



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**INFLUENCIA DEL JUEGO ORIENTADO EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS I.E. N° 019 EL MOLINO 2017.**

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA

EN EDUCACION

AUTORA

Br. MARLITH DANNY LLAJA ZELADA

ASESOR

Mg. JUAN MANUEL ANTON PEREZ

LINEA DE INVESTIGACIÓN

EVALUACIÓN Y APRENDIZAJE.

PERÚ - 2017

DECLARACION JURADA

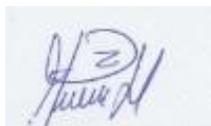
Yo, Marlith Danny Laja Zelada, egresado(a) del programa de Maestría(x) Doctorado () en Maestría en Educación de la Universidad Cesar Vallejo SAC.Chiclayo, identificada con DNI N°41055996.

DECLARO BAJO JURAMENTO.

1. Soy autor(a) de la tesis titulada: INFLUENCIA DEL JUEGO ORIENTADO DEL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LA I.E N°019 EL MOLINO 2017
2. La misma que presento para optar el grado de: Maestría en Educativa.
3. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
4. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
5. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional
6. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.



Firma

Nombres y apellidos: Marlith Danny Laja Zelada
DNI: 41055996

Chiclayo, 15 de Setiembre de 2017

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis 3 hijos Llamilet, Fátima y Mathiev Nahuel Ruiz Llaja, por darme el empujón anímico para seguir preparándome y construir mi proyecto de vida; así como a mi esposo OSCAR RUIZ SEGURA, por el apoyo incondicional con esa fortaleza mental; lo que hace que no abandone mis retos y continuar a pesar de las múltiples adversidades que se presenta.

AGRADECIMIENTO

Agradezco el apoyo de mi esposo por el apoyo incondicional durante la realización del trabajo de investigación, quien con sus sugerencias y consejos, con lo que ha fortalecido nuestros conocimientos y prácticas investigativas; así como la redacción adecuada de la tesis y poder terminar el presente trabajo de investigación.

PRESENTACION

El presente trabajo de investigación titulado “El juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017”, está encaminado en la línea de investigación: evaluación y aprendizaje; en la se organiza en capítulos, donde en primer orden se encuentra la Introducción; cual se encuentra la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis y objetivos. En el segundo capítulo que corresponde a método, se encuentra el diseño de la investigación, variables y operacionalización, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, métodos de análisis de datos y los aspectos éticos. En el tercer capítulo se encuentran los resultados, plasmados tanto en tablas y figuras obtenidos de los instrumentos aplicados, tanto en el pre test y pos test. En el cuarto capítulo plasmamos la discusión de los resultados teniendo en cuenta las teorías y otras investigaciones citadas en nuestra investigación. En el quinto capítulo se describen las conclusiones; las cuales están elaboradas después del análisis de los resultados obtenidos en la investigación y los aportes de las diversas teorías referidas al tema en estudio. En el sexto capítulo hacemos las recomendaciones necesarias a tener en cuenta en las siguientes investigaciones, y finalmente tenemos como capítulo séptimo las referencias, que son los autores de tesis, revistas y libros de los diversos autores incluidos en la investigación; los mismos que a su vez están debidamente citados.

La Autora.

INDICE

Página del jurado.....	ii
Declaración de autenticidad.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
I. INTRODUCCIÓN	
1.0. Planteamiento del problema.....	15
1.1. Formulación del problema.....	17
1.2. Justificación	17
1.3. Antecedentes.....	17
1.4. Objetivos.....	21
II. MARCO TEORICO	
2.1. Marco teórico.....	23
2.2. Marco conceptual.....	29
III. MARCO METODOLOGICO	

3.1. Hipótesis.....	32
3.2. Variables.....	32
IV. METODOLOGIA	
4.1. Tipo de investigación.....	38
4.2. Diseño.....	38
4.3. Población y muestra.....	38
4.4. Método de investigación.....	39
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
4.6. Métodos de análisis de datos.....	40
4.7. Aspectos éticos.....	40
V. RESULTADOS	
DISCUSIÓN	57
CONCLUSIONES	61
VI. SUGERENCIAS	64
VII. REFERENCIAS	66
ANEXOS	68

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Descripción de técnicas e instrumentos.....	39
Tabla 02.Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes en el pre test.....	42
Tabla 03.Nivel de la dimensión coordinación en los estudiantes en el Pre test.....	43
Tabla 04.Nivel de la dimensión lenguaje en los estudiantes- Pre test.....	44
Tabla 05.Nivel de la dimensión Motricidad en los estudiantes- Pre test.....	45
Tabla 06.Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes en el post test	46
Tabla 07.Nivel de la dimensión coordinación en los estudiantes en el Post test....	47
Tabla 08.Nivel de la dimensión lenguaje en los estudiantes- Pos test.....	48
Tabla 09.Nivel de la dimensión Motricidad en los estudiantes- Pos test.....	49
Tabla 10.Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes- pre test Vs post test..	50
Tabla 11.Nivel de Coordinación de los estudiantes- pre test Vs post test.....	51
Tabla 12.Nivel de lenguaje de los estudiantes- pre test Vs post test.....	52
Tabla 13.Nivel de motricidad de los estudiantes- pre test Vs post test.....	53
Tabla 14.Prueba T Student para medir la influencia del juego orientado en el mejoramiento del Desarrollo Psicomotor y sus dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad en el Pretest y Pos test.....	54
Tabla 15: Estadísticos descriptivos de la variable desarrollo psicomotor y sus dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad evaluados en el pre test y pos test de la muestra en estudio.....	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 01.Distribución del Nivel de desarrollo Psicomotor-Pre test.....	42
Figura 02.Distribución del Nivel de la dimensión Coordinación-Pre test.....	43
Figura 03.Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje-Pre test.....	44
Figura 04.Distribución del Nivel de la dimensión Motricidad-Pre test.....	45
Figura 05.Distribución del Nivel de la dimensión desarrollo psicomotor-Post test ..	46
Figura 06.Distribución del Nivel de la dimensión Coordinación-Post test.....	47
Figura 07.Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje-Pos test.....	48
Figura 08.Distribución del Nivel de la dimensión Motricidad-Pos test.....	49
Figura 09.Distribución del Nivel de la dimensión desarrollo Psicomotor –Pre test Vs Post test.....	50
Figura 10.Distribución del Nivel de la dimensión coordinación–Pre test Vs Post Test.....	51
Figura 11.Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje–Pre test Vs Post test	52
Figura 12.Distribución del Nivel de la dimensión motricidad–Pre test Vs Post test ..	53
Figura 13: Distribución de probabilidad de la prueba T para probar la diferencia significativa en el pre test –Pos test	54
Figura 14: Diagrama de Boxplot del Desarrollo psicomotor-pre test y pos test	56

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo general determinar la influencia del Juego orientado en el desarrollo psicomotor” en sus tres dimensiones: coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 5 años de la I.E.I N° 019 el molino. El presente trabajo está fundamentado en el enfoque Cuantitativo, con un tipo pre experimental, de pretest y posttest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 estudiantes del nivel inicial El instrumento usado para este trabajo fue el Test para medir el desarrollo psicomotor (TEPSI) de las autoras Haeussler & Marchant (2009) el cual lo he aplicado a la muestra seleccionada antes y después de aplicar el programa mencionado líneas arriba, logrando resultados y conclusiones como: la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

Palabras clave.

Juego orientado, desarrollo psicomotor.

ABSTRACT

The present work had as general objective to determine the influence of the "Game oriented in the psychomotor development" in its three dimensions: coordination, motor and language in children of 5 years of the I.E.I N° 019 the mill. The present work is based on the quantitative approach, with a pre-test, pretest and posttest type with a single group, whose sample was made up of 16 students of the initial level. The instrument used for this work was the Test to measure psychomotor development (TEPSI) of the authors Haeussler & Marchant (2009), which I applied to the sample selected before and after applying the program mentioned above, achieving results and conclusions such as: the application of the Program shows effectiveness by significantly increasing levels of development Psychomotor in all dimensions evaluated.

Keywords.

Game oriented, psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “El juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017”, está encaminado en la línea de investigación: evaluación y aprendizaje; se organiza en capítulos, donde en primer orden se encuentra la Introducción; en la cual se encuentra la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis y objetivos. En el segundo capítulo que corresponde a método, se encuentra el diseño de la investigación, variables y operacionalización, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, métodos de análisis de datos y los aspectos éticos. En el tercer capítulo se encuentran los resultados, plasmados tanto en tablas y figuras obtenidos de los instrumentos aplicados, tanto en el pre test y pos test. En el cuarto capítulo plasmamos la discusión de los resultados teniendo en cuenta las teorías y otras investigaciones citadas en nuestra investigación. En el quinto capítulo se describen las conclusiones; las cuales están elaboradas después de hacer una interpretación de las tablas y figuras obtenidas en la investigación y los aportes de las diversas teorías referidas al tema en estudio. En el sexto capítulo hacemos las recomendaciones necesarias a tener en cuenta en las siguientes investigaciones, y finalmente tenemos como capítulo séptimo las referencias, que son los autores de tesis, revistas y libros de los diversos autores incluidos en la investigación; los mismos que a su vez están debidamente citados.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACION

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.0. Planteamiento del problema.

Mediante la práctica docente del nivel inicial he observado que los niños y niñas de dicho nivel presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor según la edad que presentan, tanto en la coordinación, lenguaje y motricidad; demostrando problemas para identificar las partes de su cuerpo, ni pueden seguir modelos usando su cuerpo, la mayoría de estudiantes tienen poca coordinación, y problemas de expresar nombres conocidos de objetos o personas cercanas, etc.

En la actualidad, la mayoría de los países sub desarrollados como Bolivia, Paraguay, Venezuela así como Perú, presentan un gran índice de niños con problemas en su desarrollo psicomotor. Es por ello que según la OMS “en américa latina un 40% de los niños de América Latina sufren algún trastorno en su desarrollo, un 13 % de incapacidad, un 37 % de retraso y un 3 % presenta minusvalía. OMS (2009)

Asimismo en el Perú se evidencia la problemática, donde los niños de inicial muestran poco desarrollo psicomotor, debido a que no hay programas de estado o del mismo docente para estimular el desarrollo psicomotor en los estudiantes, además si lo hacen no se hace en la edad debida, perdiéndose tiempo valioso para desarrollar potencialidades en los niños, así como habilidades que debieron desarrollar, pero por falta de la oportunidad quedaron truncadas y no fueron puestas en marcha.

Teniendo como referencia los trabajos realizados por Loli y Silva (2007) nos dice que es necesario ayudar al niño a desarrollar su motricidad tempranamente por lo que ayuda al estudiante a ser competente, donde es capaz de hacer un manejo de diversas potencialidades que permiten desarrollarse integralmente; es decir en el aspecto afectivo, cognitivo y social como persona. El desarrollo integral del ser humano, es necesario que la

persona desde los primeros años desarrolle sus habilidades y destrezas, es por ello que debemos propiciar momentos para desarrollar su desarrollo psicomotor mediante juegos orientados.

En la segunda década del siglo XXI, es necesario desarrollar la psicomotricidad como parte de una educación de alta calidad, debido a que es reconocida como un factor esencial para lograr en el futuro personas competentes, y que despliegan diversas habilidades en su vida diaria y laboral. Si nos referimos a nuestro país, podemos decir que el tema de desarrollo psicomotor se aborda de manera muy superficial desde los sectores de educación y los hospitales y postas médicas; en otras palabras, son muy pocos los niños que tienen un trabajo con programas de gobierno como estimulación temprana en la región amazonas, aunque no en todo el país, que eso sería lo ideal, pero al menos hay una iniciativa en algunos lugares.

Esta problemática se observó de forma incito en la I.E. N° 019 de El Molino, donde los niños tienen graves problemas en su desarrollo psicomotor, lo que está repercutiendo en su aprendizaje; ya que no le dan el tratamiento debido para superarlo; por ello en esta investigación se aplicó el juego orientado al desarrollo psicomotor, para así mejorar y estimular a través del juego su desarrollo, tanto en el lenguaje, coordinación, y motricidad, ya que los niños que no desarrollan su psicomotricidad de manera adecuada, tendrán en un futuro problemas para desenvolverse y desenvolver sus potencialidades y habilidades en las diferentes dimensiones del su psicomotricidad; además tendrá dificultades para estimular a sus hijos a desarrollar su motricidad; así también damos a conocer a las demás colegas a poner en práctica y desarrollar las potencialidades de los niños sobre todo de cinco años, ya que mientras más temprano se estimula, mejores serán los resultados.

1.1. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación del juego orientado en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017?

1.2. Justificación

Por lo que se percibe en nuestra realidad educativa, nos damos cuenta que existe un gran problema en los niños de inicial, nos estamos refiriendo al desarrollo psicomotor, donde los niños aún no han desarrollado su motricidad, el lenguaje y coordinación. En este contexto, el ministerio de educación y las Instituciones Educativas no se preocupan a través de programas o proyectos intervenir en mejorar dicha brecha. En este sentido existe una idea equivocada de que solamente en educación física se puede hacer o desarrollar la psicomotricidad; pero por antecedentes existentes, sabemos que se puede desarrollar a través de juegos vivenciales, no solo deportivos, sino en otros juegos cotidianos. Esta problemática repercute en su desarrollo integral y su aprendizaje, ya que el juego es muy importante en la construcción del aprendizaje del ser humano; sobre todo en los niños que usan el juego para aprender. Es por ello que este trabajo se realizó para que las y los colegas del nivel inicial hagan una evaluación de su práctica docente y puedan conocer que los diversos juegos en los niños mejorará el desarrollo psicomotor y por consiguiente su aprendizaje en las diversas áreas curriculares.

1.3. Antecedentes

Luego de revisar la bibliografía pertinente relacionada con las variables de estudio, nos damos cuenta que hay gran preocupación de la comunidad investigadora por mejorar a través de programas el desarrollo psicomotor, e incluir el juego dentro de las actividades de aprendizaje, sobre todo en

los niños del nivel inicial; donde es lo más aconsejable utilizar el juego como fuente de aprendizaje y desarrollar el lenguaje, coordinación y motricidad, los cuales son parte del desarrollo psicomotor; a continuación citamos a investigadores respecto al tema.

En un estudio realizado en Ambato- Ecuador por Gutiérrez, D. (2015), titulada “la ludoterapia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con síndrome de Down en la fundación de niños especiales de san miguel”, de nivel descriptivo, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, con modalidad de investigación de campo, donde tuvo una población y muestra a la vez formada por 5 niños, 5 padres y 2 terapistas; llegando a resultados significativos en el proceso del mismo, además que la sesión terapéutica se ha convertido en un tiempo de recreación, relajación y motivación infantil para el proceso del desarrollo infantil.

Baque, V. (2013) en su trabajo de investigación denominado “actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional santa maría del fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”, realizado en La Libertad- Ecuador, de tipo descriptivo, teniendo a 66 niños de primer año de educación básica como población y muestra, llegando a resultados que los niños deben desarrollar su motricidad gruesa en toda la etapa de crecimiento físico y mental.

Según la investigación de Patiño (2009), que lleva como título “valoración del estado psicomotor de los niños preescolares del hogar infantil ormaza de la comuna nor-oriental de pereira 2008, mediante el test de tepsi”, dicho estudio fue descriptivo y formado por una población de 68 estudiantes, de ellos 34 fueron varones y 34 mujeres que tenían una edad entre 2 a 5 años, encontrando como resultados donde las niñas

desarrollan mejor su psicomotricidad que los niños , y un dato más es que un 29% entre mujeres y varones tienen retraso y riesgo en su desarrollo psicomotor.

Garrido y Alvarado (2007) en su investigación determinada “Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfam panguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007” realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli (Chile). La muestra de estudio corresponde a 44 niños y niñas, entre 12 y 59 meses que eran controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test TEPSI o EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

Según Martínez y Urdangarín (2006) en su investigación desarrollada en Chile evaluación del desarrollo psicomotor de niños institucionalizados menores de 1 año mediante tres herramientas distintas de evaluación, dicho estudio. El estudio es una investigación de tipo no experimental ya que no existe manipulación de las variables, donde la población de estudio correspondió a todos los niños de la Región Metropolitana, institucionalizados en Hogares o Centros de Tránsito y Diagnóstico pertenecientes al SENAME que tuvieran entre 0 y 12 meses de edad;

llegando a resultados importantes en donde presentan diferencias significativas entre el EEDP y DFDM, y entre el EDPPI y el DFDM, no ocurriendo lo mismo entre el EEDP y el EDPPI. Rechazándose así la hipótesis nula (H0), que plantea que las diferencias existentes no son significativas.

A nivel nacional

Gastiaburú, G. (2012) en su investigación denominada juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao, donde aplicó una metodología de tipo experimental con una población de 16 niños, la misma cantidad de niños fueron la muestra, llegando a resultados como: La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora, efectividad en el lenguaje e incrementaron la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Según Silva, M.(2011) en la investigación estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de ventanilla, callao; la cual tuvo un método descriptivo comparativo, donde su población estuvo compuesta por 256 estudiantes de 5 años de nivel inicial y su muestra fueron 60 niños, 30 para el grupo control y 30 para el grupo experimental, llegó a conclusiones diciendo que existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor, en el lenguaje, y no la coordinación en los niños sometidos a programas de manera vivencial es parecido a los otros programas que mantienen el modelo clásico de psicomotricidad.

Linares N. y Calderón S.(2008) ejecutaron un trabajo importante, el cual tuvo como fin supremo medir el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 0 a 2 años. La muestra estuvo formada por 37 niños de madres que recibieron estimulación prenatal y 43 niños cuyas madres no

recibieron la estimulación en el periodo julio 2005 y julio 2007, a estos niños se les aplicó el test de desarrollo psicomotor; en el cual encontraron resultados como: los niños cuyas madres han tenido estimulación en el embarazo tenían mejor coeficiente intelectual que los niños cuyas mamás no tuvieron estimulación pre natal.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar que la aplicación del juego orientado mejoró el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar el nivel de desarrollo psicomotor a través del pre test de manera general y por dimensiones en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.
2. Identificar el nivel de desarrollo psicomotor a través del pos test de manera general y por dimensión en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.
3. Comparar los resultados del pre test y pos test de desarrollo psicomotor de manera general y por dimensiones en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.

II. MARCO TEORICO

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico

2.1.1. El juego

Según wallon, citado por Quiros V. y Arráez J. (2005) menciona que “los juegos se dan parejos a la propia maduración del niño y en una sucesión cronológica adecuada (...), incide en el desarrollo de esquemas y funciones motrices y en el proceso intelectual de cada sujeto. (pág. 25)

Piaget (2008) menciona que:

La inteligencia sensoriomotriz constituye la práctica de los conceptos y de las relaciones, por ello es importante que el niño experimente el juego simbólico. Para construir el pensamiento conceptual como lo define Piaget es necesario que el niño desarrolle la inteligencia sensoriomotriz, es decir el niño debe tener contacto con los objetos para que pueda coordinar entre sí percepciones sucesivas y movimientos reales. La inteligencia sensoriomotriz tienen a la satisfacción práctica, es decir al éxito de la acción (p.137).

Berruezo P. y Lázaro A. (2009) mencionan que el juego “desde un punto de vista psicológico es una vía para elaborar y expresar los sentimientos y para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales”, (pág. 350)

Lo lúdico, no pasa solamente por la utilización de técnicas participativas. Descubrir y descubrirnos, (...) disponernos a la construcción de nuevas relaciones, de nuevos saberes, de nuevas subjetividades, que involucra el construir creativamente con otros, constituye una actitud lúdica, (Algava, M. 2006, pág.13).

2.1.2. Clases de juegos

La clasificación de los juegos es un tema en el cual cada autor pone de manifiesto su propia interpretación, según su estudio que hayan realizado. Nosotros nos centraremos en el juego orientado, ya que es la variable independiente en nuestro estudio y lo explicamos de manera tal que: el juego orientado decimos que es todo el grupo de juegos que se ejecutan con una finalidad o fin, donde se espera logremos desarrollar alguna potencialidad o mejorar alguna dificultad en los seres humanos. Podemos decir que es orientado porque los juegos lo dirige una segunda persona, la que no participa del mismo, solo facilita el orden en la realización del juego. Es decir que hay quien oriente en la ejecución de juegos, diciendo que se hace primero, que sigue y así para cumplir con un fin al final de las actividades, pero haremos referencia a algunos autores sobre los juegos, ya que son útiles para hacer una explicación más clara.

2.1.2.1. Clasificación del juego según J. Piaget

Los juegos pueden ser diversos, solamente que hay que tener cuidado con lo que queremos lograr con estos, escoger con mucho cuidado para lograr nuestro objetivo y orientar al participante del juego a la ejecución según las orientaciones; a esto llamamos juego orientado. A continuación presentamos clases de juegos.

Juegos Sensoriomotores (0-2 Años)

Según Piaget estos juegos son de movimiento y de sentir con los sentidos, es decir con la vista, el tacto, estos juegos pueden aplicarse dependiendo su edad, unos más complejos que otros a medida que el ser humano se desarrolla.

El Juego Simbólico (2-7 Años)

Es etapa del egocentrismo, es donde el niño propone sus propios símbolos, da códigos a los acontecimientos de su vida cotidiana. Según Piaget hay dos momentos en esta etapa. El de apogeo del juego

simbólico y declinación del juego simbólico. El primero es egocéntrico, donde las acciones que realiza lo traslada a otros objetos de su entorno, y también imita acciones de los adultos para trasladar dichas acciones a su juguete u objeto; mientras que el segundo es donde los símbolos los hace conocer a sus amigos, es decir se produce un juego colectivo, es decir lo egocéntrico se pierde y aumenta el compartir con los demás.

Juegos De Reglas (7-12 Años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, puede decirse también un conjunto de normas grupales, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

2.1.3. Desarrollo psicomotor

Sin embargo el enfoque constructivista de Jean Piaget (1970), considera a la actividad motriz del niño como punto de partida para el desarrollo de la inteligencia, siendo los primeros años de vida del niño los de mayor acceso al conocimiento de su entorno a través de la actividad sensorio motriz. Es decir, las nuevas experiencias de aprendizaje que ha vivido el niño, se van asimilando en sus esquemas cognitivos y su vez se van enriqueciendo y adquiriendo mayor complejidad, permitiendo una mejor adaptación al medio, lo que facilitará que el niño tenga un mejor manejo de su realidad. Piaget también señala que toda experiencia que el niño realiza con su cuerpo en relación con su medio, le permite elaborar esquemas, y estos a su vez le permiten diferenciar y continuar sus experiencias, hasta llegar a la elaboración definitiva de su yo corporal en su desarrollo mental. (p. 222)

Sin embargo, Wallon (1978) estudió el desarrollo del niño desde un enfoque global que combina los aspectos motor, afectivo y cognitivo y la motricidad. Además plantea en su teoría el tono muscular, demostrando la influencia que ejerce el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del sujeto con otras personas, las cuales se evidencian a través de su percepción, sus emociones, su pensamiento y su lenguaje. El tono muscular va más allá del desarrollo de las actividades motrices y posturales, ya que es fundamental en la relación del sujeto con él mismo y con el medio que lo rodea

Las investigaciones de Piaget (2008), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). Según este autor el desarrollo psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones. En un estudio de Gastiaburú (2012) estableció que: El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida (p.138).

Psicomotricidad (...) unidad psico afectiva motriz, (...), en función motriz mantiene la postura y posibilita el movimiento y en función cognitiva (...) intermediario entre la acción y la situación, lo emocional (...) relación entre la vivencia y las emociones. (Quiros V. y Arráez J. 2005, pág. 27).

2.1.3.1. Áreas del desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor ha sido estudiado desde hace muchos años por diversos autores que han contribuido con aportes muy esenciales y sobre todo por Haeussler y Marchant (1996), nos referimos a: Wallon, Gesell, Ozeretski, Drupe, Collin entre otros que dan relevancia a las tres áreas fundamentales del desarrollo psíquico del niño: **coordinación, lenguaje, motricidad.**

Coordinación. Según Loli y Silva (2007) la coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos son eficaces, estéticos, rítmicos y sincronizados, P. 77. La coordinación viso motora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción viso motriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. El mismo Piaget no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos y de la representación en el desarrollo mental (Haeussler & Marchant, 2009.p.14).

La coordinación visomotriz según Loli y Silva (2007) está dada por: las acciones orientadas al logro progresivo y paulatino de las coordinaciones: ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo, ojo- mano-sonido. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes (p.78).

Lenguaje. “Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y

peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (Haeussler & Marchant, 2009.p.14).

El lenguaje considerado por Cubero, (2005) “se convierte en el sistema de signos, privilegiado para el desarrollo psicológico humano” (p.86). El lenguaje media la relación con los otros y además la relación con uno mismo, siendo una función psicológica superior reguladora a la propia acción.

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

Coordinación. Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos,2006. p.92).

Control respiratorio. Tiene características similares a las del tono muscular, estando relacionado con la atención y emociones. Aprender a controlar la respiración implica darnos cuenta cómo respiramos y adecuar la forma en que lo hacemos.

Equilibrio. Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, está al igual que los otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente (Cobos,2006.p.94).

Estructuración espacial. Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino.

Motricidad fina

Las habilidades motrices finas se refieren a los pequeños movimientos de los dedos manos y brazos. Incluye el alcanzar, agarrar y manipular objetos y el uso de herramientas como tijeras y crayolas. Las habilidades motrices finas como gruesas comienzan a desarrollarse desde el nacimiento y continúan desarrollándose en el pre-escolar y primaria.

La Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa como fina es importante en la vida del niño. La motricidad fina se encarga de los movimientos de manos y dedos, mientras que la motricidad gruesa abarca los movimientos de las extremidades del niño donde intervienen mayor número de músculos y movimientos estas dos áreas del desarrollo son importantes al igual que las demás pero están interviniendo en los movimientos que el niño los va realizar durante su vida. Es vital tomar en cuenta que es importante un desarrollo adecuado de estas áreas ya que con ellas podremos movilizarnos de un lugar a otra realizar actividades de la vida cotidiana. Podemos decir que la motricidad gruesa es un poco general y torpe, mientras que la motricidad fina es de tipo específico y más experto en la realización de actividades.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. El juego en el niño

El juego, es la acción de las acciones que realiza el niño o cualquier otra persona con una finalidad definida, donde el individuo hace uso de todo su cuerpo para realizar movimientos diversos para lograr ejecutar acciones.

Es así como estos autores llegan a la conclusión que el juego: Es una recreación de la vida humana que a través del hecho de jugar, realiza una

transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc. Para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en el que vive. (GARCIA, 2009).

2.2.2. Psicomotricidad

Según Quiros V. y Arráez J. (2005) “La psicomotricidad de origen francés nace con la intención de recomponer y aceptar al ser humano como un ser complejo, considerándolo como resultado de un proceso orgánico madurativo” (pág. 27).

2.2.3. Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se refiere a la madurez que alcanza una persona en el conocimiento de algo relacionado con la coordinación, el lenguaje y el movimiento o motricidad, poniendo en práctica un cúmulo de habilidades que innatamente o aprendidas a través de los sentidos lo pudo asimilar para hacerlo parte de su conducta.

III. MARCO METODOLOGICO

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

HI. La aplicación de un programa de juego orientado mejorará significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.

HO. La aplicación de un programa de juego orientado no mejorará significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual

V.I. El juego.- El juego, es la acción de las acciones que realiza el niño o cualquier otra persona con una finalidad definida, donde el individuo hace uso de todo su cuerpo para realizar movimientos diversos para lograr ejecutar acciones.

V.D. Desarrollo psicomotor.- El desarrollo psicomotor se refiere a la madurez que alcanza una persona en el conocimiento de algo relacionado con la coordinación, el lenguaje y el movimiento o motricidad, poniendo en práctica un cúmulo de habilidades que innatamente o aprendidas a través de los sentidos lo pudo asimilar para hacerlo parte de su conducta.

3.2.2. Definición operacional

La presente investigación se realizó con dos variables, una dependiente y la otra independiente; para lo cual sólo he tomado en cuenta la variable dependiente, donde se trabajará con tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad.

TÍTULO: El juego orientado al desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2016.

Variable dependiente.	Dimensiones	Indicadores	Items	Nivel de medición
Desarrollo psicomotor	Coordinación	Realiza movimientos coordinados al resolver alguna actividad que implica realizar acciones cotidianas.	1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	Ordinal Por cada ítem el Puntaje es: (1 ó 0) 1= si realiza la actividad psicomotora 0= si no realiza la actividad sicomotora
			2. Construye un puente con tres cubos con modelo presente.	
			3. Construye una torre de ocho o más cubos.	
			4.Desabotona	
			5.Abotona	
			6.Enhebra Una Aguja	
			7. Desata cordones.	
			8. Copia una línea recta.	
			9. Copia un círculo.	
			10. Copia una cruz.	
			11. Copia un triángulo.	
			12. Copia un cuadrado.	
			13. Dibuja 9 o más partes de una figura humana.	
			14. Dibuja 6 o más partes de una figura humana.	

			15. Dibuja 3 o más partes de una figura humana.	
			16. Ordena por tamaño.	
	Lenguaje	Usa el lenguaje para comunicar diversas acciones y reconocer algunas situaciones que se le presenta.	17. Reconoce grande y chico.	
			18. Reconoce más y menos.	
			19. Nombra animales.	
			20. Nombra objetos	
			21. Reconoce largo y corto	
			22. Verbaliza acciones	
			23. Conoce la utilidad de objetos	
			24. Discrimina pesado y liviano.	
			25. Verbaliza su nombre y apellido.	
			26. Identifica su sexo	
			27. Conoce el nombre de sus padres.	
			28. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas	

			29. Comprende preposiciones	
			30. Razona por analogías opuestas.	
			31. Nombra colores.	
			32. Señala colores	
			33. Nombra figuras geométricas.	
			34. Señala figuras geométricas	
			35. Describe escenas	
			36. Reconoce absurdos.	
			37. Usa plurales.	
			38. Reconoce antes y después.	
			39. Define palabras.	
			40. Nombra características de objetos.	
	Motricidad	Usa su cuerpo para realizar acciones tanto en su totalidad como una parte o varias partes de su cuerpo.	41. Salta con los dos pies en el mismo lugar	
			42. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.	
			43. Lanza una pelota en una dirección determinada	

			44 Se para en un pie sin apoyo 10 seg. Ó más.
			45. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. o más.
			46. Se para en un pie sin apoyo 1seg. o más.
			47. Camina en puntas de pies seis o más pasos.
			48. Salta 20 cms. Con los pies juntos.
			49. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.
			50. Coge una pelota.
			51. Camina hacia adelante topando talón y punta.
			52. Camina hacia atrás topando punta y talón.

IV. METODOLOGIA

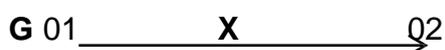
IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipos de investigación

El presente trabajo está fundamentado en el enfoque Cuantitativo, con un tipo pre experimental que según Hernández, R., Fernández, C, y Baptista, P. (1996) “este tipo de investigación podemos hacer un control mínimo a los resultados de una investigación en situaciones en la que no es posible la manipulación de la variable independiente” (pág. 117)

4.2. Diseño

El presente trabajo estuvo orientado con un diseño de pre test y pos test con un solo grupo cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

G: grupo de estudio

X: Programa del juego

01: pre test, observación del desarrollo psicomotor antes de la aplicación del Programa

02: pos test, observación del desarrollo psicomotor después de la aplicación del Programa

4.3. Población y muestra

La población y muestra quedan determinadas de la siguiente manera:

4.3.1. Población, está formada por 16 estudiantes de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017.

4.3.2. Muestra, la muestra está determinada mediante el muestreo no probabilístico, que según Hernández, R.; Fernández, C, y Baptista, P. (1997) “las muestras no probabilísticas, las cuales llamamos también muestras dirigidas suponen un procedimiento de selección informal y un poco arbitrario. Aun así estas se utilizan en muchas investigaciones y a partir de ellas se hacen inferencias sobre la población (pág.186), en

la presente investigación está formada por el 100% de los estudiantes que conforman la población.

4.4. Método de investigación

En la presente investigación se aplicó el rigor científico, aplicando para ello los pasos del método científico.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos utilizados en nuestra investigación fueron los siguientes:

Tabla 1

Descripción de técnicas e instrumentos

VARIABLES	TECNICAS	INSTRUMENTOS
Desarrollo psicomotor	Observación	Test de desarrollo psicomotor.

Para la realización del presente trabajo de investigación usé el test de desarrollo psicomotor para niños de 2 a 5 años, de Haussler y Marchant., definiendo al desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a las tres áreas básicas. La coordinación, el lenguaje y la motricidad.

Validación. El instrumento que se aplicó es el test de desarrollo psicomotor, el cual está validado por las autoras Haeussler & Marchant.

Confiabilidad: para la confiabilidad se usó Kuder de Richard 0.94

Baremación: donde las puntuaciones se transforman a escalas. Se utiliza los puntajes totales para convertirlos a puntaje t, considerando la edad cronológica del niño y los subtest.

Para la puntuación se considera 1 (éxito) y 0 (fracaso) según las indicaciones del test.

Para medir su desarrollo psicomotor se dividen en tres dimensiones: normalidad (puntaje T mayor o igual que 40 puntos), riesgo (puntaje T entre 30 y 39 puntos), retraso (puntaje T iguales o menores de 29 puntos).

Forma de aplicación: Individual

4.6. Métodos de análisis de datos.

Se aplicó pruebas estadísticas las cuales fueron las siguientes:

Prueba t Student: la cual sirvió para medir la influencia que tuvo el juego orientado en el desarrollo Psicomotor de los estudiantes, ya esta prueba midió si existió diferencia significativa antes y después de evaluar el desarrollo psicomotor.

Indicadores Estadísticos: Valores que evaluaron el comportamiento del desarrollo Psicomotor como: El promedio, varianza, desviación estándar, Percentiles: 25, 50, 75.

Gráficos estadísticos verticales e histogramas: representaciones graficas % que evaluaron el comportamiento de la variable según los puntajes obtenidos por dimensiones y en forma total de la variable desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Softwares de aplicación: Se utilizó la hoja de cálculo Microsoft Excel y el software estadístico Spss. V23.0 lo cual sirvió para la tabulación y procesamiento de los datos obtenidos de la muestra y procesarlos para responder a los objetivos planteados en la investigación, siguiendo la metodología y pruebas estadísticas utilizadas en la investigación.

4.7. Aspectos éticos.

La investigación está realizada en honor a la verdad respetando todas las normas éticas y morales, donde se han citado a todos los autores, el nombre de tesis y libros; así como los instrumentos. Además se está respetando según la política de la UCV para la elaboración del proyecto de tesis; de este modo evitar delitos como el plagio y quitar los derechos de autor que le corresponde.

V. RESULTADOS

Luego de que se aplicó los instrumentos del pre test y pos test de desarrollo psicomotor, se obtuvo los siguientes resultados:

4.1. Resultados obtenidos en el Pre test

A) Variable: Desarrollo Psicomotor-Pre test

Tabla 02

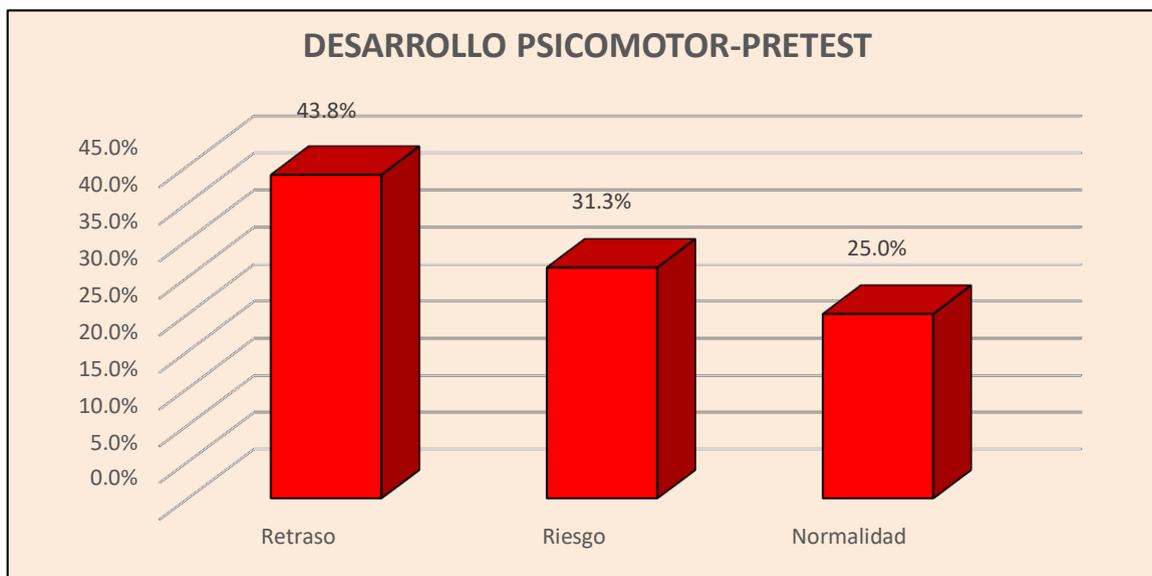
Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes en el pre test

Nivel de Desarrollo Psicomotor	alumnos	%
Retraso	7	43.8%
Riesgo	5	31.3%
Normalidad	4	25.0%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 01

Distribución del Nivel de desarrollo Psicomotor-Pre test



Fuente: tabla 02

En la tabla 02 y figura 01, podemos evaluar que el 43.8% de los estudiantes están en retraso, 31,3% están en riesgo y solo el 25% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes están en un retraso por lo general en el desarrollo psicomotor, lo cual se debería tomar medidas correctivas.

B) Dimensiones: Coordinación, lenguaje, Motricidad en el Pre test

Tabla 03

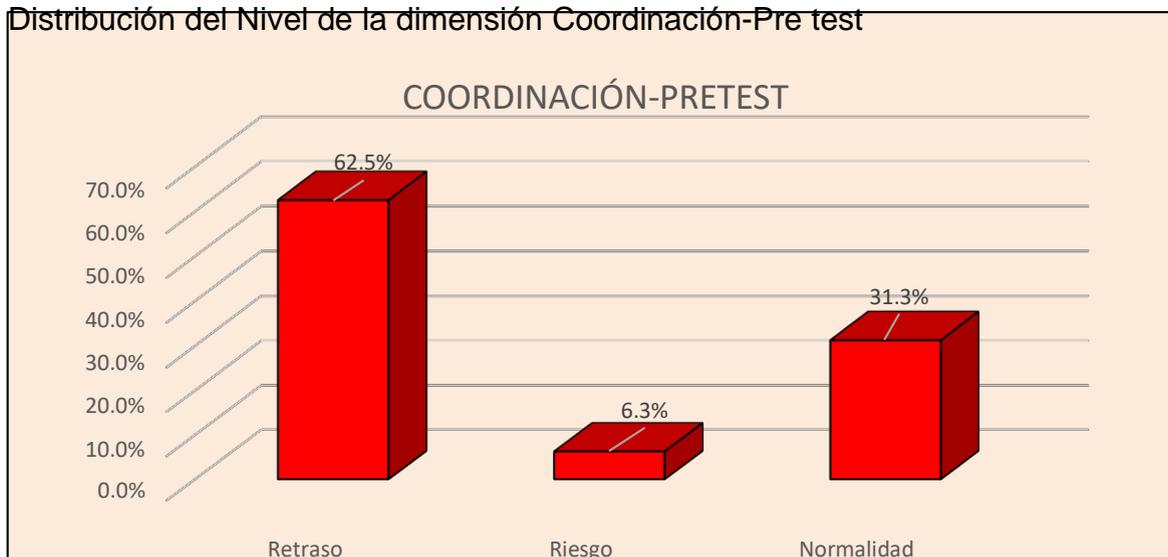
Nivel de la dimensión coordinación en los estudiantes en el Pre test

Nivel de Coordinación	alumnos	%
Retraso	10	62.5%
Riesgo	1	6.3%
Normalidad	5	31.3%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 02

Distribución del Nivel de la dimensión Coordinación-Pre test



Fuente: tabla 03

En la tabla 03 y figura 02, podemos evaluar que el 62.5% de los estudiantes están en retraso, 6.3% están en riesgo y solo el 31.3% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes están en un retraso por lo general en la coordinación, lo cual se debería tomar medidas correctivas.

Tabla 04

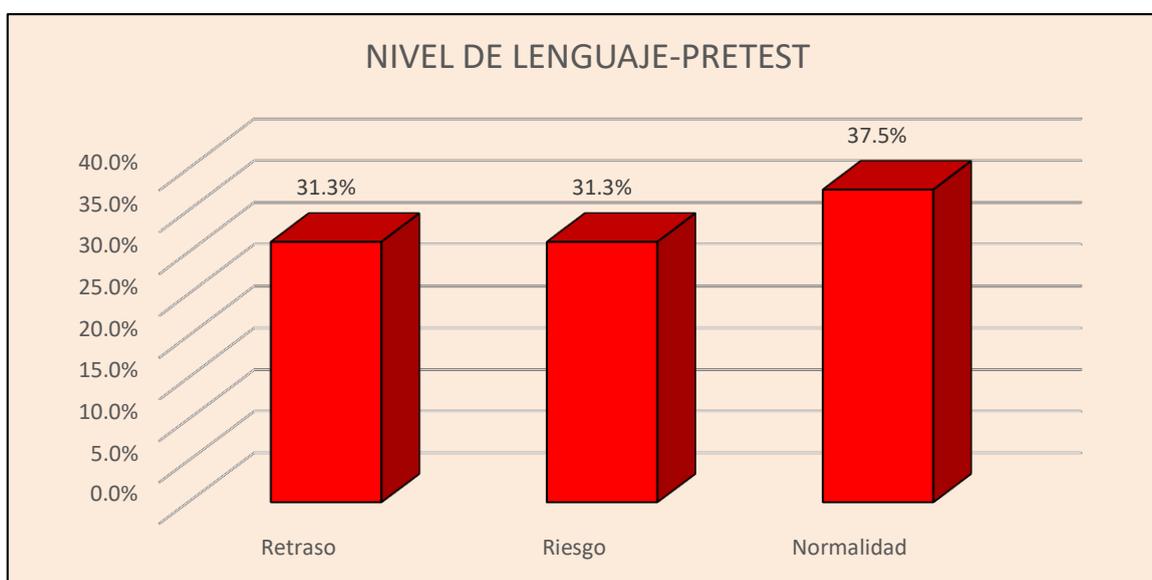
Nivel de la dimensión lenguaje en los estudiantes- Pre test

Nivel de Lenguaje	alumnos	%
Retraso	5	31.3%
Riesgo	5	31.3%
Normalidad	6	37.5%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 03

Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje-Pre test



Fuente: tabla 04

En la tabla 04 y figura 03, podemos evaluar que el 31.3% de los estudiantes están en retraso, 31.3% están en riesgo y solo el 37.5% están en normalidad, lo que significa que existen pocos estudiantes que están normalmente en el lenguaje, lo cual se debería tomar medidas correctivas para incrementar este nivel.

Tabla 05

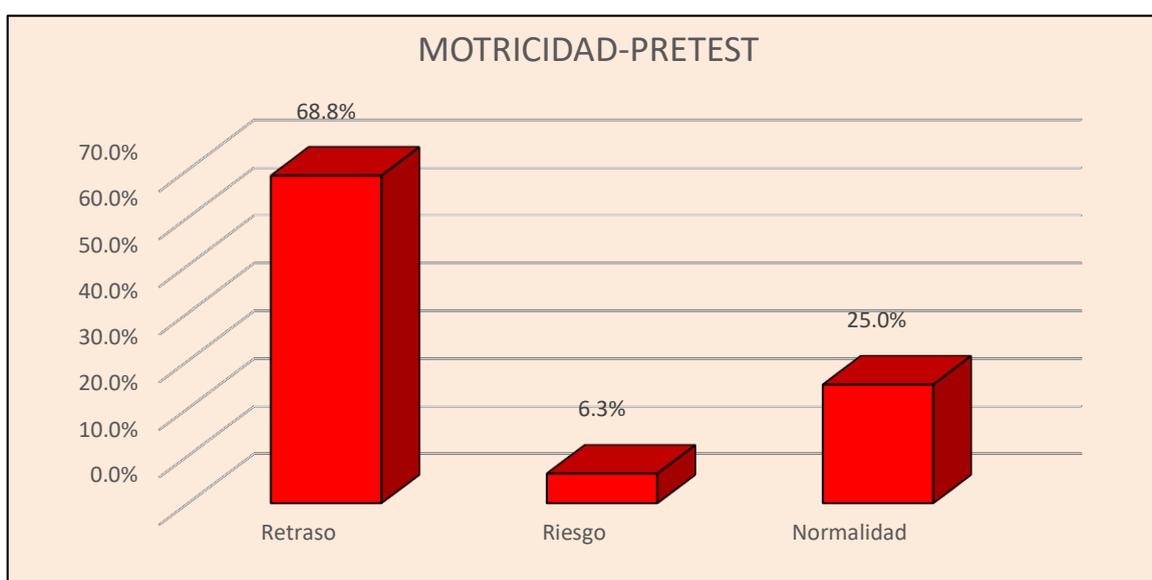
Nivel de la dimensión Motricidad en los estudiantes- Pre test

Nivel de Motricidad	alumnos	%
Retraso	11	68.8%
Riesgo	1	6.3%
Normalidad	4	25.0%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 04

Distribución del Nivel de la dimensión Motricidad-Pre test



Fuente: tabla 05

En la tabla 05 y figura 04, podemos evaluar que el 68.8% de los estudiantes están en retraso, 6.3% están en riesgo y solo el 25% están en normalidad, lo que significa que la mayor proporción de estudiantes tienen un nivel de retraso en la Motricidad, lo cual se debería tomar medidas correctivas para incrementar este nivel.

4.2. Resultados obtenidos en el Post Test

A) Variable: Desarrollo Psicomotor-Pos test

Tabla 06

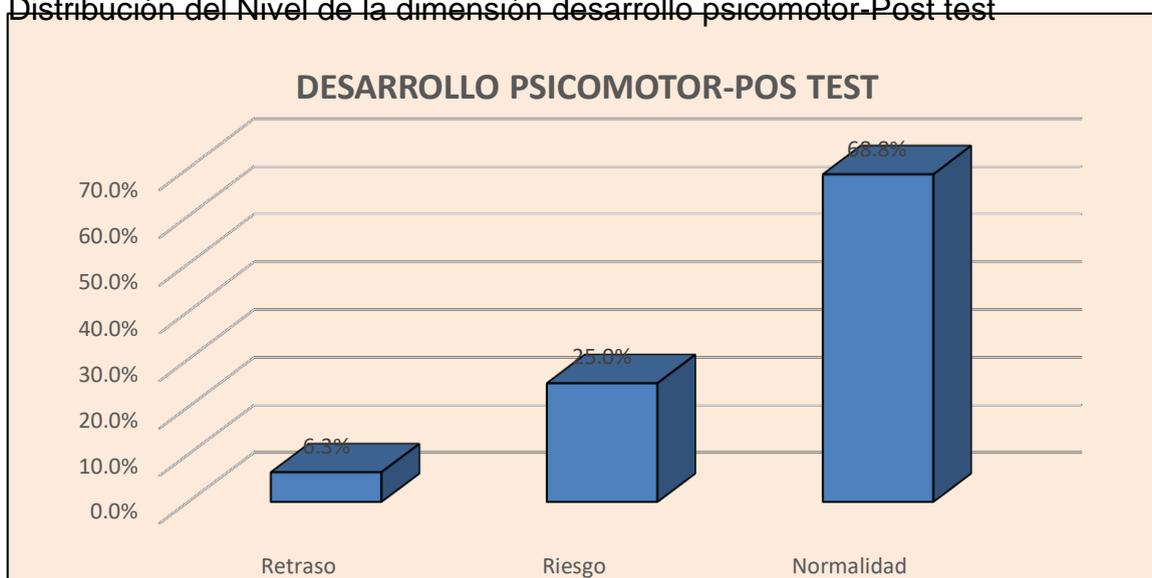
Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes en el post test

Nivel de Desarrollo Psicomotor	alumnos	%
Retraso	1	6.3%
Riesgo	4	25.0%
Normalidad	11	68.8%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 05

Distribución del Nivel de la dimensión desarrollo psicomotor-Post test



Fuente: tabla 06

En la tabla 06 y figura 05, podemos evaluar que el 6.3% de los estudiantes están en retraso, 25% están en riesgo y el 68.8% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes han mejorado considerablemente el desarrollo psicomotor. Lo cual significó que el juego orientado que se aplicó si mejoró considerablemente la coordinación psicomotora de los estudiantes.

B) Dimensiones: Coordinación, lenguaje, Motricidad en el Post test

Tabla 07

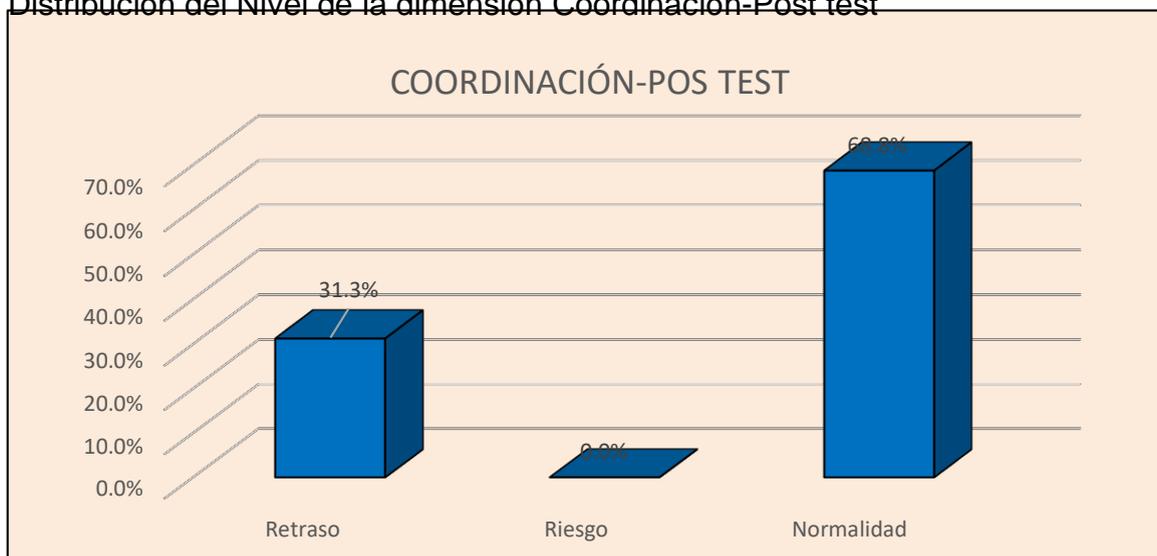
Nivel de la dimensión coordinación en los estudiantes en el Post test

Nivel de Coordinación	alumnos	%
Retraso	5	31.3%
Riesgo	0	0.0%
Normalidad	11	68.8%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 06

Distribución del Nivel de la dimensión Coordinación-Post test



Fuente: tabla 07

En la tabla 07 y figura 06, podemos evaluar que el 31.3% de los estudiantes están en retraso, 0.0% están en riesgo y el 68.8% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes han mejorado considerablemente la coordinación. Lo cual significó que el juego orientado que se aplicó si mejoró considerablemente la coordinación de los estudiantes.

Tabla 08

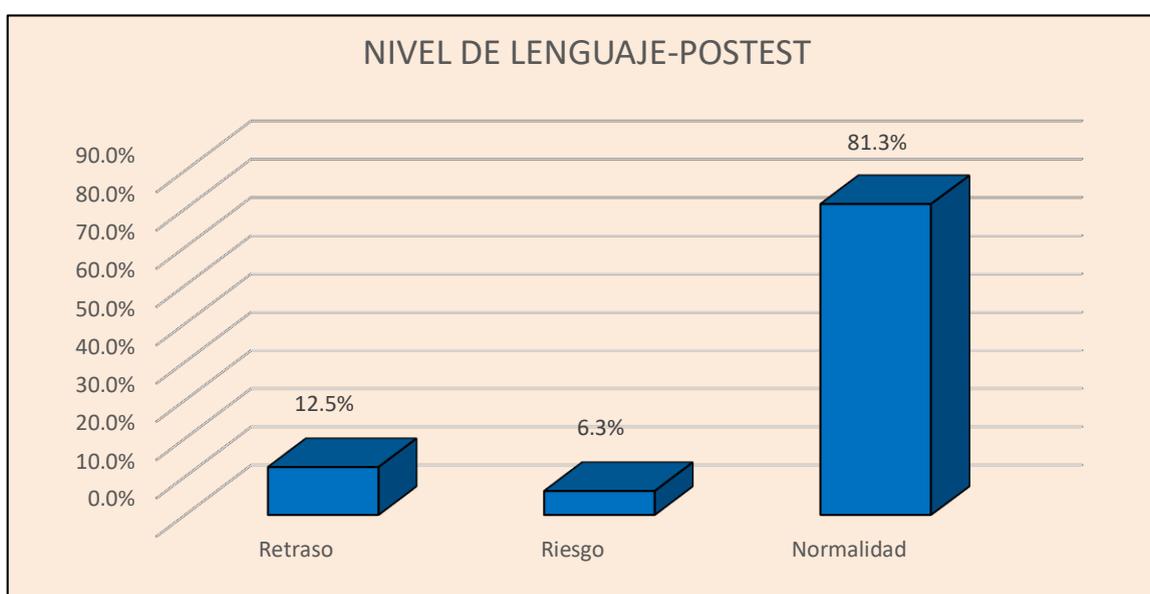
Nivel de la dimensión lenguaje en los estudiantes- Pos test

Nivel de Lenguaje	alumnos	%
Retraso	2	12.5%
Riesgo	1	6.3%
Normalidad	13	81.3%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 07

Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje-Pos test



Fuente: tabla 08

En la tabla 08 y figura 07, podemos evaluar que el 12.5% de los estudiantes están en retraso, 6.3% están en riesgo y solo el 81.3% están en normalidad, lo que significa que los estudiantes mejoraron considerablemente el lenguaje. Lo cual significó que el juego orientado que se aplicó si mejoró considerablemente el lenguaje de los estudiantes.

Tabla 09

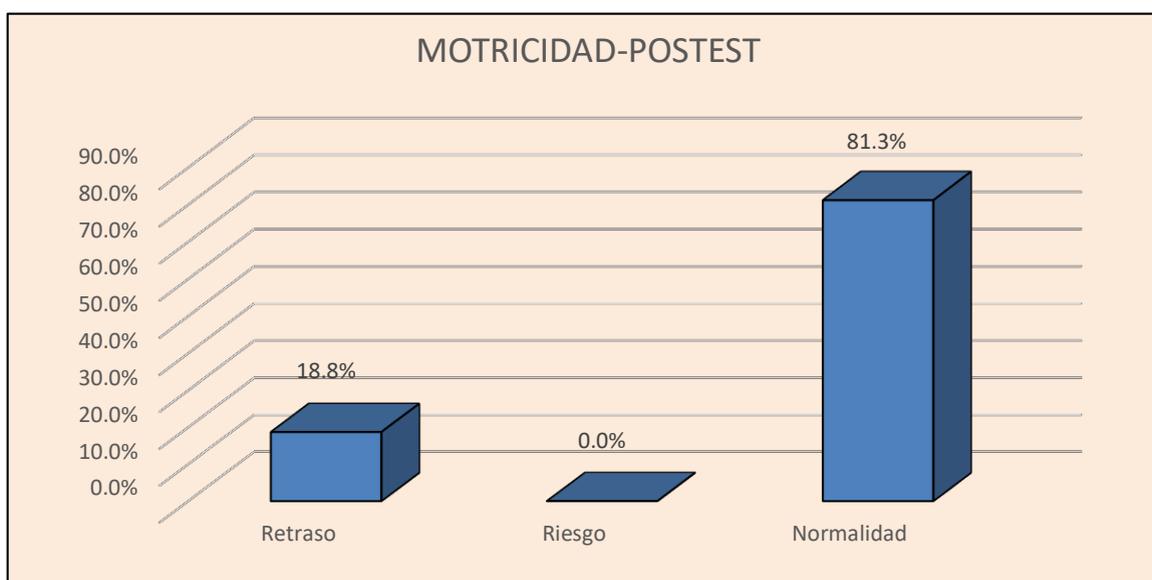
Nivel de la dimensión Motricidad en los estudiantes- Pos test

Nivel de Motricidad	alumnos	%
Retraso	3	18.8%
Riesgo	0	0.0%
Normalidad	13	81.3%
Total	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 08

Distribución del Nivel de la dimensión Motricidad-Pos test



Fuente: tabla 09

En la tabla 09 y figura 08, podemos evaluar que el 18.8% de los estudiantes están en retraso, 0.0% están en riesgo y el 81.3% están en normalidad, lo que significa que la mayor proporción de estudiantes ha mejorado la motricidad, lo cual significó que el juego orientado que se aplicó si mejoró considerablemente la motricidad de los estudiantes.

4.3. Comparación de Resultados Obtenidos en el Pre test Vs Pos test

A) Variable: Desarrollo Psicomotor-Pre test Vs Pos test

Tabla 10

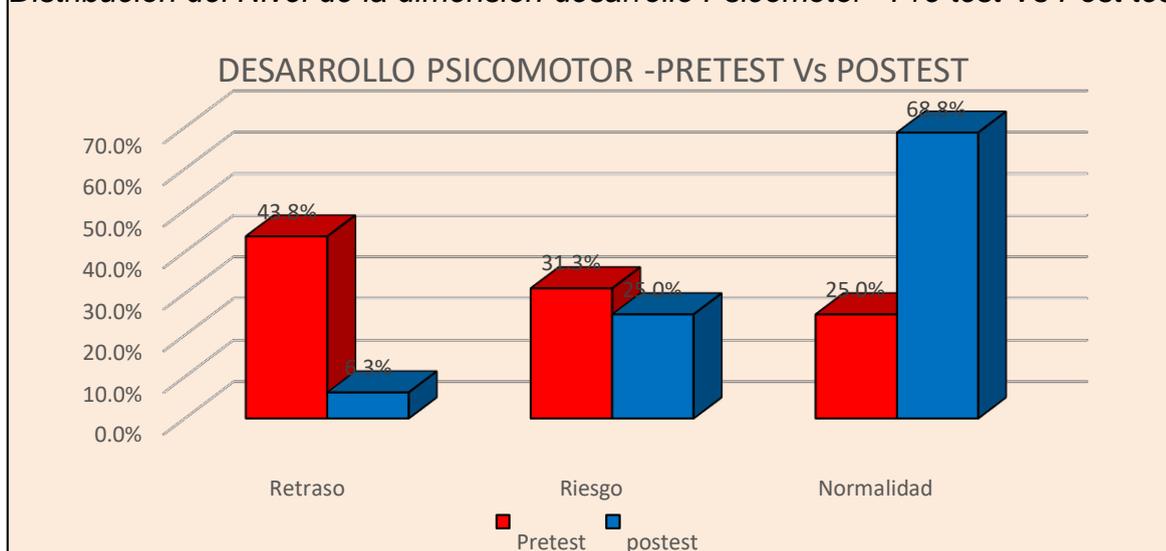
Nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes- pre test Vs post test

Nivel de Desarrollo Psicomotor	Pretest		posttest	
	alumnos	%	alumnos	%
Retraso	7	43.8%	1	6.3%
Riesgo	5	31.3%	4	25.0%
Normalidad	4	25.0%	11	68.8%
Total	16	100.0%	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 09

Distribución del Nivel de la dimensión desarrollo Psicomotor –Pre test Vs Post test



Fuente: tabla 10

En la tabla 10 y figura 09, podemos evaluar el desarrollo psicomotor de los estudiantes, lo cual en retraso en el pretest=43.8% y pos test=6.3% lo que significa que el retraso ha disminuido considerablemente, en riesgo en el pre test=31.3% y pos test=25% lo cual disminuyó y en la normalidad en el pre test=25% y en el pos test=68.8% aumento considerablemente. Lo que podemos decir que el nivel del desarrollo psicomotor en el post test se incrementó considerablemente respecto al pre test, lo cual se evidencio que existió una mejora considerablemente en de desarrollo psicomotor de los estudiantes.

B) Dimensiones: Coordinación, lenguaje, Motricidad en el Post test

Tabla 11

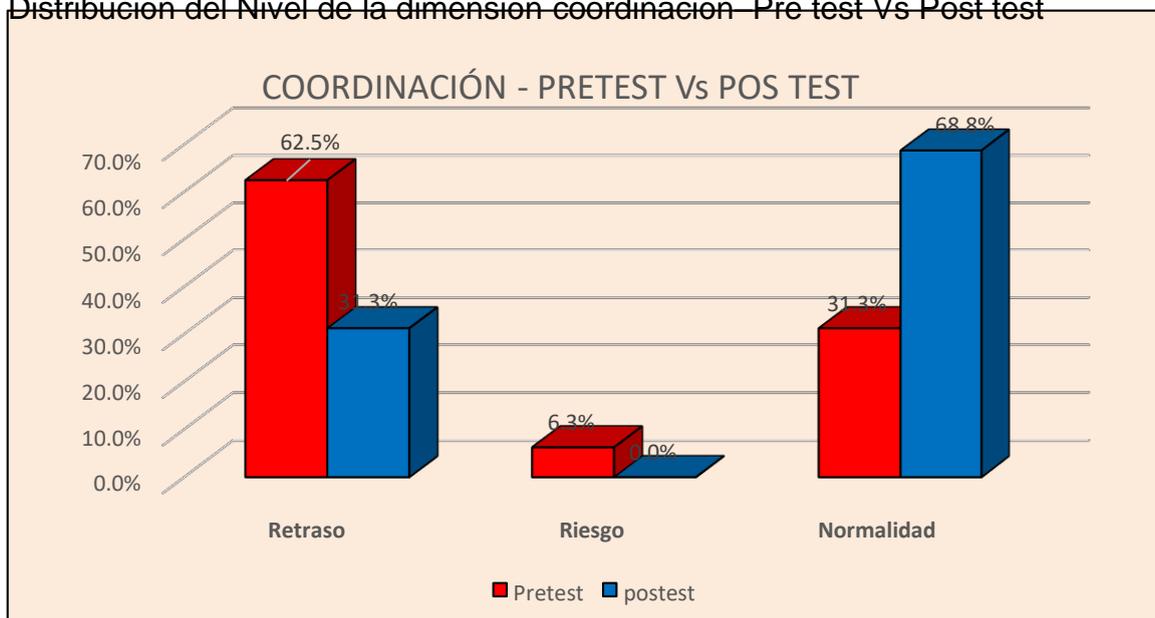
Nivel de Coordinación de los estudiantes- pre test Vs post test

Nivel de Coordinación	Pretest		posttest	
	alumnos	%	alumnos	%
Retraso	10	62.5%	5	31.3%
Riesgo	1	6.3%	0	0.0%
Normalidad	5	31.3%	11	68.8%
Total	16	100.0%	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 10

Distribución del Nivel de la dimensión coordinación Pre test Vs Post test



Fuente: tabla 11

En la tabla 11 y figura 10, podemos evaluar el nivel de coordinación de los estudiantes, lo cual en retraso en el pretest=62.5% y pos test=31.3% lo que significa que el retraso ha disminuido considerablemente, en riesgo en el pre test= 6.3% y pos test=0.0% lo cual disminuyó considerablemente y en la normalidad en el pre test=31.3% y en el pos test=68.8% aumento considerablemente. Lo que podemos decir que el nivel de coordinación en el post test se incrementó considerablemente respecto al pre test, lo cual se evidencio que existió una mejora considerablemente en la coordinación de los estudiantes.

Tabla 12

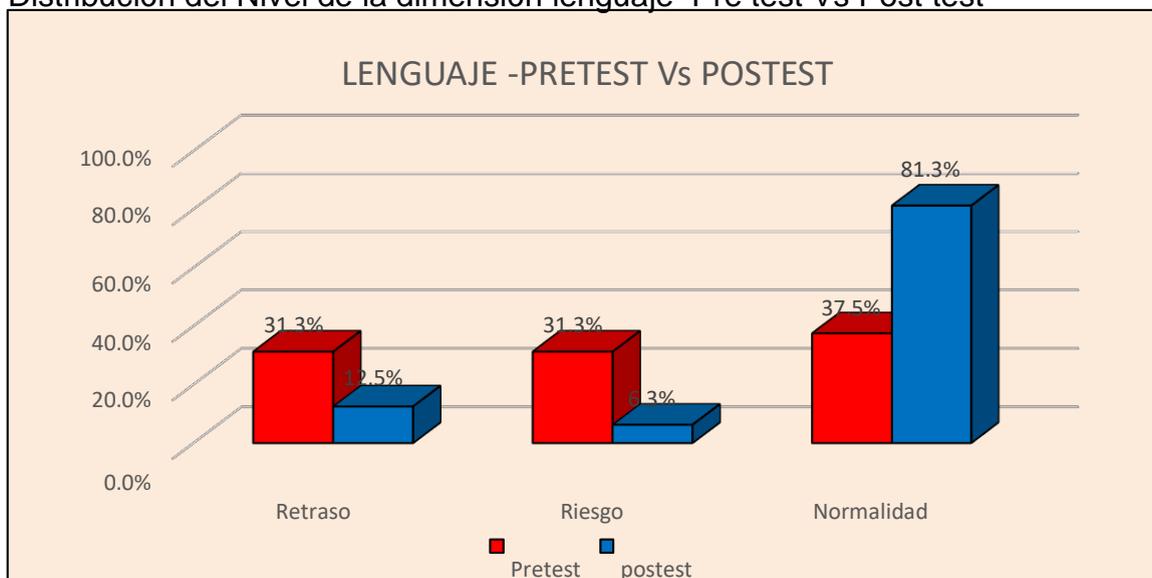
Nivel de lenguaje de los estudiantes- pre test Vs post test

Nivel de lenguaje	Pretest		postest	
	alumnos	%	alumnos	%
Retraso	5	31.3%	2	12.5%
Riesgo	5	31.3%	1	6.3%
Normalidad	6	37.5%	13	81.3%
Total	16	100.0%	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 11

Distribución del Nivel de la dimensión lenguaje-Pre test Vs Post test



Fuente: tabla 12

En la tabla 12 y figura 11, podemos evaluar el nivel de lenguaje de los estudiantes, lo cual en retraso en el pretest=31.3% y pos test=12.5% lo que significa que el retraso ha disminuido considerablemente, en riesgo en el pre test=31.3% y pos test=6.3% lo cual disminuyó considerablemente y en normalidad en el pre test=37.5% y en el pos test=81.3% ya que aumentó considerablemente. Lo que podemos decir que el nivel de lenguaje en el post test se incrementó considerablemente respecto al pre test, lo cual se evidencio que existió una mejora considerablemente en el lenguaje de los estudiantes.

Tabla 13

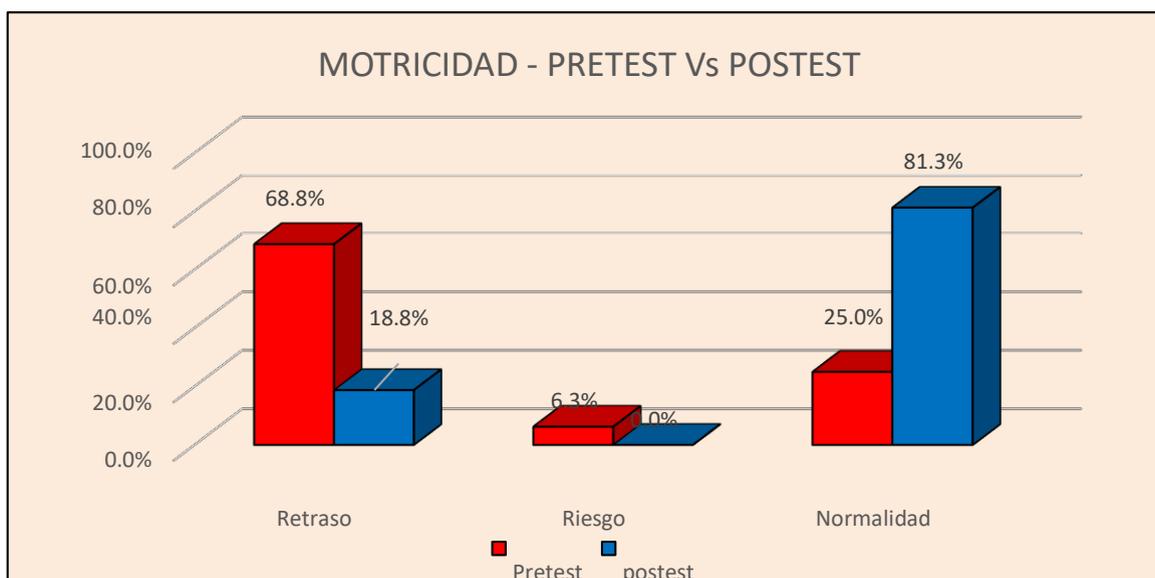
Nivel de motricidad de los estudiantes- pre test Vs post test

Nivel de Motricidad	Pretest		postest	
	alumnos	%	alumnos	%
Retraso	11	68.8%	3	18.8%
Riesgo	1	6.3%	0	0.0%
Normalidad	4	25.0%	13	81.3%
Total	16	100.0%	16	100.0%

Fuente: Elaboración propia según encuesta, 2017

Figura 12

Distribución del Nivel de la dimensión motricidad–Pre test Vs Post test



Fuente: tabla 13

En la tabla 13 y figura 12, podemos evaluar el nivel de motricidad de los estudiantes, lo cual en retraso en el pretest=68.8% y pos test=18.8% lo que significa que el retraso ha disminuido considerablemente, en riesgo en el pre test= 6.3% y pos test=0.0% lo cual disminuyó considerablemente y en normalidad en el pre test=25.0% y en el pos test=81.3% ya que aumentó considerablemente. Lo que podemos decir que el nivel de motricidad en el post test se incrementó considerablemente respecto al pre test, lo cual se evidencio que existió una mejora considerablemente en la motricidad de los estudiantes.

Tabla 14

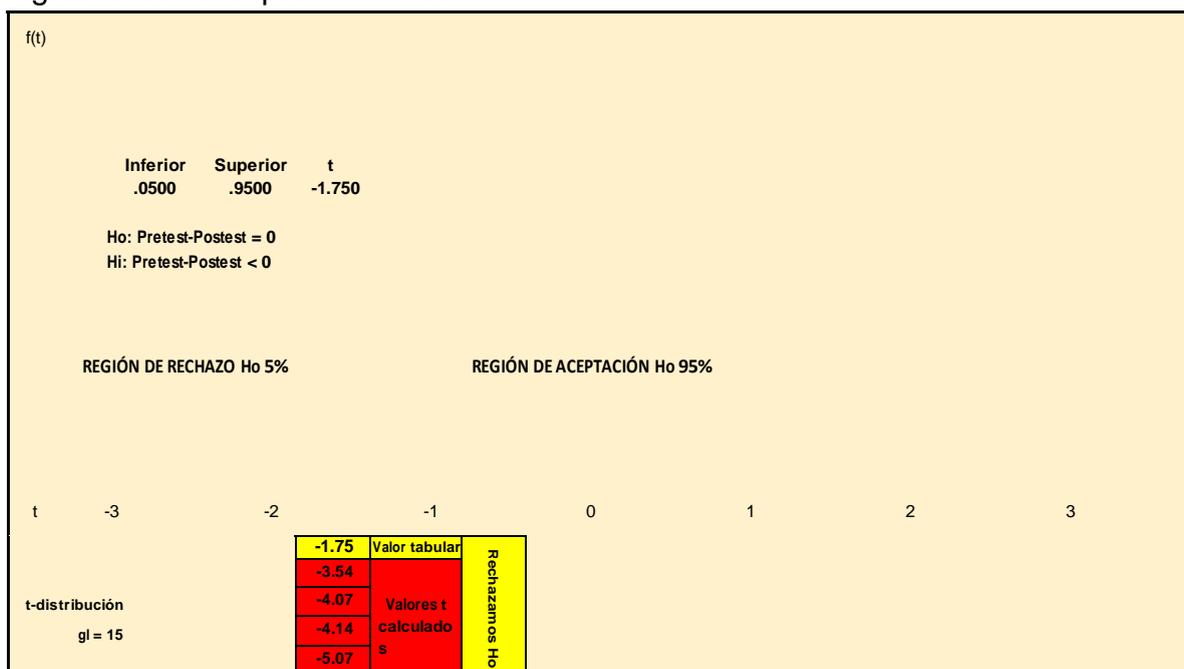
Prueba T Student para medir la influencia del juego orientado en el mejoramiento del Desarrollo Psicomotor y sus dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad en el Pretest y Pos test.

Pretest - Postest	Media	Desviación estándar	Diferencias Pre test-Pos test		valores t calculados	gl	Sig. (bilateral)	Conclusión
			Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Coordinación	-9.00	10.17	2.54	-14.42 -3.58	-3.54	15	.003	Existe diferencia significativa
Lenguaje	-9.31	9.16	2.29	-14.20 -4.43	-4.07	15	.001	Existe diferencia significativa
Motricidad	-12.44	12.01	3.00	-18.84 -6.04	-4.14	15	.001	Existe diferencia significativa
Desarrollo Psicomotor	-9.88	7.80	1.95	-14.03 -5.72	-5.07	15	.000	Existe diferencia significativa

Fuente: Elaboración propia según análisis de la muestra en Spss, 2017

Sig: Probabilidad de cometer un error al 5%, Aceptar la hipótesis cuando es falsa o rechazarla cuando es verdadera

Figura 13: Distribución de probabilidad de la prueba T para probar la diferencia significativa en el pre test –Pos test



Fuente: tabla 14

En la tabla 14 y figura 13, se evaluó la prueba t student y se evidencio diferencia en los puntajes del pretest y pos test, ya que los valores calculados para la variable desarrollo psicomotor y su dimensiones fueron menores que el valor tabular es decir cayeron en la región de rechazo de la hipotesis nula, por lo tanto de rechazo la hipotesis nula, esto significo que los puntajes del pretest fueron menores que el postest, existiendo diferencia significativa estadísticamente. (p<0.05).

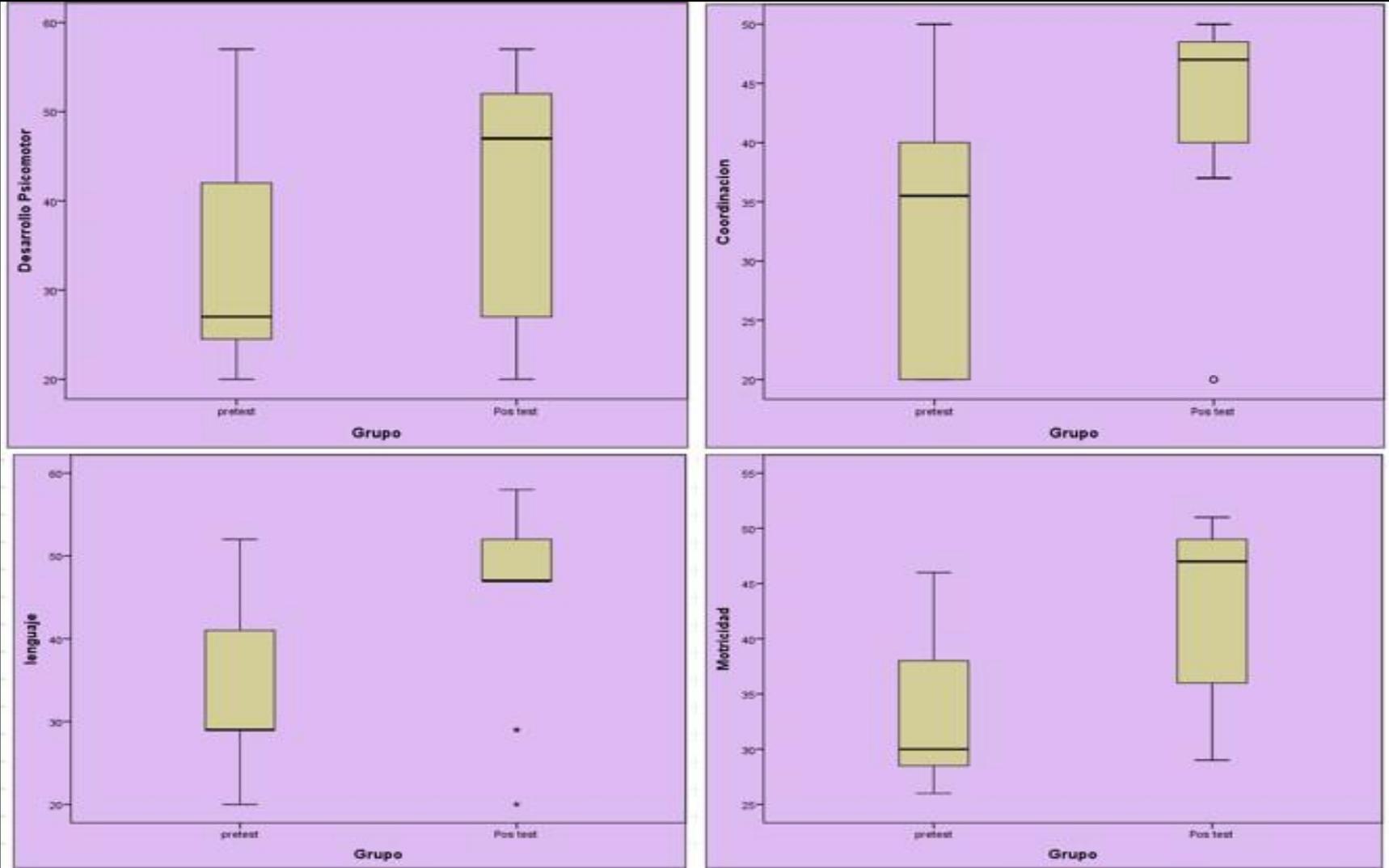
Tabla 15: Estadísticos descriptivos de la variable desarrollo psicomotor y sus dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad evaluados en el pre test y pos test de la muestra en estudio.

Descripción	DESARROLLO PSICOMOTOR		Coordinación		lenguaje		Motricidad	
	PRE TEST	POS TEST	Pre test	pos test	Pre test	pos test	Pre test	pos test
muestra	16	16	16	16	16	17	18	18
mínimo	26	29	20	47	20	47	20	47
máximo	46	51	57	57	50	50	52	58
Rango	20	22	37	10	30	3	32	11
promedio	33.19	43.06	32.56	41.56	33.06	42.38	32.88	45.31
desv. Estandar	7.71	8.14	12.52	12.66	9.88	9.60	9.83	10.25
cv %	23.2%	18.9%	38.5%	30.5%	29.9%	22.6%	29.9%	22.6%
percentil 25	28.75	37.5	25.75	27	20	40	29	47
percentil 50	30	47	27	47	35.5	47	29	47
percentil 75	34	48.5	42	52	40	47.75	38	52
moda	30	48	27	47	20	47	29	47

Fuente: Elaboración propia según análisis de la muestra en Spss, 2017

En la tabla 15, podemos evaluar que los estadísticos descriptivos en el pos test son mayores que en el pre test, lo que evidencia que hubo una mejora significativa en el desarrollo psicomotor del estudiante, ya que los puntajes promedios fueron mayores en el pos test que en el pre test, así también sus puntajes mínimos, máximos, rango, desviación estándar y percentiles fueron mayores en el pos test que en el pre test, lo que significó una mejora significativa en el desarrollo psicomotor del estudiante.

Figura 14: Diagrama de Boxplot del Desarrollo psicomotor-pre test y pos test



Fuente: Elaboración propia según análisis de la muestra en Spss, 2017

DISCUSSION

DISCUSIÓN

Uno de los resultados obtenidos se encuentra en la tabla N°2 y figura 1 que pertenece al pre test donde según los resultados, se puede ver que 7 niños lo que representa un 43.8% se encuentra en retraso; 5 niños lo que hace un 31.3% está en riesgo y 4 niños que hace un 25% se ubica en el nivel normal de desarrollo psicomotor, esto quiere decir que estos niños no fueron estimulados en temprana edad con juegos orientados para tal fin; datos que coinciden con lo que dice Berruezo P. y Lázaro A. (2009) Desde un punto de vista psicológico es una vía para elaborar y expresar los sentimientos y para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales, (pág. 350)

Otro de los resultados encontrados es según la tabla 6 y figura 5 que corresponde al pos test, la cual arroja resultados que determinan la gran mejora que tuvo el juego orientado para el desarrollo psicomotor, según se describe a continuación: 11 niños lo que hace un 68,8% se ubica en el nivel normalidad y sólo 4 niños lo que hace un 25% se ubican en el nivel de riesgo, y 1 niño se ubica en el nivel de retraso lo que hace un 6,3%. Esto coincide con wallon, citado por Quiros V. y Arráez J. (2005) menciona que “los juegos se dan parejos a la propia maduración del niño y en una sucesión cronológica adecuada (...), incide en el desarrollo de esquemas y funciones motrices y en el proceso intelectual de cada sujeto. (pág. 25). Dato que abala la investigación de Piaget (2008) donde menciona que: “La inteligencia sensoriomotriz constituye la práctica de los conceptos y de las relaciones, (...) Para construir el pensamiento conceptual (...) es necesario que el niño desarrolle la inteligencia sensoriomotriz, es decir el niño debe tener contacto con los objetos”. (p.137). Así mismo también tiene similitud con el estudio de Gastiaburú, G. (2012) en su investigación denominada juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao, llegando a resultados como: La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora, efectividad en el lenguaje e incrementaron la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

En otros resultados encontrados se puede evidenciar en la tabla N° 14, la comparación de los porcentajes del desarrollo psicomotor según el pre test y pos test; donde en el pre test el 43.8% de niños se encontraban en nivel de retraso, y en el pos test bajó a 6.3%, demostrando mejoras. Además en el pre test el 31.3% se encuentran en riesgo, mientras que en el pos test bajó este porcentaje a 25%; pero uno de los mayores logros de nuestra investigación fue que en el pre test 4 niños se encontraban en nivel normal, pasando a aumentar este porcentaje en el pos test haciendo un 68.8%, en el cual estuvieron 11 niños.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Respondiendo al objetivo general de la investigación podemos decir que la aplicación del Programa “Juego orientado en el desarrollo psicomotor” se identificó una gran mejora porque aumentó el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de la I.E N° 019 el molino, donde de acuerdo a los resultados obtenidos podemos ver que en la tabla N° 10 han cambiado, donde en el pre test el 43.8% de niños se encontraban en nivel de retraso, y en el pos test bajó a 6.3%, demostrando mejoras. Además en el pre test el 31.3% se encuentran en riesgo, mientras que en el pos test bajó este porcentaje a 25%; pero uno de los mayores logros de nuestra investigación fue que en el pre test 4 niños se encontraban en nivel normal, pasando a aumentar esta cantidad en el pos test haciendo un 68.8%, en el cual estuvieron 11 niños.

Respondiendo al objetivo específico 1, podemos mencionar que se identificó el nivel de desarrollo psicomotor de manera general y por dimensión mediante el pre test: a continuación demostramos los resultados, en los cuales el nivel de desarrollo psicomotor general fue que 7 niños estuvieron en retraso, 5 niños estuvieron en riesgo y 4 niños en normalidad; haciendo porcentajes como 43.8%, 31.3% y 25% respectivamente. Así mismo por dimensión se encontró según la tabla 3 y figura 2: en la dimensión coordinación 10 niños se encontraron en retraso, 1 niño en riesgo y 5 niños en normalidad; haciendo un 62.5%, 6.3% y 31.3% respectivamente. En la dimensión lenguaje según la tabla 4 y figura 3, 5 niños están en retraso haciendo un 31.3%, 5 en riesgo con el mismo porcentaje y 6 en normalidad con un porcentaje en 37.5%. En la dimensión motricidad, según la tabla 5 y figura 4; donde 11 niños se encuentran en retraso, 1 niño en riesgo y 4 en normalidad, lo que fue preocupante, ya que en las dimensiones coordinación y motricidad son las de mayor porcentaje al nivel retraso.

Respondiendo al objetivo específico 2, se pudo determinar el nivel de desarrollo psicomotor de manera general y por dimensión a través del pos test donde podemos ver en la tabla 6 y figura 5, el nivel de desarrollo psicomotor es

mejor, ya que obtuvimos 11 niños con 68.8% en nivel normal como dato más resaltante, el resto se reparten en riesgo y retraso. En tanto se identificó también nivel de desarrollo psicomotor por dimensión; donde en la tabla 7 y figura 6 un 68.8% de niños están en nivel normalidad, mientras que un 31.2% representan al nivel de retraso, superando niños en riesgo. En lenguaje un 81.3% se ubicaron en nivel normalidad, mejorando el lenguaje de los niños y finalmente en motricidad lo más resaltante es que el 81.3% se encuentran en nivel normal, podemos decir entonces que se pudo conseguir mejoras significativas en comparación de pre test y pos test. Esto significa que el juego orientado mejoró significativamente el desarrollo psicomotor de nuestros estudiantes.

Respondiendo al objetivo específico 3; podemos decir que se compararon los resultados de manera general del desarrollo psicomotor y por dimensiones que así lo demuestran las tablas 10, 11, 12 y 13 y figuras 9, 10, 11 y 12 respectivamente.

Podemos decir entonces que como respuesta a nuestro objetivo general también es importante que en el aula los niños mejoraron el nivel de desarrollo psicomotor con la aplicación del programa de juego orientado, esto nos llama poderosamente la atención, ya que eso debe ser la fuente de aprendizaje para los niños de edad temprana sobre todo, con un orden y orientaciones bien definidas para lograr el propósito planteado en las actividades diversas en las Instituciones Educativas.

VI.SUGERENCIAS

VI. SUGERENCIAS

Que, los resultados de la presente investigación se difunda en el contexto educativo del Perú a fin de ser conocidos, sobre todo por las colegas profesoras que enseñamos a los más pequeños entre 3 a 5 años.

Que las colegas de inicial promuevan en su labor como docente y como parte de una familia, estrategias para desarrollar la motricidad, donde propongan otras actividades distintas a las propuestas en este trabajo.

Involucrar a los padres y madres de familia, para que en casa ayuden de alguna forma práctica y continua a sus hijos en desarrollar las áreas del desarrollo psicomotor.

Realizar otros estudios vinculados a esta área, para convertir con el tiempo, ya no en algo desconocido; si no en algo que debemos conocer todos y que favorece al niño a ser partícipe en muchas actividades, ya que ello ayuda a que el niño pueda desarrollar sus habilidades y ser competente.

Que, se realicen investigaciones en otros campos de las ciencias como en la psicología, medicina y sociología, donde puedan obtener otros resultados de estudio.

Que, en nuestro país realicen investigaciones para poder elaborar un instrumento y validarlo para posteriores estudios (test, fichas, listas de cotejos, etc.)Para el desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar.

Finalmente investigar la motricidad en los niños y niñas de 0 a 2 años de las Instituciones y observar los resultados en su aprendizaje con el paso del tiempo; haciendo un seguimiento desde la primera infancia, pasando por la educación básica regular y finalizando cuál es el éxito de esa persona en el nivel superior o formación de su carrera profesional.

VII.REFERENCIAS

VII.REFERENCIAS

- Gutiérrez, D. (2015), La ludoterapia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con síndrome de Down en la fundación de niños especiales de san miguel. (Tesis), Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.
- Baque, V. (2013) actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional santa maría del fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa Elena, periodo lectivo 2013-2014. (Tesis) Universidad Estatal de Santa Elena
- Berruezo P. y Lázaro A. (2009) Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil. Sevilla-Eduforma.
- Garrido, K. y Alvarado, V. (2007).Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007.Tesis. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile. Recuperado el 28 de Junio del 2017, en <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>
- Martínez C. y Urdangarin D. (2005) evaluación del desarrollo psicomotor de niños institucionalizados menores de 1 año mediante tres herramientas distintas de evaluación. (Tesis) Universidad de chile, facultad de medicina. Santiago-chile.
- Quiros V. y Arráez J. (2005) juego y psicomotricidad. Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. Revista. Vol. N° 8.
- Piaget, J. (1979). Tratado de lógica y conocimiento científico. Naturaleza y métodos de la epistemología. Buenos Aires: Paidós.
- Garrido y Alvarado (2007) en su investigación determinada Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo

psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007

Patiño, E. (2009) valoración del estado psicomotor de los niños preescolares del hogar infantil ormaza de la comuna nor-oriental de pereira 2008, mediante el test de tepsi. (tesis)

Gastiaburú, G. (2012) en su investigación denominada juego, copero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao

Según Silva, M.(2011) en la investigación estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de ventanilla, callao

Linares N. y Calderón S. (2008) desarrollaron un estudio cuyo propósito fue determinar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años.

Gómez A. (2010). Definición de un método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia).

Piaget, J. (2008) La psicología de la inteligencia. Barcelona-España. Crítica.

MINEDU,2015 Rutas de Aprendizaje

ANEXOS

Tabla 16: Puntajes del desarrollo psicomotor y sus dimensiones según pre test-pos test

Coordinación	lenguaje	Motricidad	Desarrollo psicomotor	grupo
27	34	35	28	pre test
22	20	20	30	pre test
20	20	29	29	pre test
20	20	29	29	pre test
27	20	29	30	pre test
27	40	29	30	pre test
27	40	29	30	pre test
32	34	29	28	pre test
27	37	29	28	pre test
27	37	23	26	pre test
42	34	23	30	pre test
57	40	47	46	pre test
57	40	47	46	pre test
47	43	52	46	pre test
42	50	47	46	pre test
20	20	29	29	pre test
47	47	47	46	pos test
22	20	20	30	pos test
27	37	47	33	pos test
20	20	29	29	pos test
47	50	47	48	pos test
27	40	29	30	pos test
47	47	52	48	pos test
47	40	47	42	pos test
27	43	52	39	pos test
42	43	58	46	pos test
42	50	52	48	pos test
57	47	52	51	pos test
57	47	47	50	pos test
52	50	47	50	pos test
52	50	52	51	pos test
52	47	47	48	pos test

Fuente: encuesta realizada, 2017

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR TEPSI

Nombre del niño o niña

APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRES

Fecha de nacimiento:

Edad del niño o niña:

Número de ficha :

Fecha del examen:

Evaluador

APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRES

I. Resultado total Test

Categoría

Normal

Riesgo

Retraso

Observaciones

II. Resultado por sub-test

1. Coordinación

Categoría

Normal

Riesgo

Retraso

2. Lenguaje

Categoría

Normal

Riesgo

Retraso

3. Motricidad

Categoría

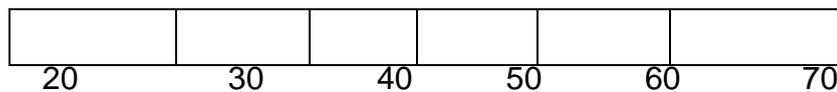
Normal

Riesgo

Retraso

Observaciones

Test

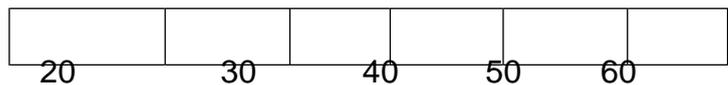


total:

80

puntaje total

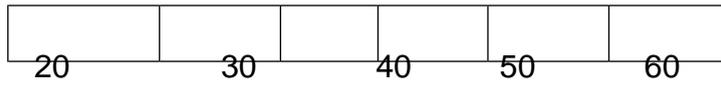
Sub-test coordinacion



70

80 p total

Sub-test lenguaje



70

80 p total

Sub-test motricidad



20 30 40 50 60 70 80 p total

Sub-test coordinación

1.- Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla

2.- Construye un puente con tres cubos con modelo presente

3.- Construye una torre de 8 a más cubos

4.-

Desabotona

5. Abotona

6. Enhebra una aguja

7. Desata cordones

8. Copia una línea recta

9. Copia un círculo

10. Copia una cruz

11. Copia un triángulo

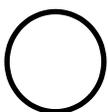
12. Copia un cuadrado

13. Dibuja 9 o más partes de una figura humana

14. Dibuja 6 o más partes de una figura humana

15. Dibuja 3 o más partes de una figura humana

16. Ordena por tamaño



Total subtest coordinación

2. Sub-test lenguaje

1. Reconoce grande y pequeño

Grande: _____ pequeño: _____

2. Reconoce más y menos.

Más: _____ menos: _____

3. Nombra animales.

Gato: _____ perro: _____ chancho: _____ pato: _____

Paloma: _____ oveja: _____ tortuga: _____ gallina: _____

4. Nombra objetos.

Paraguas: _____ vela: _____ escoba: _____ tetera: _____

Zapatos: _____ reloj: _____ serrucho: _____ taza _____

5. Reconoce largo y corto.

Largo: _____ corto: _____

6. Verbaliza acciones.

Cortando: _____ saltando: _____ planchando: _____

comiendo _____

7. Conoce la utilidad de objetos

Cuchara _____ lápiz _____ jabón _____ escoba _____

Cama _____ tijera _____

8. Discrimina pesado y liviano

Pesado _____ liviano _____

9. Verbaliza su nombre y apellido

Nombre _____ apellido _____

10. identifica su sexo.

11. conoce el nombre de sus padres

Papá _____ mamá _____

12. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas

Hambre _____ cansado _____ frío _____

13. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas

Hambre _____ cansado _____ frío _____

14. Razona por analogías compuestas

Hielo _____ ratón _____ mamá _____

15. Nombra colores

Azul _____ amarillo _____ rojo _____

16. Señala colores

Azul _____ amarillo _____ rojo _____

17. Nombra figuras geométricas

Círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____

18. Señala figuras geométricas

Círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____

19. Describe escenas

13 _____ 14 _____

20. Reconoce absurdos

21. Usa plurales

22. Reconoce antes y después

Antes _____ después _____

23. Define palabras

Manzana _____ pelota _____ zapato _____ abrigo _____

24. Nombra características de objetos

Pelota_____ globo _____ bolsa_____

Total subtest lenguaje

3. Sub test de motricidad

1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar
2. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua
3. Lanza una pelota en una dirección determinada
4. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más
5. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más
6. Se para en un pie 1 segundos o más
7. Camina en punta de pies seis o más pasos.
8. Salta 20 cms. con los pies juntos
9. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
10. Coge una pelota
11. Camina hacia delante topando punta y talón
12. Camina hacia atrás topando punta y talón

Total subtest motricidad

En cada dimensión y luego en general

Riesgo: 0-10

Retraso: 11 - 13

Normalidad: 14 – 18

PROGRAMA INFLUENCIA DEL JUEGO
ORIENTADO EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E N° 019 EL MOLINO.

ELABORADO POR:

LLAJA ZELADA, Marlith Danny

CHACHAPOYAS - PERU

2017.

INTRODUCCIÓN

Es evidente que para el desarrollo complejo del ser humano se hace necesario un adecuado desarrollo psicomotor en los niños y niñas, lo que debería iniciarse en los primeros años de vida.

Muchos niños no reciben la apropiada atención en el aspecto del desarrollo psicomotor. La docente juega un papel importante; por ello, debe tener en cuenta en su programación de clase para así poder incentivar a los niños y niñas al desarrollo psicomotor en nivel inicial, lo que nos permitiría desarrollar los aspectos cognitivo, afectivo y social.

El programa se elaboró con el objetivo de aumentar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años, siendo un instrumento de soporte para que los docentes u otros profesionales que necesitan trabajar con dicho programa.

Para expresar la eficacia del programa se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), teniendo en cuenta las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

CONCEPTO DE PROGRAMA “INFLUENCIA DEL JUEGO ORIENTADO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N° 019 EL MOLINO”

Conjunto de actividades ordenadas que permiten a los niños y niñas desarrollar la psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, colaborando, así con el niño, y niña la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

- Comprobar las características del desarrollo de los niños y niñas de 5 años.
- Aportar a los niños y niñas diversas experiencias donde reconozcan y vivencen significativamente los diversos aprendizajes.
- Favorecer e incrementar la evolución y maduración del desarrollo psicomotor en el niño y niña de 5 años.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS.

DESARROLLO NEUROLÓGICO	<ul style="list-style-type: none">✓ Equilibrio dinámico durante la marcha y la carrera.✓ Salta con dos pies.✓ Va potencializando la coordinación. Estructuras espaciales y temporales
DESARROLLO COGNOSITIVO	<ul style="list-style-type: none">✓ Período Pre operacional.✓ Pensamiento simbólico.✓ Egocentrismo.✓ No separa su yo del medio que lo rodea.✓ Dificultad de tener en cuenta el punto de vista del otro.
DESARROLLO DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none">✓ Comprende relaciones entre acontecimientos y las expresa lingüísticamente.✓ Progresiva utilización de pronombres personales, preposiciones y adverbios.✓ Coordinación de frases mediante conjunciones.✓ Ordenan los acontecimientos y lo reflejan en sus frases.✓ Va adquiriendo las oraciones de relativo y las completativas.✓ Tiempos verbales: pasado (verbos y adverbios), futuro (planes de acción inmediata). Presta más acción al significado que a la forma de las emisiones orales
DESARROLLO SOCIOAFECTIVO	<ul style="list-style-type: none">✓ Capta expresiones emocionales de los otros.✓ Le gusta jugar solo y con otros niños.✓ Puede ser dócil y rebelde.✓ Posee una conducta más sociable.✓ Crisis de independencia".✓ Afianzamiento del yo.✓ Aparecen conflictos en su identificación con el adulto.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asume las diferencias sexuales. <p>Juego simbólico</p>
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soltura, espontaneidad y armonía de sus movimientos. ✓ Control de partida y llegada del dibujo. ✓ Acelera y modera la marcha a voluntad. ✓ Empieza a poder detenerse. ✓ Hace la pinza correctamente. ✓ Empieza a manifestar predominancia de un lado sobre otro. ✓ Inhibe mejor los movimientos involuntarios. <p>Desarrolla la independencia segmentaria</p>
LENGUAJE y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aparecen entre los 36 y 42 meses los artículos "el" y "la". ✓ Progresivamente, se introducen "unos" y "los". ✓ Los pronombres personales "le", "la", "os", "me", "te", "nos" y "se" comienzan a producirse. ✓ Siguen las preposiciones de lugar: en, sobre, debajo, cerca de. ✓ El infinitivo presente aparece "yo no quiero comer". ✓ Se utiliza el presente de indicativo "el bebé duerme". ✓ Aparición de los auxiliares "ser" y "tener". <p>Producción de subordinadas relativas y completivas con omisión del pronombre relativo o de la conjunción de subordinación "mamá dice que debes venir".</p>
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<p>Hacia los 36 meses: comprender y producir preguntas utilizando: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿A quién? ¿Dónde?</p> <p>Hacia los 48 meses: comprender y producir frases negativas, integrando la negación en el cuerpo de la frase, por ejemplo: "nene no ha dormido".</p>
JUEGOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No busca la aprobación del adulto. ✓ Utiliza al adulto en caso de necesidad. ✓ Establece reglas de manera regular en los juegos. ✓ Actividad hábil y espontánea. ✓ Representa roles sociales, como por ejemplo: vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a, etc. ✓ Le da importancia a la ropa y al maquillaje. <p>Realiza onomatopeyas, como por ejemplo: pollito (pio, pio...), pato (cuacua), gato (miau), etc</p>
HABITOS DE VIDA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avisa cuando tiene ganas de miccionar o defecar

DIARIA	<p>durante el día.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Necesita poca ayuda para lavarse manos y cara. · Con ayuda del adulto se lava los dientes. · Se desnuda con poca ayuda del adulto. · Utiliza cubiertos. · Utiliza vaso o taza. · Tiene una hora establecida para ir a dormir. · Juega solo durante 15 minutos aproximadamente. · Recoge los juguetes con ayuda. · Sube escaleras, poniendo un pie en cada escalón
--------	--

Test de Desarrollo Psicomotor.

Es un test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición, cuyas autoras son Haeussler, M. y Marchant, T. (2009)

El TEPSI es de fácil administración y corrección, donde se va poder mostrar LOS resultados de los niños y niñas en los aspectos normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor, evaluando las áreas de: coordinación, lenguaje y motricidad. Se aplica a niños de 2 a 5 años de edad, donde se evalúa de acuerdo a su escala valorativa respectiva. El TEPSI se utiliza tanto antes como después de la aplicación del programa.

Juegos psicomotrices.

En el programa es importante trabajar las actividades psicomotrices, ya que el niño (a) aparte de desarrollar destrezas físicas aprende a controlar sus movimientos, a través de la ejercitación libre, afirma su conciencia en sí mismo, desarrolla el sentido de cooperación y colaboración, integrándose progresivamente a los grupos.

Juegos simbólicos.

Son los juegos de la imaginación en donde los niños(as) desarrollan su capacidad de comunicación y expresión, lo que les permite tener confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.

El juego simbólico, en el niño le sirve para descubrir las cosas de su entorno social. permitiéndole la creación de una historia, imaginación y el descubrimiento. También estimula las áreas comunicación verbal, numérica, atención-concentración, memoria, perceptiva manipulativa, motora e inteligencia emocional.

Juegos de expresión oral

Son aquellas actividades lúdicas en donde los niños y niñas pueden expresarse oralmente nombrando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, etc. de manera clara y segura.

PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA.

Las sesiones del Programa “Influencia del juego orientado en el desarrollo psicomotor” son activas participativas, se trabajara tres veces por semana conteniendo 10 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, de las áreas de desarrollo según las Rutas de Aprendizaje del nivel inicial de la edad de 5 años, determinando los respectivos logros de aprendizaje.

Selección de competencias y capacidades

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIAS	CAPACIDADES
P.S.	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<p>Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. MINEDU (2015, pag.)</p>	<p>Reconoce, explora, nombra y utiliza las partes gruesas de su cuerpo.</p> <p>Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.</p> <p>Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo</p> <p>Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies.</p> <p>Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz: óculo manual, óculo podal: lanzar objetos, patear pelota, rasgar papel, pintar con crayolas gruesas, enhebrar cuentas grandes, etc</p>

	CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	Se identifica como niño o niña, reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas, respetando las diferencias.MINEDU (2015)	Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales. Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre y a ser escuchado.
P.S	DESARROLLO DE LAS RELACIONES CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándolos como parte de un grupo social.MINEDU (2015,pag.)	Identifica a los miembros de su familia y sus roles.
M	ACTUA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	Matematiza situaciones MINEDU (2015,pag.50)	Usar relaciones espaciales al interpretar y describir de forma oral y gráfica, trayectos y posiciones de objetos y personas, para distintas relaciones y referencias Construye y compara colecciones de objetos de distintas

			<p>cantidades utilizando cuantificadores (muchos, pocos)</p>
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas. MINEDU (2015, pag80.)	<p>Ordena sus ideas en torno a un tema cotidiano a partir de sus saberes previos. Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p>
	COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS	Recupera información de diversos textos escritos. MINEDU (2015, pag100.)	Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.
	PRODUCE TEXTOS ESCRITOS	Planifica la producción de diversos textos escritos. MINEDU (2015, pag114)	Propone, con ayuda, un plan de escritura para organizar sus ideas de acuerdo con su propósito comunicativo.
C.A	EXPLICA EL MUNDO FÍSICO, BASADO EN CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente. MINEDU (2015, pag35)	<p>Menciona que las semejanzas externas entre un descendiente y su progenitor es el resultado de su herencia.</p> <p>Menciona que la energía que poseen los seres vivos se obtienen de los alimentos que consumen.</p>

**SE PRESENTA LAS SESIONES INTEGRANDO LOS JUEGOS
PSICOMOTRICES, JUEGOS SIMBÓLICOS Y EXPRESIÓN ORAL PARA
INCREMENTAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LAS DIMENSIONES DE:
COORDINACIÓN, LENGUAJE Y MOTRICIDAD.**

Sesión de Aprendizaje N°01

Nombre de la sesión: Mi cuerpo es importante.

OBJETIVOS : Identificar en sí mismo y en los demás las partes del cuerpo: cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas.
Reconocer si es niño o niña.
Cuidar su cuerpo en la vida diaria

TIEMPO : 45''

INDICADORES gruesas : P.S. Localiza en sí mismo y en los demás las partes de su cuerpo.

COM. Dibuja libremente y según sus posibilidades su Cuerpo.
Mencionando si es niño o niña.

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Mi cuerpo es importante.	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de experiencia directa.</p> <p>Se reúne al grupo, se establece las normas de</p>	<p>Marioneta de Mickey mouse</p> <p>Hojas bond</p> <p>crayolas,</p> <p>plumones,</p> <p>colores, etc.</p>

	<p>juego los niños dan sus opiniones. Jugamos con los niños que pase el rey donde al quedarse alguien adentro dice si es niño o niña.</p> <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertando el interés: Se les presenta a la marioneta de Mickey mouse - Recuperación de saberes previos: ¿Quién es? ¿Qué es? ¿Podrá mover su cuerpo?, responden según sus saberes. Los niños juegan con la marioneta, tocándose la parte del cuerpo que se les va mencionando. ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos brazos? Se acarician con los ojos cerrados la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tuviéramos una pierna o brazo? - Presentación del tema: Mi cuerpo es importante - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Inmediatamente se unen por parejas poniéndose frente a frente y tocan la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas del compañero, - Los niños y niñas van mencionando que otra parte del cuerpo pueden tocarse, así mismo indican cómo cuidamos nuestro cuerpo que es tan importante. - Los niños(as) se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo, relajándose y respirando - Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Por qué es importante cuidar nuestro cuerpo? <p>Indicación de los criterios de evaluación: Localiza en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de lo aprendido: En una ficha dibujan su cuerpo. - Evaluación: Exponen sus trabajos 	
--	---	--

Sesión de Aprendizaje N°02

Nombre de la sesión: Mi muñeco

OBJETIVOS : Lograr expresarse corporalmente.
 Coordina su cuerpo en diferentes posiciones.
 Manipular el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.

TIEMPO : 45''

INDICADORES P.S. Participa de manera activa expresándose corporalmente.
 P.S. Coordina las partes de su cuerpo al jugar con su Compañero.
 COM. Juega simbólicamente en la actividad psicomotriz

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Mi muñeco	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés se les presenta a los niños una caja</p> <p>Recuperación de saberes previos: ¿Qué habrá? Sacan los muñecos que hay dentro. ¿Cuántos muñecos hay? Juegan libremente con los muñecos representando un papel según sus saberes</p>	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Caja, muñecos, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas, colchonetas.</p>

		<p>(papá, mamá, hermano).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué hace mamá? ¿qué hace papá? - Presentación del tema: Mi muñeco. - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una lámina de la familia. - Luego los niños por correspondencia se forman en parejas. Uno es el niño y otro hace de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al “muñeco” como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. - Finalmente el muñeco cobra vida se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole. Se intercambian el personaje de muñeco. - Los niños se acuestan en un espacio en una posición donde se encuentren a gusto y escuchan una canción quedan en reposo relajándose y respirando. - se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se organizaron? ¿Cómo se sintieron? - Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Usted tiene muñecos en casa? - Indicación de los criterios de evaluación: Coordina su cuerpo en diferentes direcciones. <p>Aplicación de lo aprendido: Dibujan la actividad o modelan libremente con plastilina a un muñeco, mencionando sus partes</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos</p>	
--	--	---	--

Sesión de Aprendizaje N°03

Nombre de la sesión : Abotonando y desabotonando

OBJETIVOS : Obtener precisión y eficacia en la coordinación visomotriz

Demostrar la coordinación visomotriz al abotonar y desabotonar.

TIEMPO : 45”

INDICADORES : P.S. Abotona y desabotona de modo adecuada con facilidad demostrando coordinación visomotriz
COM. Señala de manera sencilla características de objetos e Informa sus necesidades deseos e intereses..

M. Nombres objetos en función de características perceptuales

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
		<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o 	

		<p>verbalizan lo realizado.</p> <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés: Se reúne en grupo, estableciendo las normas de juego con los niños y niñas dan sus opiniones. Los niños y niñas participan de la canción "Tengo tres botones" acompañado de expresión corporal.</p> <p>Recuperación de saberes previos: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo se sienten? ¿han visto botones? ¿en dónde hay? ¿cómo son? ¿son de colores? ¿tienen formas? ¿cómo son sus tamaños?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Para qué sirven los botones? - Presentación del tema: Abotono y desabotono - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan en la sala. Se les brinda un material que es una tira para abotonar y desabotonar, el cual lo manipulan y descubren lo que pueden hacer. - Luego los niños descubren en sus chompas (con botones grandes) que han traído de casa y señalan características principales, se las colocan abotonándose y desabotonándose. - Luego hacemos una competencia por parejas ¿quién abotona y desabotona la chompa a su compañero? Ambos niños participan. - Los niños se acuestan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración (inhalan y exhalan). - Se realiza el diálogo con los niños sobre el juego realizado, construcciones y actividad realizada, comentan sus estados 	
--	--	---	--

		<p>de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Por qué? ¿con quién jugaste?</p> <p>- Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Usted tienen botones en casa?</p> <p>- Indicación de los criterios de evaluación: Coordina su cuerpo en diferentes direcciones.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: se les entrega botones y libremente forman figuras.</p> <p>Evaluación: Demuestra lo aprendido abotonando y desabotonando su chompa.</p>	
--	--	--	--

Sesión de Aprendizaje N°04

Nombre de la sesión : Jugando con las figuras

OBJETIVOS : Explorar sus posibilidades de movimiento.
 Vivenciar el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural
 Identificar y relacionar objetos en función de características perceptuales color, forma, tamaño

TIEMPO : 45''

INDICADORES : P.S. Se desplaza por el espacio demostrando coordinación.

M. Menciona correctamente el nombre de figuras geométricas(círculo cuadrado, triángulo).

M Forma figuras utilizando las fichas lógicas

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Jugando con las figuras geométricas	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. - Orden: Guardan y ordenan el material. - Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés: Se motiva con la canción "toma la ficha". Mencionan el nombre de la figura geométrica de la ficha y el color.</p> <p>Recuperación de saberes previos: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo se sienten? ¿en dónde hay? ¿cómo son? ¿son de colores? ¿tienen formas? ¿cómo son sus tamaños?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos utilizar estas fichas? - Presentación del tema: Jugando con las figuras Geométricas. - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta a los niños figuras geométricas grandes de 1 metro (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), mencionan sus nombres y color. - Se forma grupos y a cada grupo se le da una figura geométrica. <p>Se juega a ubicarse según las</p>	<p>Figuras geométricas grandes cartón o corrosputum.</p> <p>Fichas lógicas de colores y formas.</p> <p>Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.</p>

		<p>indicaciones: dentro de la figura, fuera de la figura.</p> <p>-Caminan en puntitas por el contorno de la figura, saltan, corren, gatean.</p> <p>-Se ubican alrededor de la figura y luego la levantan y la sacan</p> <p>-Observan que con sus cuerpos también pueden formar figuras geométricas.</p> <p>-Se le entrega a cada niño fichas de diversas formas y libremente crean figuras (ejemplos, tren, casa, barco, etc.).</p> <p>-Los niños ejecutan movimientos suaves según el movimiento de una figura geométrica hecha de papel, van relajándose, sentándose, hasta que queden echados.</p> <p>- Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Ustedes pueden armar un niño con las figuras?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación:</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Entregamos figuras geométricas de papel y realizan libremente su expresión.</p> <p>Evaluación: Mediante el diálogo con los niños y niñas comenta sobre la actividad realizada, expresan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron</p>	
--	--	--	--

Sesión de Aprendizaje N°05

Nombre de la sesión : Formando agrupaciones con animales

OBJETIVOS : Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.

Realizar diversos movimientos mostrando control

tónico, postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control
 coordinación motriz, respiración y tono muscular.

TIEMPO : Identificar a algunos animales
 : 45''

INDICADORES : P.S: Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.
 P.S.: Se ubica: delante de y detrás de.
 COM: Nombra imágenes de ilustraciones y describe algunas de sus características
 C.A.: Menciona nombres de animales

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Formando agrupaciones con animales	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad Despertando el interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los niños se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales (saltando, reptando, en cuadrupedia, etc) <p>Recuperación de saberes previos: ¿Cómo se desplazaron? ¿Qué animales representaron? ¿en dónde hay estos animales? ¿cómo son? ¿son de colores? ¿tienen formas? ¿cómo son sus tamaños?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto 	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Dibujos, íconos, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas</p>

		<p>cognitivo: ¿fue difícil desplazarse como animales?</p> <p>- Presentación del tema: Formando agrupaciones con animales</p> <p>- Construcción del aprendizaje:</p> <p>-Los diferentes animales son escogidos libremente por los niños y niñas de acuerdo con las sugerencias del profesor.</p> <p>-A la indicación cada niño y niña escoge el animal y mostrando su imagen los niños se reúnen por grupos y se dirigen a sus casitas</p> <p>-Se les va indicando para que se ubiquen delante de, detrás de.</p> <p>Los niños realizan sonidos onomatopéyicos de cada animal.</p> <p>-Los niños se acuestan en el piso y escuchan sonidos onomatopéyicos de pajaritos, realizan inspiración y expiración.</p> <p>- Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Ustede tienen animales en casa? ¿como son?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación: Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Utilizando plastilina modela su experiencia vivida.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos y hacen la autoevaluación.</p>	
--	--	--	--

Sesión de Aprendizaje N°06

Nombre de la sesión : Agrupando objetos de diversos tamaños

OBJETIVOS : Reconocer tamaños de manera correcta.
Demuestra coordinación visomotriz
Socializarse y respetarse entre compañeros

TIEMPO : 45''

INDICADORES : M. Ordena los palitos del más grande al más pequeño.
P.S. Coordina ojo- mano al ordenar los materiales de diversos tamaños.

P.S. Juega con sus compañeros de manera respetuosa

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Agrupando objetos de diversos tamaños	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a formar un trencito del niño más grande al más pequeño, se afianza los términos de tamaño (grande-pequeño) <p>Recuperación de saberes previos:</p> <p>¿Qué armaste ?¿con que jugaste?¿cómo jugaste?¿son de colores?¿tienen formas?¿cómo es su tamaño?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué mas puedes armar con esta figuras? - Presentación del tema: Agrupando objetos de diversos tamaño - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> -Se forma grupos de niños grandes y pequeños y ellos diferencian sus tamaños, luego 	<p>Niños Niñas Plumones Cartulinas Goma</p> <p>palitos de globos, telas, juguetes, pelotas,</p> <p>hojas de planta de diferentes tamaños , una cajita para cada niño,</p> <p>hojas bond, crayolas, témperas</p>

		<p>se les entrega por grupos palitos de globos, telas, juguetes, pelotas, hojas de planta de diferentes tamaños.</p> <p>- A la indicación los grupos ordenan los palitos del más grande al más pequeño y viceversa, intercambian los materiales por grupos.</p> <p>-Luego se hace un trabajo individual, cada niño recibe una cajita con palitos de diferentes tamaños para que los ordene según la indicación dada.</p> <p>- Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿En casa tienen ustedes estos palitos?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación: Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Utilizando siluetas de figuras geométricas los niños ordenan del más grande al más pequeño.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos y hacen la autoevaluación.</p>	
--	--	---	--

Sesión de Aprendizaje N° 07

Nombre de la sesión : Carreras con saquitos de arena

OBJETIVOS : Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena.
Gatear siguiendo un camino establecido.
Se expresa verbalmente dando sus opiniones

TIEMPO : 45”

INDICADORES : P.S. Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena.
P.S. Gatea demostrando coordinación y motricidad.

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Carreras con saquitos de arena	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés: En el patio los niños son reunidos, observando los materiales cuerpo?</p> <p>Recuperación de saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podremos utilizarlo trabajando con nuestro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tuviéramos cuerpo? - Presentación del tema: Carrera de saquitos de arena. - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas juegan a tocarse los talones, de pie con los piernas juntas despegar los talones al suelo. -Golpean el suelo con los talones “talonazos”, caminar en línea recta de manera normal y solo con talones, - Caminan sobre los talones con: el saquito encima de un hombro, encima de la cabeza, entre la piernas, cargan con una y dos manos. -Se realiza el juego de la carrera donde todos los niños se ubican en la línea de salida. 	<p>Saquitos de arena,</p> <p>cinta</p> <p>masking tape</p> <p>, silbato.</p> <p>hojas bond,</p> <p>crayolas,</p> <p>plumones,</p> <p>témperas</p>

		<p>- Se colocan un saco en la cabeza y sujetando con las dos manos avanzan al sonido del silbato hasta la señal. Campeón el primero en llegar.</p> <p>-se trabaja por grupos (se va alterando las indicaciones: se colocan el saquito entre las rodillas y saltan, gatean con el saquito en la espalda).</p> <p>- Los niños y niñas se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración.</p> <p>- Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿En casa juegan con sus padres poniéndose un saquito?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación:</p> <p>.- Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos arena.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Dibujan lo que han realizado.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos.</p>	
--	--	---	--

Sesión de Aprendizaje N°08

Nombre de la sesión : Jugando al futbol

OBJETIVOS : Demostrar creciente motricidad y coordinación.
Interactuar con sus compañeros de manera armónica.

TIEMPO : 45''

INDICADORES : P.S. Patea una pelota con uno y otro pie a un objetivo determinado.

P.S. Juega respetando su turno y a sus compañeros

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Jugando al futbol	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p>	Pelotas y los arcos

		<p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esta actividad se realiza en el patio, se le presenta una caja con pelotas y los arcos, Recuperación de saberes previos: <p>¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Para que servirá? ¿como se utilizara?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tuviéramos piernas o brazos? - Presentación del tema: Jugando al Futbol. - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> -Mencionamos los nombres del material de trabajo nombrando para qué sirven. -Primero realizamos actividades psicomotriz es trabajar individualmente. -Cada niño y niña hace rodar la pelota con un pie y con el otro (observamos su dominio lateral), dan patadas a la pelota con la punta del pie derecho e izquierdo contando hasta cinco con la orientación de la maestra. -El juego futbol se empieza con un niño o niña voluntaria que es el arquero y los demás tratarán de meterle goles lanzando la pelota hacia delante con la pierna muy estirada, cambiando de portero cada vez que a éste le metan un gol. - Luego se forman dos equipos de niños y niñas y se utilizan los arcos 	
--	--	---	--

		<p>para que metan goles y jueguen a fútbol., con la orientación correspondiente.</p> <p>-Realizan ejercicios para recuperarse inhalando y exhalando.</p> <p>Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿En casa juegan con sus padres al futbol?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación:</p> <p>.- Lanzas la pelota hacia el arco con la pierna derecha y cambia a la pierna izquierda.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Realizan su construcción plástica modelan do una pelota y su arco y juegan (coordinación visomotriz)</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos.</p>	
--	--	--	--

Sesión de Aprendizaje N°09

Nombre de la sesión : Jugando y equilibrándonos

OBJETIVOS : Realizar diversos movimientos mostrando control postural,

equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.

Reconocer distancia largo-corto en objetos.

Reconocer objetos pesados o livianos.

TIEMPO 45''

INDICADORES

P.S. Camina y corren sobre las cuerdas.

M. Menciona longitud largo-corto en objetos.

M . Menciona en objetos si son pesados o livianos

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Jugando y equilibrándonos	Actividades permanentes de entrada	Cuerdas,

		<ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su juego grupal. - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés: Se entrega a cada niño una cuerda.</p> <p>Recuperación de saberes previos: ¿Qué observan? ¿para que servirá? ¿cómo es? ¿cómo es su tamaño?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Las cuerdas de que material son? - Presentación del tema: Jugando y equilibrándonos - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> -Cada niño y niña colocará delante una cuerda. -La cogen y mencionan si es liviana, pesada, suave, áspera; larga o corta, color. -Estiran la cuerda, limpian el piso como si fuera un plumero. -Pisan la cuerda con: los dedos, talones, plantas. -Ellos mismos colocan la cuerda en línea recta y luego en curva y pasan por encima: caminado despacio y rápido, caminando topando punta y talón. -Se realiza el juego conejo en peligro donde: se marca con tiza en el suelo un círculo grande, un niño o 	<p>plastilina,</p> <p>papeles,</p> <p>telas,</p> <p>papelotes,</p> <p>papelotes</p>
--	--	---	---

		<p>niña será el conejo y se colocará dentro del círculo.</p> <p>-Los demás niños se colocan en el borde del círculo con sus serpientes (cuerdas) tratando de tocar zigzagueando los pies del conejo.</p> <p>Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿En casa tienen Ud. cuerdas? ¿para que lo utilizan?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación: Realizar diversos movimientos mostrando control postural equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Realizan trazos de acuerdo a lo trabajado con las cuerdas</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos</p>	
--	--	--	--

Sesión de Aprendizaje N°10

Nombre de la sesión : Conejitos saltarines

OBJETIVOS : Reconocer características de objetos y animales de manera clara
Saltan con dos y un pie sin apoyo.

TIEMPO : 45"

INDICADORES : C.A. Menciona características de objetos y animales de manera clara.
P.S. Salta con dos y un pie sin apoyo.

Fecha	Actividad	Estrategias	Recursos
	Conejitos saltarines	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marchan alrededor del patio portando la bandera. <p>En el aula controlan carteles.</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños deciden el sector de su preferencia. - Organización: Organizan su 	<p>Aros,</p> <p>hojas bond,</p> <p>crayolas,</p> <p>plumones,</p> <p>témperas. toc toc</p>

		<p>juego grupal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización. -Orden: Guardan y ordenan el material. -Socialización: Socializan o verbalizan lo realizado. <p>Actividad de desarrollo de la unidad</p> <p>Despertando el interés: Los niños juegan en el aula. Se les presenta a los niños los aros.</p> <p>Recuperación de saberes previos: Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo los podemos utilizar? ¿De que color son? ¿Que tamaño son?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del conflicto cognitivo: ¿Qué forma tiene? - Presentación del tema: Conejitos saltarines - Construcción del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Cogen un aro cada uno y juegan libremente. -Inmediatamente se realiza el juego Conejitos saltarines: se distribuye los aros por el suelo (uno por niño), ellos se colocarán dentro del aro. -La maestra les enseña la figura de un animal, dicen su nombre, algún característica de imitan como salta. -La maestra va diciendo: Saltamos como las ranas y no nos saldráncanas; saltamos como el canguro acariciando nuestra pancita; la pulga a pesar de ser tan diminuta va muy deprisa la muy astuta; la pata Renata salta con una pata. Los niños hacen estas acciones dentro y fuera del aro.- - Con el sonido lento de la flauta los niños se acuestan en el piso cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando <p>Confrontación de los saberes previos con el nuevo aprendizaje: ¿Qué forma tiene el</p>	papel crepe
--	--	--	-------------

		<p>sol?</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación: Salta con dos y un pie sin apoyo.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: En su hoja decoran con bolitas de papela a los conejitos que saltan al aro.</p> <p>Evaluación: Se les hace preguntas ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	
--	--	---	--

FOTOS DE EVIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE PSICOMOTRICIDAD
REALIZADAS CON LOS NIÑOS DE LA I.E Nº019 EL MOLINO.







