓		
14	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	✓		✓		✓		
15	Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha-izquierda.	✓		✓		✓		
16	Reconoce el lado derecho –izquierdo de su compañero.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 5 Organización espacio temporal	✓		✓		✓		
17	Camina con pasos largos y cortos	✓		✓		✓		
18	Corre lento y rápido	✓		✓		✓		
19	Lanza la pelota lejos y cerca	✓		✓		✓		
20	Camina delante o detrás del compañero	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [✓] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Tania Galinda Gonzales
 DNI: 09607929

Especialidad del validador: Mg. en docencia y gestión

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

de 11 del 2017

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMO JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL INICIAL.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Coordinación global general							
1	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso.	✓		✓		✓		
2	Gatea sorteando obstáculos puestos en el piso.	✓		✓		✓		
3	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	✓		✓		✓		
4	Corre sorteando obstáculos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 Esquema corporal	✓		✓		✓		
5	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.	✓		✓		✓		
6	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	✓		✓		✓		
7	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.	✓		✓		✓		
8	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 3 Control del cuerpo	✓		✓		✓		
9	Camina coordinadamente al subir escaleras	✓		✓		✓		
10	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	✓		✓		✓		
11	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	✓		✓		✓		
12	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 4 Lateralidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	✓		✓		✓		
14	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	✓		✓		✓		
15	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha-izquierda.	✓		✓		✓		
16	Reconoce el lado derecho –izquierdo de su compañero.	✓		✓		✓		
	DIMENSION 5 Organización espacio temporal	✓		✓		✓		
17	Camina con pasos largos y cortos	✓		✓		✓		
18	Corre lento y rápido	✓		✓		✓		
19	Lanza la pelota lejos y cerca	✓		✓		✓		
20	Camina delante o detrás del compañero	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia de preguntas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Luis E. Garay Picón.
 DNI: 06705891

Especialidad del validador: Ed. en Educación

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

de 11 del 2017


 Firma del Experto Informante.

Anexo 4

Base de datos prueba piloto

Estudiante	Número de ítem																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
E1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
E2	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
E3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
E4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
E5	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
E6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
E7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
E8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
E9	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
E10	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Dónde: Sí = 1 ; No=0

Base de datos - Pretest

Estudiante	Número de ítem																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
E1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1
E2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
E3	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
E4	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
E5	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
E6	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
E7	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
E8	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
E9	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0
E10	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
E11	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1
E12	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
E13	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
E14	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
E15	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
E16	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
E17	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0
E18	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1
E19	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
E20	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
E21	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1
E22	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0
E23	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
E24	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
E25	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
E26	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
E27	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
E28	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
E29	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
E30	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1

Anexo 5

Juegos Motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E 2051

Datos generales

- | | | |
|------------|-------------------------------|--|
| 1.1 | I.E. | :2051 |
| 1.2 | Lugar | : Carabayllo |
| 1.3 | Fecha | : 11-12-17 |
| 1.4 | Número de sesiones | : 10 sesiones |
| 1.5 | Grado de Estudio | : 5 años Inicial – Grupo pre-experimental |
| 1.6 | N° de participantes | : 30 |
| 1.7 | Nombre del responsable | : Sandra Suguey Arzola Uchuya |
| 1.8 | 1.8 Objetivo | : Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. |

1.9 Fundamento:

Vicente (2002) menciona que el juego tiene como objeto estimular los movimientos gruesos de los niños y que estos sean coordinados al momento de desplazarse. Pero que a la vez estos juegos deben incluir una intención motriz para que este tenga una organización ya que por sí solo no llega a los niveles de significación motriz.

Los juegos motores tienen como finalidad que los estudiantes de inicial de la institución educativa 2151 logren los siguientes objetivos:

- Fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la educación inicial.
- Proporcionar a las docentes de la institución educativa 2051 una guía para reforzar la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años.

Por eso se plantea diversas actividades, que consiste en 10 sesiones de aprendizajes en las cuales se evidencian las estrategias que ayudarán a los niños mejorar los movimientos gruesos de su cuerpo.

SESION DE APRENDIZAJE N°1

“MOVIENDO MI CUERPO”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 4-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar nuestro lado derecho de nuestro cuerpo. Para esto se le colocará una pita roja en su mano derecha</p> <p>Se pedirá a los niños que formen una fila para dirigirnos al patio, luego se dejará que los niños se movilicen por todo el espacio escuchando una canción y cuando se detenga la música, deberán de detenerse y con la indicación de la profesora el niño dará tres pasos para la derecha y cogerá al niño que está más cerca de él.</p> <p>Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde estamparán con ténpera roja su mano derecha.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	Lana roja Pandereta Hoja bond Ténpera roja Platos de plásticos

SESION DE APRENDIZAJE N°2

“NOS CONVERTIREMOS EM JIRAFAS Y SAPITOS”

I.- DATOS INFORMATIVO

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 5-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Hacemos una fila con los niños y los llevamos al patio; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para poder realizar un pequeño calentamiento.	Tiza Canción del sapito
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Los niños se ubicarán detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre una punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para transponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.	
RELAJACIÓN	Para relajarnos nos recostaremos en el piso con los niños inhalando y expirando aire escuchando una melodía clásica.	
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICO	Luego se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que los niños dibujen lo que más le gusto de la actividad.	
CIERRE	Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	

SESION DE APRENDIZAJE N°3
 “JUGANDO A SER TORTUGUITAS”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 6-12-17

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.	Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso

II. APRENDIZAJES ESPERADO

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar nuestro lado derecho de nuestro cuerpo. Para esto se le colocará una pita roja en su mano derecha	Patio Almohadas de colores
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	En seguida se delimitará el proyecto de la carrera. Donde los niños tendrán una almohada pequeña. Y se ubicarán todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocarán el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto, deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.	
RELAJACIÓN	Para relajarnos nos recostaremos en el piso con los niños inhalando y expirando aire escuchando una melodía clásica.	
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO	Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde dibujaran lo que más les gusto del juego.	
CIERRE	Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

"SALTAMOS COMO LA PELOTA"

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 "EL PROGRESO"

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 6-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar</p> <p>Se les presentará una pelota y esta dará botes, todos los niños deberán de moverse junto a ella sin tocarla porque es tímida. Cuando la pelota no se mueva se quedarán quietos. Después se les pedirá a los niños que se echen al piso para que nuestra amiga la pelota tímida únicamente pasará a tocar el cuerpo aquellos niños que estén completamente inmóviles ya que se asusta cuando alguno se mueve.</p> <p>Para relajarnos se le otorgar una pluma a cada niño para que la pluma se mueva despacio</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una plastilina y plasmen lo que le gusto de la actividad</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	Patio cd Cinta Maskensting

SESION DE APRENDIZAJE N°5

“EL JUEGO DE LA GRANJA”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 7-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad.	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	Y
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a</p> <p>Luego se les dirá a los niños que vamos a jugar a que estamos en la granja. Cada niño va a imitar el animal que le ha tocado, con máscaras de perro, vaca, gallo, pato, etc. Se les explicara como caminan los animales de cuatro patas. Pero en la granja hay que buscar objetos que tengan la forma de ovalo quien lo encuentra, deberá coger y llevarlo en la caja. Para que los niños se relajen se echaran en el piso con los niños inhalando y expirando aire escuchando una melodía clásica.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond y plumón para que los niños dibujen lo que más les ha gustado del juego.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	<p>Caja</p> <p>Huevos</p> <p>Diversos objetos</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N°6

"ME DIVIERTO CON LA ULA-ULA"

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 "EL PROGRESO"

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 8-12-17

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS**III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	Y
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Hacemos una fila con los niños y los llevamos al patio; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para realizar un pequeño calentamiento. En seguida mostraremos los palos toc-toc y hacemos dos ritmos, rápido y lento para que los niños puedan diferenciarlos. Y con ellos trabajamos en el espacio caminando, saltando y corriendo. Luego incorporamos el ula-ula preguntándoles que forma tiene, y les diremos como es que se debe usarse, les entregaremos uno a cada uno para los que los coloquen en aspa que están ubicados dentro del espacio del patio. Una vez entregado los ula-ula indicaremos a los niños que se coloquen dentro de este sentado sobre el aspa. Y les mostraremos los palos toc-	Patio Ula-ula Palos toc-toc Radio Cd	

RELAJACIÓN	toc. Tocaremos los toc-toc haciendo dos ritmos, rápido y lento. Enseguida pediremos a los niños que se pongan de pie y que comiencen a saltar como conejitos dentro de la ula- ula siguiendo el	
EXPRESIÓN GRÁFICO- PLASTICO	sonido de los toc-toc. Luego les pediremos que corran alrededor de su ula-ula, que caminen, que salten dentro y fuera siguiendo el ritmo. Finalmente, que lancen y atrapen la pelota con ambas manos.	
CIERRE	Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido. Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	

SESION DE APRENDIZAJE N°7

“JUGANDO A SER GUSANITOS”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 11-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a imitar como camina el gusano. ¿Ustedes saben si los gusanos tienen patas? ¿Cómo caminan? Vam0s averiguarlo.</p> <p>Se pedirá a los niños que se coloquen boca abajo y se arrastren imitando al gusano, para lo cual deberán de pasar por debajo de una sogá. Mientras la profesora entonará la canción del gusanito.</p> <p>Inmediatamente los niños se pondrán en el piso y la profesora alzaré y moveré las piernas de cada niño. Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que dibujen lo que más les gusto de la actividad.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	<p>Gusano de trapo</p> <p>Soga</p> <p>Papelógrafo</p>

SESION DE APRENDIZAJE N°8

“JUGAMOS A SER LOBO Y OVEJAS”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 11-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Corre sorteando obstáculo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos	Mascaras Obstáculos
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Luego la profesora les explicará el juego que se va a realizar. Diciéndoles que desplazarán por el patio sin chocar los obstáculos y serán ovejas traviesas y se escaparan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando estas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del otro.	Soga
RELAJACIÓN	Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.	
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO	Luego Se le otorgará a cada niño una plastilina para que plasmen lo que más les gusto de la actividad.	
CIERRE	Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	

SESION DE APRENDIZAJE N°9

“NOS DIVERTIREMOS A SER LOBOS”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 12-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Corre lento y rápido

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a correr lento y rápido.	Soga Música clásica
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Se les explicará el juego que se va a realizar, diciéndoles que un niño correrá lento-rápido llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.	
RELAJACIÓN	Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.	
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO	Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que dibujen lo que más les gustó de la actividad.	
CIERRE	Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	

SESION DE APRENDIZAJE N°10

"SOMOS MALAVARISTAS"

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 "EL PROGRESO"

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 12-12-17

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar las articulaciones de nuestro cuerpo.</p> <p>Se pedirá a los niños que formen una fila para dirigirnos al patio, luego se dejará que los niños se movilen por todo el espacio escuchando una canción y cuando se detenga la música, deberán de detenerse y con la indicación de la profesora el niño moverá la cinta en la articulación del brazo tanto izquierdo como derecho.</p> <p>Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida.</p> <p>Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde estamparán con témpera roja su mano derecha.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	<p>Cinta</p> <p>Pandereta</p> <p>Hoja bond</p> <p>Témpera roja</p> <p>Platos de plásticos</p>

SESION DE APRENDIZAJE N°11

“ENCONTRAMOS UN TESORO”

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 13-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Camina con pasos largos y cortos

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a caminar con pasos largos y cortos.</p> <p>Se pedirá a los niños que formen una fila para dirigirnos al patio y escuchen como jugarán. La profesora pasará a explicarles que verán en el piso una plantilla donde habrá números en cada casillero y se le dará a un niño una moneda de oro para que la lancen en el número que les gusta, caminarán con pasos largos o cortos dependiente en donde se encuentre su moneda. Si esta moneda está más cerca de él dará pasos cortos y si se encuentra más lejos de él dará pasos largos. Cuando lleguen donde la moneda la recogerán con un solo pie y sin perder el equilibrio. Pierde su turno el niño que se caiga al recoger la moneda.</p> <p>Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde dibujaran lo que más le gusta de la actividad.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	<p>Tiza</p> <p>Moneda de cartón</p> <p>Pandereta</p>

SESION DE APRENDIZAJE N°12

“JUGANDO A SER ESTATUAS

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 2051 “EL PROGRESO”

Sección: Lucero del mañana

Edad: 5 años

Fecha: 14-12-17

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Lanza la pelota lejos y cerca

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN EXPRESIÓN GRÁFICO-PLASTICO CIERRE	<p>Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a lanzar la pelota cerca-lejos.</p> <p>Se llevará a los niños al patio y se les explicará que jugaremos a ser estatuas. Donde se lanzará y cuando la pelota lo coja la profesora con las manos los niños se convertirán en estatuas y el niño que se encuentre más cerca de ella, el niño tirará la pelota y el niño que se encuentre lejos al lanzar la pelota será el campeón del juego.</p> <p>Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde estamparán con ténpera roja su mano derecha.</p> <p>Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.</p>	Pelota

FOTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES







"Año del Buen Servicio Ciudadano"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DRE LIMA METROPOLITANA
UGEL N° 04 - COMAS



I.E. N° 2051 "EL PROGRESO"
Km. 21 Av. Túpac Amaru
CARABAYLLO

AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El Director de la Institución Educativa N° 2051 de El Progreso, Distrito de Carabayllo, quien suscribe otorga la presente Constancia de Desempeño Laboral.

AUTORIZA:

A la profesora, Sandra Sughey Arzola Uchuya, identificado con DNI N° 43595263, con domicilio en Av. Perú Jr. Río Branco N° 2664, para que realice su trabajo de investigación en la I.E. 2051 para su obtención del grado de Magister, sobre " JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA SICOMOTRICIDAD GRUESA EN EL NIVEL ".

El Progreso, 17 de octubre de 2017



DIRECTOR L. RODRIGUEZ HUAMANI
DIRECTOR
CPR: 0100460700

1101-18
Yolup Ocaña



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FORMATO DE SOLICITUD

SOLICITA:

VISTO BUENO PARA
LA TESIS

ESCUELA DE POSGRADO

Azeida UCHOYA SANDER con DNI N° 43598263
(Nombres y apellidos del solicitante) (Número de DNI)
domiciliado (a) en JIRÓN RIOBLANCO 2464 S.M.P. AYOBA DE PERÚ
(Calle / Lote / Mz. / Urb. / Distrito / Provincia / Región)

ante Ud. con el debido respeto expongo lo siguiente:

Que en mi condición de alumno de la promoción: 2016-2 del programa: MAESTRIA EN
(Promoción) (Nombre del programa)
EDUCACION identificado con el código de matrícula N° 7001111334
(Código de alumno)

de la Escuela de Posgrado, recorro a su honorable despacho para solicitarle lo siguiente:

VISTO BUENO PARA LA TESIS

Por lo expuesto, agradeceré ordenar a quien corresponde se me atienda mi petición por ser de justicia.

Lima, 15 de 8 de 2018

(Firma del solicitante)

Documentos que adjunto:

- a.
- b.
- c.
- d.

Cualquier consulta por favor comunicarse conmigo al:

Teléfonos:

Email:

ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
CAMPUS LIMA NORTE
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
15 AGO. 2018
RECIBIDO
Hora: 4:10 PM Firma: *(Firma)*



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

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

.. ARZOLA UCHUYA SANDRA SUHEY ..
D.N.I. : 43595263 ..
Domicilio : AVENIDA PERÚ - JIRON RIO BRANCO 2464 ..
Teléfono : Fijo : - Móvil : 941375169 ..
E-mail : SANDYAR-86@HOTMAIL.COM ..

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :
Escuela :
Carrera :
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA ..
Mención : EDUCACIÓN ..

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

.. ARZOLA UCHUYA SANDRA SUHEY ..
.....
.....

Título de la tesis:

.. JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA ..
.. PSICOMOTRICIDAD GRUESA ..

Año de publicación : 2018 ..

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

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha :

13-09-18

Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Luis Edilberto Garay Peña, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, asesor de la tesis titulada “Juegos Motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” de la estudiante **Sandra Sughey Arzola Uchuya**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

Lima, 17 de marzo del 2018



Dr. Luis E. Garay Peña

DNI:06705891

Resumen de coincidencias X

19%

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	9%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de internet	1%
3	repositorio.uladecb.ed... Fuente de internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	1%
5	osoaoc.untrn.edu.pe Fuente de internet	1%
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unival.edu... Fuente de internet	1%



Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación

AUTOR:

Br. Sandra Sugey Arzola Uchuya

ASESOR:

Dr. Luis Edilberto Garay Peña