



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**La influencia de los juegos de movimiento en los
procesos psicomotores en niños y niñas de tres años –
IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTOR:

Br. Delia María Muro Castañeda

ASESOR:

Dra. Yrma Lujan Campos

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

PERÚ - 2018

Mg. Walter Capa Luque
Presidente

Dra. Nancy Herrera Paico
Secretario

Dra. Yrma Lujan Campos
Vocal

Dedicatoria y Agradecimiento

En memoria y agradecimiento a mí querida madre Ángela Delia, ejemplo de sabiduría, integridad y fortaleza, quien en todo momento, confiando siempre en Dios, me brindó su apoyo incondicional en cada reto de mi vida

Declaración de Autoría

Yo, Delia María Muro Castañeda, identificada con DNI 06709849, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte, declaro el trabajo académico titulado: “La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años - IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña”. Presentada, en 103 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

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

Lima, 03 de junio del 2017

Delia Maria Muro Castañeda
DNI 06709849

Presentación

Señores miembros del jurado calificador;

Presento la tesis titulada “La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años - IEl 03 Inmaculada Concepción – Breña”, con la finalidad de demostrar cómo influye los juegos de movimiento en el desarrollo de los procesos psicomotores de la muestra estudiada, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para optar el grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación.

Consciente de la necesidad de innovar y aportar experiencias que se debe hacer como docente limitados sólo al desarrollo de actividades pedagógicas dentro de las aulas, sino extenderlo también hacia el campo de la investigación, se realiza este estudio en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial 03, “Inmaculada Concepción” del distrito de Breña, esperando que este estudio pueda ser tomado como antecedente para futuras investigaciones.

El presente estudio está organizado en siete capítulos. En el primero se expone la introducción, en el cual se desarrolla los antecedentes, fundamentación científica, la justificación, el problema, las hipótesis y objetivos; en el capítulo dos se presenta el marco metodológico en el cual planteo las variables, operacionalización de las variables, metodología. Tipo de estudio, el diseño de investigación, población muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el método de análisis de datos, y aspectos éticos. En el tercer capítulo se analiza los resultados, en el cuarto capítulo se presenta la discusión, quinto capítulo conclusiones, sexto capítulo recomendaciones y séptimo capítulo referencias, finalizando con los anexos.

La Autora

Índice

Páginas preliminares

Página del Jurado	ii
Dedicatoria y Agradecimiento	iii
Declaración de autenticidad	iv
Presentación	v
Índice	vi
Resumen	x
Abstract	xi
I. Introducción	12
1.1 Antecedentes	13
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	18
1.3 Justificación	24
1.4 Problema	26
1.5 Hipótesis	27
1.6 Objetivos	27
II. Marco Metodológico	28
2.1 Variables	29
2.2 Operacionalización de variables	29
2.3 Metodología	31
2.4 Tipo de estudio	32
2.5 Diseño	32
2.6 Población, muestra y muestreo	33

2.7 Técnica e instrumentos de recolección de datos	33
2.8 Métodos de análisis de datos	37
2.9 Aspectos éticos	39
III. Resultados	40
IV. Discusión	49
V. Conclusiones	53
VI. Recomendaciones	55
VII. Referencias	57
Anexos	60
Anexo A Matriz de consistencia	61
Anexo B Constancia emitida por la IE	63
Anexo C Instrumento	64
Anexo D Programa y sesiones	65
Anexo E Matriz de datos	82
Anexo F Solicitud de autorización	88
Anexo G Formato de validación instrumento	89
Anexo H Artículo Científico	92

Lista de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable independiente Juegos de movimiento	30
Tabla 2	Operacionalización de la variable dependiente Procesos psicomotores	31
Tabla 3	Población de estudio	33
Tabla 4	Instrumento	35
Tabla 5	Alfa de Cronbach	36
Tabla 6	Validación del instrumento según juicio de expertos	37
Tabla 7	Resultado del Pre test procesos psicomotores	41
Tabla 8	Resultado del Post test procesos psicomotores	42
Tabla 9	Medidas de tendencia central Media y Desviación Estándar de resultados del pre test y post test	43
Tabla 10	<i>Prueba de rangos</i> Los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores	44
Tabla 11	<i>Estadístico de contraste Prueba de Wilcoxon</i> Los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores	45
Tabla 12	<i>Prueba de rangos</i> Dimensión Procesos motores	46
Tabla 13	<i>Estadístico de prueba de Wilcoxon</i> <i>Dimensión Procesos motores</i>	46
Tabla 14	<i>Prueba de rangos</i> Dimensión Procesos perceptivos	47
Tabla 15	<i>Estadístico de prueba de Wilcoxon</i> Dimensión Procesos perceptivos	48

Lista de figuras

Figura 1	Resultados del pre test Procesos psicomotores	41
Figura 2	Resultados de post test Procesos psicomotores	42
Figura 3	Resultados comparativos de pre y post test Procesos psicomotores	43

Resumen

La presente investigación tiene por objetivo demostrar la influencia del programa denominado Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI 03 Inmaculada Concepción del distrito de Breña”

La metodología de esta investigación es de tipo Pre Experimental cuyo fin es estudiar la relación entre los juegos de movimiento y los procesos psicomotores, haciendo uso de la metodología experimental que implica realizar la aplicación del Pre test o una medición previa de los procesos psicomotores, posteriormente la aplicación del programa experimental Juegos de movimiento a la muestra de estudio y finalmente aplicar el post test para contrastar resultados.

Se concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño, permite el desarrollo de los procesos psicomotores: considerados en los aspectos que se relacionan con: movimiento, equilibrio, motricidad, para Durivage están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno. Soutullo afirma que los procesos psicomotores abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a como se relaciona con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio.

Palabras claves: juego, movimiento, procesos psicomotores,

Abstract

The objective of this research is to demonstrate the influence of the program called Movement Games in the psychomotor processes in children of three years of the IEI 03 Inmaculada Concepción of the district of Breña "

The methodology of this research is Pre Experimental type whose purpose is to study the relationship between movement games and psychomotor processes, making use of the experimental methodology that involves performing the application of the Pre test or a prior measurement of psychomotor processes, subsequently the application of the experimental program Movement games to the study sample and finally apply the post test to contrast results.

It is concluded that the Movement Games influence the psychomotor processes. This experimental psychomotor program is created and applied within a natural context in the child, based on two of the principles of early education in Peru. Based on situations and playful activities highlighting how important the movement is for the child's development. The movement is a natural activity in the human being, and a basic need for the child, allows the development of psychomotor processes: considered in the aspects that are related to: movement, balance, motor skills, for Durivage they are referred to the movement and mental functions in relation to oneself and the environment. Soutullo affirms that psychomotor processes encompass what refers to movement, to the knowledge of one's own body and how it relates to the environment considering other people and living beings, objects and space.

Keywords: game, movement, psychomotor processes,

I. Introducción

1.1. Antecedentes

Existen investigaciones nacionales e internacionales que se relacionan con el tema del presente trabajo, algunas investigaciones se consultaron, de las cuales, se consideraron las siguientes:

Antecedentes Internacionales

Araujo (2013) presentó un estudio titulado Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años. Se realizó en el centro de educación inicial "Onochi Opikuko" en el país Venezuela, este trabajo es de tipo exploratorio descriptivo, cuyo diseño es mixto es decir cualitativo y cuantitativo, a la vez; tomando en cuenta las actividades físicas que se aplican utilizando el juego que fortalezca el desarrollo psicomotor. Al plantear su propuesta recomienda planificar y estructurar sesiones de juegos que pueden ser tomados como ejemplo. Los participantes del juego disponen de un tiempo que dedican al descubrimiento y exploración propia y también se enriquecen al participar y crear juegos de manera espontánea, además las actividades a planificar deben requerir atender y esforzarse intelectualmente así como desplazarse, moverse y manipular. Cada niño posee ritmos y necesidades que deben respetarse, teniendo en cuenta, además de lo fisiológico, afectivo, oportunidad de movimiento y expresión a través de su cuerpo, de manera simbólica, de relajarse, de socializar, de expresarse y comunicarse., de descubrir, de manipular y de crear. Cuando los niños y niñas participan en el proceso de organización de los juegos se permite que al involucrarse se incremente la motivación e interés por la actividad. Consideró importante los aportes de Díaz (1993) y Zapata (1989), quienes plantean precisiones a tener en cuenta al organizar didácticamente el juego en la etapa infantil Considerar la participación de todos en la actividad además de procurar el movimiento permanentemente. Las reglas del juego deben ser analizadas. Tener en cuenta la capacidad que tengan, al considerar el grado de exigencia para realizar el juego. Incluir en el juego actividades que propicien desarrollar capacidades de interacción social, de valores, estéticas, en relación a la actividad física. Procurar realizar juegos que sean recordados con agrado. Considerar en lo posible la iniciativa de los niños y en caso de variantes permitir a los niños opinar.

Flores (2012) realizó la investigación La importancia de la psicomotricidad en la educación preescolar. Estrategias para fomentar la psicomotricidad México, de tipo exploratorio trata sobre la importancia que tiene la psicomotricidad, en el niño en la etapa de preescolar, ya que se considera que es la etapa más importante en cuanto al desarrollo del niño porque es donde empieza a equilibrarse y desarrollarse en el medio que le rodea. Con este trabajo se pretende facilitar la práctica docente para contribuir de manera correcta con el desarrollo psicomotor del niño, ya que es importante para desarrollar en el niño la afectividad, la socialización, lo intelectual y lo físico. El trabajo se realizó pensando en la problemática que tienen los 15 niños de 2° grado en el preescolar “Estado de México” perteneciente al municipio de Los Reyes la Paz. El uso de estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad influye de manera determinante en el proceso de aprendizaje, además la psicomotricidad vivenciada permite al niño ir a su propio ritmo, además de descubrir las posibilidades de su cuerpo y las actividades de psicomotricidad logran la integración y socialización del alumno con su entorno.

Hernández y Vidanovic (2015) realizaron la investigación El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor en el nivel de educación primaria. el objetivo del presente estudio fue plantear actividades que se centran en el juego para estimular el desarrollo psicomotor en el niño y niña de 1° grado de Educación Primaria Sección “C” en la Escuela Básica “Lino de Clemente” del Municipio Carlos Arvelo del Estado Carabobo. Primero, el diagnóstico realizado permitió evidenciar que era necesario plantear actividades que consideren al juego como centro de acción. Fundamentado en lo que argumenta el teórico Jean Piaget en Juego y Psicomotricidad. Además considera el Modelo socio crítico con carácter autorreflexivo al considerar el conocimiento construido por intereses que parten de las necesidades grupales, pretendiendo que el hombre actúe con autonomía racional y liberadora.

El enfoque fue Investigación Acción. La población estuvo conformada por diez (10) docentes. Los resultados arrojaron que era necesario implementar un programa de acción de actividades de juego con el fin de brindar mejoras para el desarrollo del aspecto psicomotor de los niños y niñas de Educación Primaria. Se llegó a las conclusiones siguientes: Los juegos como medio permite el

desarrollo del aspecto psicomotor de los niños y niñas, estimulando otras áreas y habilidades; como el pensamiento, la capacidad para resolver problemas, la comprensión lógica y creatividad. Así también al trabajar valores como participación, la amistad, la cooperación; se estimula el desarrollo socioemocional, Al desarrollar la motricidad aprenden a valorar su cuerpo y el de los demás.. Brindándole diversas actividades de juego logramos vivencias fantásticas como inolvidables en los niños, despertando su curiosidad y haciéndolos participar de manera activa en su aprendizaje y desarrollo psicomotor.

Hernández, Sánchez y Romero (2013) hicieron la investigación Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor, su objetivo realizar un diseño de juegos psicomotores que estimulen el desarrollo del aspecto psicomotor de los niños y las niñas de 4 a 5 años pertenecientes al Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Caibarién, la población la integra 20 niños y niñas del 3° ciclo, integrada por 8 varones y 12 mujeres, del Círculo Infantil que se menciona líneas arriba. Se considera a 3 educadoras y 1 auxiliar como otras poblaciones, que brindaron información referida al bagaje de conocimientos tenían de la labor para potenciar el desarrollo del aspecto psicomotor de los niños y las niñas del mencionado ciclo. Llegó a las siguientes conclusiones: las educadoras poseían conocimiento limitado e insuficiente y escasa información para auto-capacitarse, además de las dificultades que demostraban los niños al momento de la ejecución de diversas habilidades. El elaborar los juegos psicomotores permitió favorecer la labor de las docentes y auxiliares al proporcionarles este recurso que estimule el desarrollo del aspecto psicomotor de los niños y las niñas de 4 a 5 años del Círculo Infantil “Alegres Cangrejitos” del municipio de Acibaren.

Antecedentes Nacionales

Gastiaburú (2012) realizó la investigación Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una I.E. del Callao, USIL. Tesis presentada para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia, 16 alumnos de tres años de una I.E. de la provincia del Callao, constituyeron la muestra, dichos niños presentaban deficiencia en su desarrollo psicomotor, ubicados según diagnóstico en categorías

de normal (con puntuaciones bajas), riesgo y retraso; esta muestra forma parte de una población de 105 alumnos del nivel inicial. Los resultados obtenidos en la presente investigación serían considerados óptimos, demostrándose el efecto del Programa “Juego, coopero y aprendo”, destacando cuán importante es el desarrollo psicomotor para que el niño demuestre su capacidad para expresarse mediante su cuerpo, para que otros procesos y habilidades más complejas se desarrollen, por ejemplo la lecto escritura. Lora y Flores (1997) y Jiménez (2006), autoras que consideran trascendental el desarrollo del aspecto psicomotor en el proceso de lecto escritura, debido a que se presentan dificultades de control en niños de primer grado de primaria, por lo que se plantea un programa para dicho fin. Se concluye que al aplicar el Programa “Juego, coopero y aprendo” se comprueba lo efectivo que es porque incrementa los niveles del desarrollo psicomotor, la coordinación visomotriz el lenguaje, la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyen de esta manera el indicador de situación de riesgo detectado en los niños.

Jiménez y Salinas (2011), presentaron la investigación La educación psicomotriz y su importancia en el desarrollo del niño Presenta una propuesta con actividades psicomotrices con la intención de desarrollar el momento del trabajo con el cuerpo y el espacio en niños de educación inicial de 3 a 5 años. Investigación presentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Este estudio fue dirigido a 150 docentes de educación inicial de la ciudad de Chimbote y Nuevo Chimbote que laboran con niños de educación inicial de 3, 4 y 5 años. Con actividades psicomotrices programadas. Los niños pudieron disfrutar y vivenciar sesiones de trabajo con su cuerpo y el espacio. Gracias a esta experiencia los docentes aprendieron estrategias psicomotrices que enriquecieron su labor con los niños de educación inicial.

Merino (2013) realizó la investigación “La psicomotricidad en el desarrollo cognitivo” Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Esta investigación es de tipo aplicado No Experimental siendo un estudio “descriptivo Correlacional. Se eligió la muestra a través de una “selección directa no Probabilística” donde los elementos de la población así como la muestra seleccionadas presentan características similares. 316 niños de 4 años del turno mañana y tarde matriculados en el año conformaron los elementos de la muestra

de estudio. Se utilizaron como Instrumentos: Guías de entrevista y de observación y cuestionario de preguntas dirigidas a los padres de familia y a los docentes. Luego de recolectar los datos de investigación, procedieron a efectuar el análisis respectivo aplicándose Estadística descriptiva utilizando “Chi cuadrado aplicada para determinar si existe o no grado de relación o correlación entre las variables en estudio. Los datos fueron obtenidos mediante observaciones y entrevistas luego organizados en categorías y subcategorías, a través de tablas de contenido para permitir su análisis, y así es posible realizar el estudio y análisis de los resultados en forma objetiva y sistemática, De esta manera realizar inferencias valederas y confiables de los datos en relación al contexto. Con la técnica de análisis se identificaron las tendencias, argumentos y características que se observan en las respuestas corporales y verbales de los educandos que se interpretan desde el enfoque interaccionar de la comunicación, enfoque en el que esta investigación se sustenta.

Saona (2012) realizó la investigación Efectos de un programa de intervención en educación psicomotriz (PROINPSIC) en el desarrollo psicomotor de niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial El Progreso (Carabayllo) – estudio piloto. Postgrado Víctor Alzamora Castro. Maestría en Psicología Educativa. La intención de esta investigación se relaciona a conocer el efecto que el programa de intervención en educación psicomotriz con base psicológica (PROINPSIC) tiene en el desarrollo psicomotor tanto de manera general como por áreas. De niños y niñas del aula de 4 años, de una institución educativa inicial del distrito de Carabayllo, Lima. La investigación presentó un diseño pre experimental de un solo grupo, se aplicó dos mediciones: pre-test y post-test. 22 niños y niñas, cuyas edades estaban comprendidas entre 3 años 11 meses y 4 años 9 meses, conformaron la muestra. A través de los resultados se comprobó que el programa influyo de manera favorable en el desarrollo psicomotor de los miembros de la muestra de estudio, Además en áreas: Coordinación óculo-manual y Coordinación dinámica general. Con este hallazgo investigaciones posteriores tienen la posibilidad de continuar en la tarea de conocer acerca de cómo han ido evolucionando estructuras motrices de cada una las áreas del desarrollo del aspecto psicomotor.

1.2. Fundamentación científica, técnica y humanística

La presente investigación se basa en fundamentos científicos y prácticos sobre estudios de las variables: el programa propuesto y. procesos psicomotores

El programa experimental denominado “Juegos de movimiento” se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Juegos de movimiento es un Programa de estimulación psicomotriz basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño.”

Variable Independiente Los juegos de movimiento

Definición

Los juegos de movimiento es un programa en el que se consideran Actividades basadas en principios o postulados en que en el Perú la Educación del nivel Inicial se fundamenta: el movimiento y el juego; partiendo de la necesidad primordial que tiene el niño de usar su cuerpo como primer instrumento de aprendizaje, por lo que recibe especial atención, además se revalora este momento pedagógico de gran importancia de la educación inicial.

Teorías

El juego es considerado por varios teóricos como una función biológica del niño y de la niña, que además de proporcionarle distracción y alegría, le desarrolla sus potencialidades orgánicas y psíquicas. CIEDE (2015) Algunos autores definen al juego y al movimiento y son compilados y presentados a continuación:

Lora (2006) considera el juego como actividad de enorme significado en la vida del niño, por ser un medio excelente para ingresar y afianzar su socialización, Partiendo de un juego individual, con objetos, pasa a encontrarse con otro, a acomodarse progresivamente a ese otro y a resolver las situaciones que se le presenten.(p. 81)

Para Da Fonseca (1996) el movimiento como elemento psicomotor humano es más que una acción que surge como resultado de una respuesta nerviosa (reflejos), es fuente de experiencias, conocimientos y afectos, que se han de comunicar a través del lenguaje.

El movimiento es un acto culminante de procesos motores fundamentales, donde la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales. Lo que se hace posible, debido a que entre los rasgos que constituyen el movimiento humano pueda ser observable, capaz de ser medido, modificado, adaptado y perfeccionado.

De acuerdo con Newell (1978), citado en CIEDE (2015), el movimiento está referido en general al desplazamiento del cuerpo o cualquiera de sus segmentos, que se produce como resultado del patrón espacial y temporal de la contracción muscular. Debido a que se caracteriza por un desplazamiento espacio-temporal, es un comportamiento observable y medible

A través del movimiento, el niño responde a los estímulos del medio ambiente, es fundamental a la vida, que pasa de ser concreto e inmediato en sus medios y metas, en fuente de aprendizaje; influyendo tanto en la madurez del sistema nervioso como en el psiquismo.

Para Parlebas citado en CIEDE (2015) “el movimiento corporal no debe aparecer al servicio de una intención, sino como un comportamiento complejo, indisociable de múltiples referencias, a la vez abstracto y concreto.” (p.78)

A través del juego se viven experiencias que a los niños facilitan adquirir ciertas capacidades y además potenciar otras ya adquiridas de manera óptima y entretenida como:

- Los procesos cognitivos o mentales como la atención, memoria, imaginación, percepción, aprendizaje, lenguaje, comunicación.
- Los procesos psicomotores: considerados los aspectos que se relacionan con: movimiento, equilibrio, motricidad.
- La inteligencia: considera los aspectos que se relacionen con el pensamiento, raciocinio, etc.
- El desarrollo de la personalidad: referido principalmente a la manera característica y peculiar de entendimiento, comportamiento y adaptación al entorno.
- El desarrollo de aspectos sociales y afectivos: comprende los aspectos referidos al mundo de las relaciones personales, la integración social y aspectos emocionales (Blanes, Martínez, Vicente, 1997 p.2)

Durivage(1997) cita la Teoría del Juego de Piaget como base del desarrollo motor: Según Jean Piaget (1956), la inteligencia del niño incluye al juego como parte de ella, debido que a través de él se produce la asimilación de manera funcional es decir se reproduce la realidad de acuerdo al estadio evolutivo del desarrollo del ser humano. (p. 25)

El origen y la evolución del juego se ven condicionados por las capacidades de tipos sensorios motrices, simbólicos o de razonamiento, que son indicadores básicos del desarrollo del individuo. Piaget afirma “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”. Donde la motricidad es la base fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que a medida que nos movemos e interactuamos con nuestro ambiente socio- cultural vamos adquiriendo experiencias que nos servirán para obtener nuevos aprendizajes.

Piaget propuso una clasificación del juego infantil con tres grandes categorías. relacionando el juego en sus tres estructuras básicas con las fases evolutivas que plantea en su teoría del pensamiento humano: juego sensorio motriz considerando al juego como es simple ejercicio; juego simbólico que es ficticio, abstracto; y juego reglado como juego colectivo, resultado de un acuerdo grupal.(CIEDE, 2015, p. 56)

Según Piaget, en el estadio de inteligencia pre operatoria en la que se ubica a los niños de tres años, es la función simbólica una característica de esta etapa en la que el niño tiene la capacidad de presentar una cosa por medio de otra, esta función refuerza la interiorización de las acciones hechas, por lo que el juego deja de ser un mero ejercicio motor volviéndose simbólica, donde el niño representa situaciones reales o imaginativas por medio de sus gestos y acciones (p. 15)

En esta etapa el movimiento de ser generador de experiencia evoluciona a la interiorización por medio de la representación, siendo importante en este proceso la manipulación de los objetos y la vivencia física del espacio y del tiempo.

Importancia del movimiento y motricidad:

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación...en él se exteriorizan todas las potencialidades: orgánicas, motrices, intelectuales y

afectivas". Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón de valor para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad infantil deban estar llenas de movimiento y libertad.

Variable dependiente. Procesos psicomotores

Definición de los Procesos Psicomotores.

Para Durivage (1997) están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno (p.13).

En el Manual de psiquiatría del niño y del adolescente Soutullo (2010) afirma que los procesos psicomotores abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a como se relaciona con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio (p. 41).

Tomas (2014) afirma que se refieren a todas las acciones de movimiento que realizamos con nuestro cuerpo en coordinación con los impulsos nerviosos que nos ayudan organizar estas acciones, convirtiéndolas en ejecuciones mecánicas ordenadas o dirigidas por las reacciones de nuestro sistema nervioso central.

Teorías

Los principios del desarrollo de los procesos psicomotores se fundan en los estudios psicológicos y fisiológicos del niño, considerando el cuerpo como presencia del niño en el mundo, pues es a través de él que establece la relación, la primera comunicación que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. Se mantiene un contacto del niño y su medio, de la relación de sus movimientos y percepciones.

Partiendo de la concepción de la persona como una unidad psicosomática, Boscaini (1994) refiere que se presentan dos procesos necesarios y significativos para su desarrollo armónico:

1. Orgánico-madurativo: ligado a leyes genéticas, que permite prever la aparición de las diferentes etapas del desarrollo neuromotor y neuro-psicológico.
2. Relacional y ambiental o psicosocial: Considerando los aspectos subjetivos e interactivos, siempre presentes en cada situación en la cual se sitúa el individuo.

En función a lo expuesto Durivage manifestó que el objetivo principal de la psicomotricidad es favorecer la relación entre el niño y su medio, proponiendo actividades perceptivas y motrices considerando los intereses y necesidades de los niños, especialmente haciendo uso del juego como función vital (p.31),

El desarrollo del aspecto psicomotor es el sustento del desarrollo de las habilidades potenciales del niño: de aspecto biológico, psíquico y social, con un fin educativo de doble intención: por un lado el desarrollo del cuerpo como instrumento con el que puede accionar ante el mundo y lo que aprende y por otro lado el desarrollar su cuerpo como medio de expresión original, de comunicación con otros (Lora, 2006 p. 53). Definición que tiene intención de plantear de manera general considerando todas las potencialidades que se presentan durante el proceso del desarrollo psicomotor, poniendo énfasis en el cuerpo como medio para su seguridad, sentirse bien y convivir.

Durante el desarrollo psicomotor es posible distinguir diversos procesos, diferenciados con características y principios en los que se fundamentan, así teóricos, autores y organismos se encaminan hacia la difusión de la psicomotricidad e investigar propuestas actualizadas de acuerdo a los avances que se presentan.

La psicomotricidad en el Currículo Nacional 2016 que entrara en vigencia en el 2017 se considera la competencia 2 que expresa lo que queremos conseguir en los niños, al desenvolverse con autonomía haciendo uso de su motricidad.

El estudiante demuestra comprensión y se concientiza de su acción frente al espacio y las personas que le rodean, contribuyendo a construir su identidad y autoestima. Es capaz de interiorizar y organizar sus movimientos de manera eficaz de acuerdo a las posibilidades que demuestra, cuando practica actividades físicas referidas al juego, al deporte y a otras habilidades que se desarrollen cotidianamente. También mediante su cuerpo, se expresa y comunica sus ideas, sus emociones y sentir haciendo uso de gestos, posturas, tono muscular, así como otros.

En esta competencia se encuentra implicada las capacidades siguientes:

- Comprende su cuerpo: Cabe decir, que el niño es capaz de interiorizar su estructura corporal en situación estado de reposo o estático y dinámico o en

movimiento relacionado con la organización espacial, temporal, con los objetos y otras personas que lo rodean.

- Se expresa corporalmente: Hace uso del lenguaje corporal como medio de comunicación de emociones, sentimientos y pensamientos. Utilizando el tono, gestos, posturas, mímicas y movimientos para expresarse, desarrollar la creatividad usando todos aquellos recursos que ofrezcan su cuerpo y el movimiento. (Minedu, 2016. p. 32)

Esto da sustento al presente trabajo al incluir contenidos de psicomotricidad en las competencias del currículo nacional, las cuales orientan y respaldan la labor educativa en esta área.

Se debe considerar también aspectos de motricidad general como tono, control de la postura, movimientos; de coordinación motora fina como coordinación manual, orientación espacial y temporal; del esquema corporal el conocimiento del cuerpo y de cada una de los segmentos y la lateralidad. (p. 41)

Piaget (1975) resume la relación de la percepción y el movimiento de la siguiente manera: logrando coordinar desplazamientos espaciales y secuencias de tiempo.: una creciente organización entre percepción y movimiento que permite organizar su mundo. (p. 49)

Dimensiones de esta variable Procesos psicomotores.

Teniendo en cuenta el objetivo de la educación psicomotriz que Durivage plantea, el cual es favorecer la relación entre el niño y su medio proponiendo actividades perceptivas y motrices, se determina las dimensiones de esta variable Procesos psicomotores:

La dimensión 1 de los procesos motores que Durivage define como referido al cuerpo y movimiento. Para Tomas es la capacidad que el niño tiene para emplear su sistema muscular y establecer control y coordinación corporal progresivamente consolidados y utilizar los sistemas musculares de manera integrada.

La dimensión 2 de los procesos perceptivos para Derivare está referido a las funciones mentales y acción en el medio Tomas lo define como la capacidad del niño para integrar la coordinación muscular y las habilidades perceptivas en actividades concretas. La percepción es una condición que tiene el niño de tomar conciencia del medio ambiente.

Los procesos psicomotores considerados de acuerdo a la edad de tres años de los niños y referidos en el Inventario Batalle son:

- **La coordinación Corporal.** Considera dentro del desarrollo motor grueso es la capacidad que el niño tiene para emplear su sistema muscular y establecer control y coordinación corporal progresivamente consolidados.
- **La locomoción** también es un aspecto del desarrollo motor grueso y es la capacidad que tiene el niño para utilizar los sistemas musculares de manera integrada al trasladarse o desplazarse de un lugar a otro.
- **La motricidad fina** está referida al desarrollo del control y coordinación muscular que manifiesta el niño, de manera especial de la musculatura fina en segmentos como brazos y manos que permite llevar a cabo tareas cada vez más complejas.

Dentro de los procesos perceptivos considerados:

- **La motricidad perceptiva** es aspecto del desarrollo motor fino es la capacidad del niño para integrar la coordinación muscular y las habilidades perceptivas en actividades concretas.

1.3. Justificación

Justificación legal

El presente estudio desde el aspecto legal se sustenta en el marco del Proyecto Educativo Nacional al 2021, en los objetivos estratégicos N° 2 y 3 donde se establece que los alumnos deben lograr competencias en forma integral y los docentes deben lograr en forma profesional la carrera docente. Así también en la Ley N°28044, teniendo el propósito de investigación, innovación y mejoramiento educativo..

Además en relación con los fines generales que la educación plantea, quedan establecidos Propósitos de la Educación Básica Regular al año 2021, para que traduzca las intenciones pedagógicas que tiene el sistema educativo peruano, de acuerdo con el propósito N° 9 que promueve el Desarrollo del aspecto corporal y conservación y prevención para la salud física y mental.

Propósito que pretende contribuir y a la comprensión, por parte del estudiante, el funcionamiento de su organismo y las posibilidades del propio

cuerpo, de esta manera descubra y disfrute de todas sus posibilidades y supere sus limitaciones

Justificación teórica

El enfoque en el que ésta investigación se sustenta es del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Interesado por los cambios de calidad que se presentan en la formación mental y desarrollo evolutivo de la persona desde el momento de su nacimiento hasta que alcanza la madurez.

Con la investigación se comprobara que la intervención al ritmo del proceso de maduración favorecerá el desarrollo motor, pudiendo sugerirse para futuros estudios y su enriquecimiento con las aportaciones conseguidas.

Justificación Pedagógica

Los juegos en la educación en general son actividades esencialmente independientes y gratificantes, sabemos que al jugar los niños y niñas lo realizan por placer, porque necesitan pasarla bien, no tienen otro interés que los motive, se considera una acción de libertad.

Es por ello que la presente investigación es importante en el campo educativo, especialmente en el área de Educación Psicomotriz teniendo el reto de valorar los juegos como factor de gran importancia para el desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña, en pocas instituciones educativas muestran preocupación por diseñar estrategias que sean innovadoras y eficaces y consideren el desarrollo de experiencias nuevas para contribuir al favorecimiento del desarrollo integral de los niños y niñas.

Justificación metodológica

Considerando la metodología está relacionada con la práctica de la Educación Psicomotriz y actividades de juego, las cuales permitirán promover, valorar y potenciar las capacidades motrices de los niños y niñas. Además, esta investigación es de relevancia porque permitirá sistematizar futuras investigaciones, Además, permitirá enriquecer experiencias, construir aprendizajes y mejorar las prácticas educativas.

La presente investigación referida a la influencia de los juegos de movimiento puede contribuir a diseñar un nuevo instrumento para estimular y desarrollar los procesos psicomotores, logrando con el programa mejoras en la forma de plantear sesiones de psicomotricidad en niños de 3 años del nivel inicial. Es necesario añadir que la presente investigación se encuentra inmersa en el Área de Investigación: Pedagogía y Didáctica; y la línea de Investigación: Innovaciones Pedagógicas-

1.4. Problema

1.4.1. Realidad Problemática

Los niños de tres años que inician la escolaridad en el nivel inicial, en la Institución Educativa Inicial N° 03 del distrito de Breña requieren potenciar sus habilidades psicomotoras y consolidarlas para asegurar mejor desenvolvimiento y aprendizajes.

Por lo anteriormente expuesto, planteo la investigación cuyo título es: La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños de tres años - Institución Educativa Inicial

El programa los juegos de movimiento se considera basados en principios o postulados en que en el Perú la Educación Inicial se fundamenta: el movimiento y el juego; partiendo de la necesidad primordial que tiene el niño de usar su cuerpo como primer instrumento de aprendizaje, por lo que recibe especial atención, además se revalora este momento pedagógico de gran importancia de la educación inicial.

1.4.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña?

Problemas Específicos

Problema específico 1

¿Cómo influye los Juegos de movimiento en los procesos motores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña?

Problema específico 2

¿Cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos perceptivos en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña?

1.5. Hipótesis

Hipótesis general

Los Juegos de movimiento influyen en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N°03 “Inmaculada Concepción”- Breña.

Hipótesis Específicas

Hipótesis específica 1

Los Juegos de movimiento influyen en los procesos motores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculadaa Concepción”- Breña.

Hipótesis específica 2

Los Juegos de movimiento influyen en los procesos perceptivos en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción”- Breña.

1.6. Objetivos

Objetivo General

Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña.

Objetivos Específicos

Objetivo específico 1

Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos motores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña.

Objetivo específico 2

Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos perceptivos en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña.

II. Marco Metodológico

2.1. Variables

Variable Independiente: Juegos de movimiento

Programa de estimulación psicomotriz de mi autoría, creado y basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando la importancia que el movimiento tiene en el desarrollo del niño. Teniendo en cuenta que el movimiento, es una acción propia del ser humano, y una necesidad básica para el niño.

Variable Dependiente: Procesos Psicomotores

Para Durivage (1997) están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno (p. 13)

Soutullo (2010) afirma que los procesos psicomotores abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a su relación con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio. Se debe considerar también aspectos de motricidad general como tono, control de la postura, movimientos; de coordinación motora fina como coordinación manual, orientación espacial y temporal; del esquema corporal el conocimiento del cuerpo y de cada una de los segmentos y la lateralidad. (p. 41)

2.2 Operacionalización de las variables

Variable Independiente: “Juegos de movimiento”

El programa “Juegos de movimiento se considera basado en principios en que en el Perú la Educación Inicial se fundamenta el juego: y el movimiento; partiendo de la necesidad primordial que tiene el niño de usar su cuerpo como primer instrumento de aprendizaje por lo que recibe especial atención, además se revaloriza este momento pedagógico de gran importancia de la educación inicial. Este programa está estructurado en 10 sesiones de psicomotricidad para ser aplicado con niños de 3 años que inician su escolaridad.

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente: Juegos de Movimiento cuadro de sesiones

Actividades Estratégicas	Secuencia Metodológica
Sesión 1. "Saltan los conejitos"	Inicio: Asamblea
Sesión 2. "Somos equilibristas"	Desarrollo: Expresividad o juego motriz: Relajación, Historia oral
Sesión 3. "Buena puntería"	
Sesión 4. "Dame la mano"	
Sesión 5. "Hagamos posta"	
Sesión 6. "Teresa mueve la cabeza"	Expresión: gráfico-plástica.
Sesión 7. "Juguemos al tren"	Cierre: Evaluación
Sesión 8. "Arriba abajo no me da trabajo"	
Sesión 9. "Mis cintas bailarinas"	
Sesión 10. "Toma la pelota"	

Tabla 2

Operacionalización de la variable Dependiente. Procesos psicomotores.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala valores	de	Nivel Rango	y		
Procesos motores	Coordinación corporal.	•Avanza 2 o 3 pasos siguiendo una línea	2	Responde ún criterio	Alto	(25-30)		
		•Se mantiene sobre un pie						
	•Lanza la pelota para que la coja otra persona	1	Medio					
	•Da una voltereta							
Locomoción	•Salta con los pies juntos	1	Intenta	Medio	(16-24)			
	•Baja escaleras alternando los pies							
Procesos perceptivos	Motricidad Fina	•Abre una puerta	0	No puede /No quiere	Bajo	(1-15)		
		•Ensarta 4 cuentas grandes						
		•Pasa páginas de un libro						
	Motricidad Perceptiva	•Sujeta el papel mientras dibuja	0		No puede /No quiere		Bajo	(1-15)
		•Dobla una hoja de papel por la mitad						
		•Corta con tijeras						
Motricidad Perceptiva	•Dobla dos veces un papel	0	No puede /No quiere	Bajo		(1-15)		
	•Copia una línea vertical							
Motricidad Perceptiva	•Copia un círculo	0		No puede /No quiere			Bajo	
	•Copia un círculo							

2.3. Metodología.

La presente investigación es de tipo Pre Experimental

Método: hipotético deductivo. Bernal (2011) afirmó: que el método hipotético deductivo es un proceso que se inicia con afirmaciones en forma de hipótesis, cuyo objetivo es refutarlas y luego deducir de ellas conclusiones que se confrontarán con la metodología y los hechos en la investigación realizada. (p. 167).

2.4. Tipo de estudio:

Esta investigación es Aplicada. Y el Nivel es explicativo

Una Investigación es aplicada. Cuando tiene la finalidad de resolver problemas prácticos. Con el fin secundario de proporcionar aportes al conocimiento teórico. (Landeau, 2007, p. 55).

La Investigación explicativa tiene por objetivo explicar los fenómenos y estudiar sus relaciones con la intención de conocer la estructura que la conforma y aquellos aspectos que participen en su interacción (Abanto, 2014, p. 20).

Un estudio explicativo tiene la finalidad de responder a lo provoca u origine los eventos físicos o sociales, centrando su interés en explicar por y en qué condiciones qué ocurre el fenómeno (He a investigar Hernández Fernández, Baptista) (2010 p. 49).

2.5. Diseño

El diseño de esta investigación es experimental, en su variante pre-experimental Investigación Experimental cuyo fin es estudiar las relaciones de causalidad haciendo uso de la metodología experimental para controlar los fenómenos. Tiene como fundamento el manipular activamente y controlar sistemáticamente el hecho de estudio. Aplicado a áreas de estudio que sean susceptibles de manipulación y medición. (Abanto, 2014, p.21)

Un diseño Pre experimental implica realizar tres pasos.

1° Pre test o una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada

2° Aplicación o introducción de la variable independiente o experimental X a los sujetos de la muestra de estudio.

3° Post test que es una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos

G: O ₁ - X - O ₂
--

Siendo

O₁: la evaluación Pre-Test.

X: la aplicación del programa experimental o Tratamiento.

O₂: la evaluación Post-test

2.6. Población. Muestra y muestreo

La población

La conforman 40 alumnos matriculados de las secciones de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción” de gestión estatal en el distrito de Breña...

Tabla 3

Población de estudio

Aula	Niños
Rosada	20
Verde	20

Muestra

Para la aplicación de esta investigación se seleccionó la muestra mediante un procedimiento no probabilístico de tipo intencional, o por conveniencia porque responde a las necesidades e intereses del investigador y está conformada la muestra por los 20 niños de 3 años de la sección verde turno tarde de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción”.

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica aplicada en el presente estudio es la observación y experimentación:

La observación. Como técnica que nos permita recolectar datos mediante la percepción directa que se efectúa a sucesos de la educación. (Abanto, 2014, p. 47).

Se realizará la observación del cumplimiento de las actividades que se proponen en los ítems que conforman el instrumento seleccionado para la evaluación y en las sesiones del programa Juegos de movimiento planificado para la presente investigación

La experimentación, Mediante esta técnica se dispone situaciones que se programan de tal manera que permitan obtener respuestas determinadas. (Abanto, 2014, p. 48). Los niños tendrán la oportunidad de tener experiencias psicomotrices y desarrollar aspectos de este ámbito.

Instrumento**Ficha técnica:**

Nombre	Inventario de Desarrollo Battelle (Área motora)
Autores	Newborg, J. R. Stock y L. Wnek
Año	2017
Lugar	Breña
Aplicación	Niños de la sección verde turno tarde de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción”
Edad de aplicación	3 años
Duración	Marzo -Abril

El inventario Battelle, es un instrumento estandarizado que permite evaluar las habilidades básicas del desarrollo en los niños cuyas edades comprendan entre el nacimiento y los ocho años, es aplicado de manera individual y está organizada por áreas y edad.

Concebido de manera especial para ser usado por profesionales como psicólogos y educadores que trabajen en niveles de educación infantil y Primaria

Conformada en su totalidad por 341 ítems que se agrupan en áreas las cuales son: Personal/Social, Adaptativa, Motora, Comunicación y Cognitiva. Para efectos de la presente investigación se aplica los ítems del inventario Battelle referidos al área motora para niños de 24 a 47 meses de edad.

En el área motora se tiene ítems para evaluar, la capacidad que demuestra el niño al utilizar y controlar los músculos de su cuerpo que determinan su desarrollo motor grueso y fino. Estos comportamientos que se aprecien se encuentran agrupados en sub áreas.

A continuación se presenta el instrumento del área motora, organizado por sub-áreas y sus respectivos ítems.

Tabla 4

Instrumento de procesos psicomotores

			puntuación		
Items			2	1	0
Subárea: Coordinación corporal					
M15	E	Avanza 2 ó 3 pasos siguiendo una línea			
M16	E	Se mantiene sobre un pie			
M17	E	Lanza la pelota para que la coja otra persona			
M18	E	Da una voltereta			
Subárea Locomoción					
M42	E	Salta con los pies juntos			
M43	E,O	Baja escaleras alternando los pies			
Subárea Motricidad fina					
M52	E	Abre una puerta			
M53	E	Ensarta 4 cuentas grandes			
M54	E	Pasa páginas de un libro			
M55	E	Sujeta el papel mientras dibuja			
M56	E	Dobla una hoja de papel por la mitad			
M57	E	Corta con tijeras			
M58	E	Dobla dos veces un papel			
Subárea : Motricidad perceptiva					
M68	E	Copia una línea vertical			
M69	E	Copia un círculo			

Valoración

2 puntos: Si el niño responde de acuerdo con el criterio establecido

1 punto: El niño intenta realizar lo indicado en el ítem pero no consigue totalmente el criterio establecido

0 puntos: El niño no puede o no quiere intentar un ítem o la respuesta es una aproximación extremadamente pobre la conducta deseada

Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez demuestra como una proposición, una inferencia o conclusión se aproxima de mejor manera a la “verdad”. Cabe decir que la validez se enfoca a demostrar la legitimidad de las proposiciones o ítems que constituyen un instrumento (Abanto, 2014, p.49).

La confiabilidad se refiere a que la escala determinada sea funcional de igual manera en condiciones diferentes. Es necesario que todo instrumento tenga determinada su confiabilidad de acuerdo al estadístico utilizado. (Abanto, 2014, p. 49).

La confiabilidad de un instrumento de medición está referida a como en repetidas aplicaciones a un mismo sujeto u objeto de estudio se produce similares resultados. (Hernández, 2006, p. 277).

Según Hernández, 2006., refiere que no existe regla y dependiendo del tipo de investigación, señala que si el valor de la correlación es 0.25 se considera confiabilidad baja, un valor de 0.50 determina una fiabilidad media o regular, y será alta si el valor es 0.75 o más.

Validez de contenido (juicio de expertos)

En este estudio de investigación se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach Para estimar la confiabilidad del instrumento, para determinar si los ítems que lo conforman presentan coherencia. Este coeficiente tendrá valor entre 0 y 1, en el que 0 significa nula confiabilidad y el valor 1 representa máxima confiabilidad.

Tabla 5

Fiabilidad. Validación del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,899	15

El valor de la fiabilidad 0,899 es aceptable.

Tabla 6

Validación del instrumento según juicio de expertos

Experto	Valoración
Dra. Yrma Lujan Campos	Aplicable
Mg. Maria Arroyo Chicchon	Aplicable
Mg. Mariela Montalvo Callirgos	Aplicable

2.8. Métodos de análisis de datos

Los datos serán tratados a través de tablas de frecuencia y gráficos, que presentaran sus respectivos análisis e interpretaciones

- Las tablas de frecuencia: serán utilizadas de manera necesaria para que se presente la información organizada de manera desagregada en categorías o frecuencias.
- Figuras: presentan los datos de manera visual permitiendo observar las características de los datos o las variables en forma simple y rápida mediante las figuras utilizadas.

Para el análisis de datos se usó tanto la estadística descriptiva como la estadística inferencial, los estadísticos utilizados son los siguientes:

Media aritmética (\bar{X})

Es el “**promedio**” de los valores observados de la variable. Es la medida de tendencia central más conocida y de mayor uso; es el estadígrafo de posición más importante porque representa mejor al grupo y es el valor preferido en los cálculos estadísticos por ser el más fiable.

Cálculo de la Media Aritmética en datos no agrupados para hallar la media aritmética en datos no agrupados se suman los valores de la variable y se divide entre el número de observaciones o valores.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}, \text{ siendo: } N = \text{número total de observaciones}$$

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n}{N}$$

Desviación estándar

Es una Medida de dispersión. Como indicador estadístico nos indica el grado de concentración de los datos de la variable y representa cuan dispersos se encuentran con respecto al promedio de la distribución.

$$\sigma = \sqrt{\frac{\{X_1 - \bar{X}\}^2 + \{X_2 - \bar{X}\}^2 + \dots + \{X_n - \bar{X}\}^2}{N}}$$

El coeficiente Alfa de Cronbach (fórmula).

El coeficiente Alfa de Cronbach determina la consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones que presentan los ítems.

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

donde

- S_i^2 es la varianza del ítem i ,
- S_t^2 es la varianza de los valores totales observados
- k es el número de preguntas o ítems.

La prueba de Wilcoxon. Prueba no paramétrica

Wilcoxon, es un tipo de prueba no paramétrica, cumpliendo con las siguientes características:

- Se presenta libre de curva, no requiere que presente una distribución específica. Es utilizada para comparar dos mediciones de rangos, es decir medianas y determinar que la diferencia obtenida no sea producto del azar es decir que la diferencia sea estadísticamente significativa.

La Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon

Se utiliza para la comprobación de las hipótesis en relación a la mediana. Su fórmula es la siguiente:

$$T^+ = \sum_{j=1}^n j W_j = \sum_{j=1}^n R_j s(X_j)$$

2.9. Aspectos éticos

El estudio tuvo la finalidad de mejorar el desarrollo psicomotor. Tuvo la autorización de la directora de la IEI. N° 03 “Inmaculada Concepción” para que se pueda aplicar el instrumento que fue validado por un juicio de expertos. Los participantes, alumnos de 3 años, participaron en la aplicación del programa juego de movimiento para desarrollar los procesos psicomotores. Para ello se solicitó el permiso a la institución para aplicar el instrumento.

III. Resultados

Descripción de resultados

Mediante la aplicación del instrumento utilizado para las evaluaciones pre y post test, se obtuvieron los resultados que permiten detectar la situación existente y comprobar la influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años - IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña.

Empezaré presentando los resultados obtenidos, en tablas gráficos respectivos y finalmente su interpretación:

Tabla7

Resultados del Pre test

Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
13	1	5%
14	8	40%
15	11	55%
Total	20	100%

En la tabla 7, se evidencia que antes de la aplicación del programa Juegos de movimiento, los puntajes obtenidos en la reevaluación pre test, se ubican entre valores 13-15, que corresponden al nivel bajo.

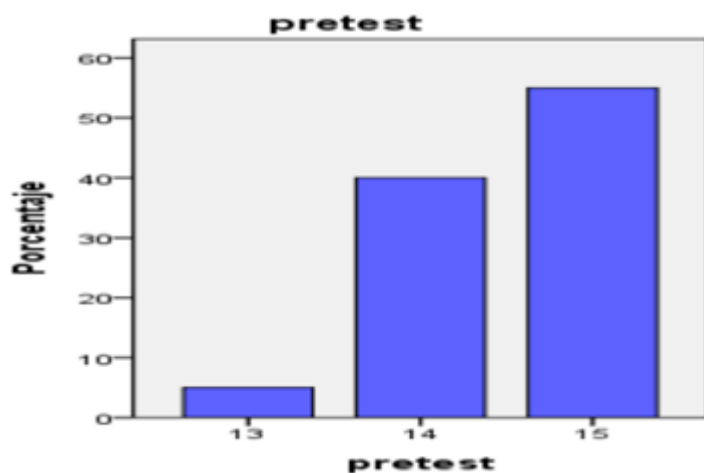


Figura 1. Resultados del Pre test

En la figura 1 se visualiza los resultados obtenidos en el pre test, distribuyéndose los puntajes entre los valores 13 – 15 que corresponde a nivel bajo.

Tabla 8

Resultados del Post test

Nivel	Puntaje	Frecuencia	Porcentaje
	21	1	5%
	22	2	10%
Medio	23	3	15%
	24	3	15%
	25	2	10%
	27	3	15%
Alto	28	2	10%
	29	2	10%
	30	2	10%
Total		20	100%

En la tabla 8, se evidencia que luego de la aplicación del programa Juegos de movimiento, los puntajes obtenidos en la aplicación post test, se ubican entre valores 21-30. que corresponden a niveles, medio y alto.

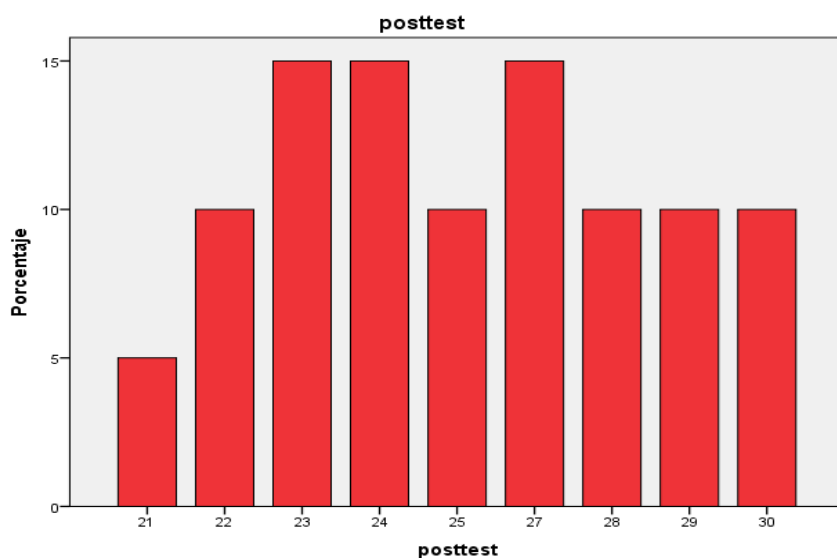


Figura 2. Resultados del Post test

En la figura 2 se visualiza los resultados obtenidos en el post test, distribuyéndose los puntajes entre los valores 21 – 30 que corresponden a niveles, medio y alto.

Tabla 9

Medidas de tendencia central Media y Desviación Estándar de resultados del pre test y post test

Estadísticos descriptivos					
	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pre test	20	14,50	,60698	13,00	15,00
Post test	20	25,55	2,85574	21,00	30,00

En la tabla 9 se evidencia el incremento de los promedios alcanzados por los niños luego de la aplicación del programa Juegos de movimiento, se evidencia un incremento entre los puntajes de resultados del pre test y post test.

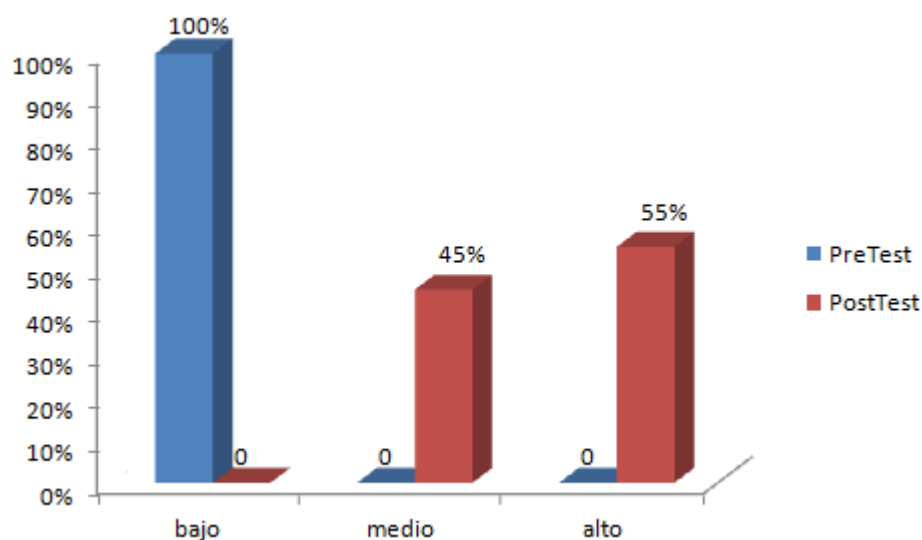


Figura 3. Comparación de resultados pre test y post test según niveles

En la figura 3 se observa los puntajes obtenidos en el pre test, que evidencia el desarrollo de procesos psicomotores antes de la aplicación del programa Juegos de se ubican entre valores menores a 15 correspondientes al nivel bajo, mientras que en los puntajes obtenidos en el post test, se observa que el desarrollo de procesos psicomotores luego de la aplicación del programa Juegos de movimiento se ubican entre valores 21-30 correspondientes a los niveles medio y alto

4.2, Análisis estadístico

Prueba de hipótesis.

De la hipótesis General

H₀: Los Juegos de movimiento no influyen en los procesos psicomotores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

H₁: Los Juegos de movimiento influyen en los procesos psicomotores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

Tabla 10

Prueba de rangos

Los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Posttest	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

En la tabla 10 se presenta la comparación de rangos entre el pre test y post test cuyos rangos fueron positivos, dado que el pos test es mayor al pre test.

Tabla 11

Estadístico de contraste Prueba de Wilcoxon

Los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores

Estadísticos de prueba	
	post test – pre test
Z	-3,925 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11 se presenta la aplicación del estadístico Wilcoxon. Se acepta la hipótesis alternativa y se descarta la hipótesis nula ya que el p-value es decir la significancia = 0.000, es menor a 0.05.

De la Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1

H₀: Los Juegos de movimiento no influyen en los procesos motores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

H₁: Los Juegos de movimiento influyen en los procesos motores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

Tabla12

Prueba de rangos Dimensión Procesos motores

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Procesos_motores2 - Rangos	0 ^a	,00	,00
Procesos_motores negativos			
Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
Empates	0 ^c		
Total	20		

a. Procesos_motores2 < Procesos_motores

b. Procesos_motores2 > Procesos_motores

c. Procesos_motores2 = Procesos_motores

En la tabla 12 se presenta la comparación en de rangos de la dimensión procesos motores en el pre test y post test cuyos rangos fue positivos, dado que el resultado en el post test es mayor al pre test

Tabla 13

Estadístico de prueba de Wilcoxon Dimensión Procesos motores

Estadísticos de prueba

	Procesos_motores	-
	Procesos_motores2	
Z	-3,926 ^b	
Sig. asintótica (bilateral)	,000	

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

En la tabla 13 se presenta la aplicación del estadístico Wilcoxon. Se acepta la hipótesis alternativa H_1 : Los Juegos de movimiento influyen en los procesos

motores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña y se descarta la hipótesis nula ya que el p-value es decir la significancia = 0.000, es menor a 0.05.

Hipótesis Específica 2

H₀: Los Juegos de movimiento no influyen en los procesos perceptivos en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

H₁: Los Juegos de movimiento influyen en los procesos perceptivos en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña

Tabla 14

Prueba de rangos Dimensión Procesos perceptivos

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Procesos_perceptivos2	Rangos	0 ^a	,00	,00
- Procesos_perceptivos	Rangos negativos			
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	1 ^c		
	Total	20		

a. Procesos_perceptivos2 < Procesos_perceptivos

b. Procesos_perceptivos2 > Procesos_perceptivos

c. Procesos_perceptivos2 = Procesos_perceptivos

En la tabla 14 se presenta la comparación en de rangos de la dimensión procesos perceptivos en el pre test y post test cuyos rangos fueron positivos, dado que el resultado en el post test es mayor al pre test.

Tabla 15

Estadístico de prueba de Wilcoxon Dimensión Procesos perceptivos

Estadísticos de prueba^a

	Procesos_perceptivos2
	Procesos perceptivos
Z	-4,185 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 15 se presenta la aplicación del estadístico Wilcoxon. Se acepta la hipótesis alternativa H_1 : Los Juegos de movimiento influyen en los procesos perceptivos en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña y se descarta la hipótesis nula ya que el p-value es decir la significancia = 0.000, es menor a 0.05.

IV. Discusión

De los resultados obtenidos, teniendo en cuenta el problema, objetivos e hipótesis de la presente investigación se sostiene:

Ante el planteamiento del problema ¿Cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña? Esta tesis tuvo como objetivo principal demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña.

Del análisis estadístico de los resultados obtenidos y presentados en la sección anterior es posible aceptar las hipótesis general y específicas enunciadas en la presente investigación, en el sentido que la aplicación del programa Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores, mostrando efectividad en el desarrollo de procesos motores como coordinación corporal, locomoción y motricidad fina y en los procesos perceptivos comprobado en la motricidad perceptiva en los niños de tres años. Los resultados demuestran que el desarrollo de los procesos psicomotores en sus dimensiones motoras y perceptivas tuvo un notable incremento luego de la aplicación del programa juegos de movimiento. Los resultados muestran una aceptación de las hipótesis alternativas planteadas. (Ver tabla 9,10 y11). Se acepta la hipótesis que nos dice que el programa influye en el desarrollo de los procesos psicomotores. Ya que existe diferencia significativa entre el resultado de la aplicación del pre test y el resultado la aplicación del post test. Los aspectos referidos al desarrollo de procesos psicomotores considerados en este investigación fueron tomados en cuenta en función a la edad de tres años , que fue la edad de la población seleccionada considerando el inicio de la escolaridad en el nivel inicial en la Institución Educativa Inicial 03 “Inmaculada Concepción”

Los resultados del pre test evidencian que el 100% de los niños de tres años demostraban un nivel bajo de desarrollo de procesos psicomotores, manifestándose inseguridad y torpeza al moverse, desplazarse y expresarse corporalmente, Gastiaburu (2012), afirmó que las dificultades que presentan los niños se debe probablemente a la falta de estimulación por parte de la familia. Luego de la aplicación de los Juegos de Movimiento los resultados del post test

evidencian que los niños demuestran un nivel medio alto en su desarrollo de procesos psicomotores.

Los Juegos de movimiento tuvieron influencia en el desarrollo de los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI 03 Inmaculada Concepción; permitiendo que los niños y niñas se ejerciten e interactúen a lo largo de las sesiones de este programa que se planificó tomando en cuenta dos de los principios de la Educación Inicial en el Perú, que son el juego y el movimiento; además de considerar pautas coincidiendo con Araujo. (2013), en su Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años; se toma en cuenta que utilizando el juego se fortalece el desarrollo psicomotor, quien sugirió considerar un tiempo flexible en función a la motivación e interés de los niños y niñas, valorar la edad de los mismos respetando su nivel de desarrollo psicomotor y maduracional propio de cada edad, así como también el uso de materiales y recursos motivadores y apropiados para cada sesión de juegos. Esto hizo posible que cada niño a través de su cuerpo se exprese, desplace, vaya conociendo sus posibilidades de movimiento, socialice e interactúe con el medio y los demás niños.

Se tuvo como fundamento lo que argumentó el teórico Jean Piaget en relación al juego y la Psicomotricidad, quien sostuvo que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan, de esta manera el conocimiento y el aprendizaje se centran en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento; coincidiendo con Hernández, Vidanovic. (2015) en su investigación El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor; que estimula además otras áreas y básicamente permite la interacción del niño mediante su cuerpo, el control corporal y la relación con el medio y con los demás. Además en cada una de las sesiones, los niños pusieron de manifiesto su potencial mediante el juego simbólico propio de su edad.

La motivación y expectativa manifestada por los niños de 3 años de la IEI N°03 "Inmaculada Concepción del distrito de Breña en cada sesión, demostraba la necesidad de la aplicación del programa e hizo evidente los logros en el desarrollo de los procesos motores de coordinación, locomoción, motricidad fina y motricidad perceptiva. En cada uno de estos aspectos se percibió avances que

se evidenciaron en los resultados comparativos de las aplicaciones entre el pre y el post test. Tomando en cuenta la necesidad de juego que tiene el niño como actividad placentera y disfrute; y de utilizar su cuerpo como primer instrumento para relacionarse y aprender se considera el desarrollo integral de su psicomotricidad.

Los procesos motores demostrados a través de la coordinación general, locomoción, motricidad fina se vieron incrementados en los resultados, las pruebas de rangos y de Wilcoxon presentadas en las tablas 12 y 13 nos muestra que los Juegos de Movimiento influyeron en los procesos motores. Las actividades de las sesiones favorecieron la acción de los niños a través de su cuerpo, desarrollando el control postural, esquema corporal, lateralidad, equilibrio, coordinación y organización en sus desplazamientos y movimientos.

Los procesos perceptivos demostrados a través de la motricidad perceptiva se vieron incrementados en los resultados, las pruebas de rangos y de Wilcoxon presentadas en las tablas 14 y 15 nos muestra que los Juegos de Movimiento influyeron en los procesos perceptivos. Las actividades de las sesiones favorecieron la interrelación de los niños a través de su cuerpo, desarrollando la percepción del medio en sus desplazamientos y movimientos. Teniendo en cuenta que la educación debe orientarse hacia la creación de nuevas necesidades indispensables para la adaptación al medio en especial al medio social tal como afirmó Le Boulch.

La aplicación del programa Juegos de Movimiento coincidió con el inicio del año escolar y el periodo de adaptación, que se desarrolló con mayor facilidad, a pesar de las limitaciones que se suscitaron por la suspensión de clases por el fenómeno del Niño. Asimismo la muestra considerada en función a las características y realidad de la Institución en la que se aplicó esta investigación.

V. Conclusiones

Luego de la aplicación del programa experimental de psicomotricidad Juegos de movimiento se concluye que:

Primera: El programa Juegos de movimiento demostró su eficacia y cumplió el objetivo para el que fue planteado, dejando abierta la posibilidad de ser enriquecido y complementado con aportes e iniciativas de otros docentes y de los niños

Segunda: Los Juegos de movimiento influyen en el desarrollo de los procesos motores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña favoreciendo los aspectos de coordinación corporal, locomoción y motricidad fina

Tercera: Los Juegos de movimiento influyen en el desarrollo de los procesos perceptivos en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña, favoreciendo el aspecto de motricidad perceptiva,

VI. Recomendaciones

Concluida esta investigación me permito recomendar:

Primera: En primer lugar, el Ministerio de Educación que retoma nuevamente aspectos de psicomotricidad tal como se presenta en el componente 2 del Diseño Curricular, pero considere continuar con sus programas y políticas educativas dirigidas a todos los niveles,

Segunda: La Ugel que propicie a nivel de su jurisdicción y de redes educativas las capacitaciones e intercambio de experiencias, estimulando la difusión de buenas prácticas educativas.

Tercera: A nivel de Institución motivar los círculos de estudio y socialización de experiencias favorables para la acción educativa en aspectos de psicomotricidad, en beneficio de los logros de aprendizaje

Cuarta: A los padres de familia sensibilizarlos en la importancia del juego y el movimiento como estrategia de aprendizaje para sus niños. Además de tomar conciencia de la necesidad de espacios y lugares de recreación para los niños donde puedan desplazarse y desarrollar integralmente.

VII. Referencias

- Abanto, W. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Guía de aprendizaje*. Trujillo: UCV
- Araujo, S. (2013), *Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años*. Venezuela: Universidad Carabobo
- Bernal, A. (2011). *Metodología de la Investigación: una nueva visión*. México D.F: Prentice Hall.
- Blanes, A., Martínez, M., y Vicente, R. (1997). *El juego en la prevención de las dificultades del Aprendizaje (D. A.)* Documento pdf.
- Boscaini, F. (1994). *La Educación psicomotriz en la relación pedagógica. Psicomotricidad. Revista de Estudios y experiencias. N°46. Madrid*.
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- CIEDE. (2015). *Procesos Psicomotores Diplomado Psicomotricidad*. Lima: Universidad Daniel Alcides Carrión.
- Da. Fonseca, V. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE
- Durivage, J. (1997). *Educación y Psicomotricidad (2ª ed.)*. México: Editorial Trillas
- Fernandez, M. (1990). *Educación Psicomotriz en Preescolar y ciclo Inicial*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Flores, C. (2012). *La importancia de la psicomotricidad en la educación preescolar. Estrategias para fomentar la psicomotricidad*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Gastiaburú, G, (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de Niños de tres años de una I.E. del Callao, USIL*. (Tesis presentada para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia)
- Hernández, D. y Vidanovic, C. (2015). *El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor en el nivel de educación primaria. Cuba*
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación. (4ª ed.)*. México: Mc Graw-Hill

- Hernández, T., Sánchez, L., y Romero, A. (2013). *Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor*. Cuba: Universidad de la cultura Física.
- Jiménez, L., y Salinas, F. (2011). *La educación psicomotriz y su importancia en el desarrollo del niño*. Chimbote: Universidad Católica Los Angeles.
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación* Venezuela: Editorial Alfa.
- Lora, J. (2006). *Yo soy mi cuerpo*. Lima: Editorial Lars
- Merino, E. (2013). *La psicomotricidad en el desarrollo cognitivo*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. (2ª ed.). Lima.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de orientación del uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para niños de 3 a 5 años*. Lima.
- Newborg, J., Stock, J. y Wnek, L. (2001). *Inventario Battelle. Matora*, Madrid: TEA
- Saona, E. (2012). *Efectos de un programa de intervención en educación psicomotriz (PROINPSIC) en el desarrollo psicomotor de niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial El Progreso (Carabayllo) – estudio piloto*. Postgrado Víctor Alzamora Castro. Maestría en Psicología Educacional
- Sassano, M. (2003). *Cuerpo, tiempo y espacio: Principios básicos de la Psicomotricidad*. Buenos Aires: Studium,
- Soutullo, C. (2010). *Manual de psiquiatría del niño y el adolescente*. Madrid: Medica Panamericana.
- Tomas, U. (2014). *Procesos psicomotores y perceptivos del aprendizaje. El psicoasesor*. *Revista digital*.
- Vara, A. (2008). *La tesis de maestría en educación. Una guía efectiva para obtener el Grado de Maestro y no desistir en el intento. Tomo I, El Proyecto de Tesis*. Lima: Instituto para la Calidad de la Educación USMP.

Anexos

Anexo A. Matriz De Consistencia

La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años - IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables				
Problema General ¿Cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña?	Objetivo General Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña	Hipótesis General Los Juegos de movimiento influyen en los procesos psicomotores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña	Variable Independiente: programa de Juegos de Movimiento	Secuencia metodológica			Actividades estratégicas
Problemas Específicos ¿Cómo influye los Juegos de movimiento en los procesos motores en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña?	Objetivos Específicos Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos motores en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña	Hipótesis Específicos Los Juegos de movimiento influyen en los procesos motores en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña		Inicio Asamblea Desarrollo Expresividad o juego motriz: Cierre			Sesión 1. "Saltan los conejitos" Sesión 2. "Somos equilibristas" Sesión 3. "Buena puntería" Sesión 4. "Dame la mano" Sesión 5. "Hagamos posta" Sesión 6. "Teresa mueve la cabeza" Sesión 7. "Juguemos al tren" Sesión 8. "Arriba abajo no me da trabajo" Sesión 9. "Mis cintas bailarinas" Sesión 10. "Toma la pelota"
¿Cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos perceptivos en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03- Inmaculada Concepción- Breña?	Demostrar cómo influyen los Juegos de movimiento en los procesos perceptivos en niños y niñas de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña	Los Juegos de movimiento influyen en los procesos perceptivos en niños de tres años de la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña	Variable Dependiente: Procesos Psicomotores				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel Rango
			Procesos motores	Coordinación corporal. Locomoción. Motricidad Fina	1-4 5-6 7-13	2 Responde según criterio	Alta (25-30)
			Procesos perceptivos	Motricidad Perceptiva.	14-15	1 Intenta	Media (16-24)
						0 No puede /No quiere	Baja (1-15)

Variable Dependiente: Procesos psicomotores				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
Procesos motores	Coordinación corporal.	<ul style="list-style-type: none"> • Avanza 2 o 3 pasos siguiendo una línea • Se mantiene sobre un pie • Lanza la pelota para que la coja otra persona • Da una voltereta 	2	Alta (25-30) Media (16-24) Baja (1-15)
	Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Salta con los pies juntos • Baja escaleras alternando los pies 	1	
	Motricidad Fina	<ul style="list-style-type: none"> • Abre una puerta • Ensarta 4 cuentas grandes • Pasa páginas de un libro • Sujeta el papel mientras dibuja • Dobra una hoja de papel por la mitad • Corta con tijeras Dobra dos veces un papel 	0	
Procesos perceptivos	Motricidad Perceptiva	<ul style="list-style-type: none"> • Copia una línea vertical • Copia un círculo 	Intenta No puede /No quiere	

**Anexo B Constancia emitida por la institución que acredite
la realización del estudio en Institución Educativa**



PERU	MINISTERIO DE EDUCACIÓN	DREL	UGEL N° 03 RED N° 08	I.E.I. N° 03 "INMACULADA CONCEPCIÓN"
------	-------------------------	------	-------------------------	---

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 03 "INMACULADA CONCEPCIÓN" - Breña

Hace constar :

Que, la Profesora **DELIA MARÍA MURO CASTAÑEDA**, ha aplicado su Proyecto de Investigación denominado "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE MOVIMIENTO EN LOS PROCESOS PSICOMOTORES EN NIÑOS DE TRES AÑOS" durante los meses de MARZO Y ABRIL DEL 2017, con los niños de tres años del turno tarde.

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

Breña, 02 de Junio del 2017



S. Rocio Romero Carpio
S. ROCIO ROMERO CARPIO
DIRECTORA
"INMACULADA CONCEPCIÓN"
I.E.I. N° 03 - BREÑA

Anexo C Instrumento

Del inventario Battelle en el area motora en edades de 2 a 4 años:

Items			Puntuacion		
			2	1	0
Sub área: Coordinación Corporal					
M15	E	Avanza 2 ó 3 pasos siguiendo una línea			
M16	E	Se mantiene sobre un pie			
M17	E	Lanza la pelota para que la coja otra persona			
M18	E	Da una voltereta			
Sub área: Locomocion					
M42	E	Salta con los pies juntos			
M43	E,O	Baja escaleras alternando los pies			
Sub área: Motricidad Fina					
M52	E	Abre una puerta			
M53	E	Ensarta 4 cuentas grandes			
M54	E	Pasa páginas de un libro			
M55	E	Sujeta el papel mientras dibuja			
M56	E	Dobla una hoja de papel por la mitad			
M57	E	Corta con tijeras			
M58	E	Dobla dos veces un papel			
Sub área: Motricidad Perceptiva					
M68	E	Copia una línea vertical			
M69	E	Copia un círculo			

Valoración

2 puntos: Si el niño responde de acuerdo con el criterio establecido

1 punto: El niño intenta realizar lo indicado en el ítem pero no consigue totalmente el criterio establecido

0 puntos: El niño no puede o no quiere intentar un ítem o la respuesta es una aproximación extremadamente pobre la conducta deseada

Anexo D Programa y sesiones

Programa “Juegos de Movimiento”

Presentación

Juegos de movimiento es un Programa de estimulación psicomotriz basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando la importancia del movimiento en el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño.

Los juegos de movimiento se consideran teniendo como base dos de los principios en que se fundamenta la Educación Inicial en el Perú: el movimiento y el juego; a partir de la necesidad primordial que tiene el niño de usar su cuerpo como primer instrumento de aprendizaje se le brinda la debida importancia, así como también se revalora uno de los momentos pedagógicos puntuales de la educación inicial.

Contenidos

Coordinación Corporal. Es aspectos del desarrollo motor grueso: la capacidad del niño para utilizar su sistema muscular y para establecer un control y una coordinación corporal cada vez mayores (por ejemplo, cambiar la posición del cuerpo, rodar en el suelo, dar patadas, tirar y recoger objetos, dar brincos, hacer flexiones y realizar saltos de longitud).

Locomoción es un aspecto del desarrollo motor grueso: la capacidad del niño para utilizar los sistemas de musculatura de forma integrada con el fin de trasladarse de un sitio a otro.

Motricidad fina está referido al desarrollo del control y coordinación muscular del niño, especialmente de la musculatura fina de brazos y manos que permite llevar a cabo tareas cada vez más complejas.

Motricidad perceptiva es aspecto del desarrollo motor fino: la capacidad del niño para integrar la coordinación muscular y las habilidades perceptivas en actividades concretas, como formar torres, colocar anillas en un soporte, copiar círculos, cuadrados, dibujar y escribir.

Selección de aprendizajes esperados

Competencia	Capacidad	Indicadores
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras
	Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).
	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno, tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

Secuencia metodológica

Inicio Asamblea

Desarrollo

Expresividad y/o juego motriz:

Relajación: y/o historia oral

Cierre

Sesión		Material
Sesión N°01	“Saltan los conejitos”	ula ula
Sesión N°02	“Somos equilibristas”	conos, riel
Sesión N°03	“Buena puntería”	Pelota plástica, piscina
Sesión N°04	“Dame la mano”	Pañuelo
Sesión N°05	“Hagamos posta”	Pelota, pisos
Sesión N°06	“Teresa mueve la cabeza”	Globo
Sesión N°07	“Juguemos al tren”	Ligas
Sesión N°08	“Arriba, abajo no me da trabajo”	tela soga
Sesión N°09	“Mis cintas bailarinas”	Cintas
Sesión N°10	“Toma la pelota”	Pelota de tela

Sesión N° 01 “Saltan los conejitos”

Fecha : 03 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea. Se les da la bienvenida a las sesiones de psicomotricidad y se les cuenta lo que se ha preparado.

Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas del taller; decirles a los niños y niñas que si bien es posible jugar libremente, es muy importante cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Después hacer algunas preguntas como: “¿Y qué es cuidarse?” y “Entonces, ¿qué es lo que no vale hacer?”.

Escuchar sus respuestas y asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Comentarles que tendrán un tiempo para jugar y que, después, se les avisará para reunirse nuevamente y escuchar juntos una historia. Entonces, dar inicio al siguiente momento. Hacerles una pregunta, como: ¿Listos para empezar a jugar?”.

Desarrollo

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a tomar las hula hula y se permite que exploren, jueguen libremente, propongan y demuestren que pueden hacer con ellas.

Observar su desempeño cómo se sienten al realizarlos: ¿se muestran seguros, cómodos, lo disfrutan?

Luego del juego libre se les propone colocar las hula hula en el piso, pues serán nuestras casitas y saltaremos con los dos pies juntos dentro y fuera al ritmo de la canción “Un conejito”

Estar atenta para ayudarlos en lo que necesiten, es posible que algunos niños necesiten más la cercanía para animarse a saltar o la ayuda para poder organizarse en el espacio.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Historia oral

Después del juego motriz, invitar a los niños a escuchar una historia.

Con la ayuda de un títere de conejo se canta el cuento “Un conejito que un día salió”.

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión.

Sesion N°02 “Somos equilibristas”

Fecha : 04 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas de la sesión; decirles a los niños y niñas que si bien es posible jugar libremente, es muy importante cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Después hacer algunas preguntas como: “¿Y qué es cuidarse?” y “Entonces, ¿qué es lo que no vale hacer?”.

Escuchar sus respuestas y asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Se les recuerda que en la sesión anterior, los niños de 3 años no hicieron representación gráfica, por lo tanto, contarles que hoy, después del juego van a poder dibujar en un lugar especial que has preparado para ello. Asimismo, recordarles que se les va a ir avisando cuándo será tiempo de terminar de jugar para poder ir a dibujar. Entonces, estarán listos para dar inicio al juego motriz.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a contar por los circuitos preparados, caminaran manteniendo el equilibrio.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Expresión grafico-plástica

En el caso de los niños de 3 años, será necesario tomar tiempo, para contarles cómo has dispuesto el espacio para este momento contándoles que tenemos unas hojas y algunos plumones para que ellos puedan dibujar lo que deseen.

Mostrarles cuál es el espacio para que puedan hacerlo y explicarles también

Cómo se ha dispuesto el espacio para este momento: hay mesas, sillas

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión

Sesión N°03 “Buena puntería”

Fecha : 05 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio: Como en las fechas anteriores, invitar a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio preparado para la asamblea.

Contarles de manera breve que, van a encontrar algunas pelotas que podrán utilizar en sus juegos.

Luego, tomar un tiempo para recordarles las principales reglas de la sesión.

¿Recuerdan cuáles son las reglas?, ¿qué cosas podemos hacer y qué cosas no podemos hacer? preguntarles ¿qué se les ocurre hacer con las pelotas que has traído para esta sesión?”. A partir de ello, se generará un breve diálogo que permitirá remarcar la pauta, tomando los ejemplos que ellos mismos van dando.

Escuchar sus respuestas y asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a demostrar su puntería lanzando pelotas plásticas dentro de un tacho. Se formaran grupos para jugar .pero también esperaran turnos para lanzar su pelota y / o recoger las que caen fuera. Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Relajación se invita a un momento de calma escuchando la música. Se les propone agacharse y encogerse como una bolita

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión

Sesión N°04 “Dame la mano”

Fecha : 06 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Darles la oportunidad a que cuenten qué materiales recuerdan de las fechas anteriores.

Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas de la sesión; decirles a los niños y niñas que, es muy importante cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Después asegurarse de que la norma haya quedado clara. Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a jugar en parejas bailando al ritmo de “Dame la mano”

Luego jugaran a tomarse de las manos. Pero ayudado de pañuelos como extensión de sus manos. Finalmente haremos una ronda con la participación de todos los niños. Permitir que los niños puedan expresarse por la vía motriz con seguridad y libertad, tomando en cuenta los límites, y pautas de cuidado, y las normas básicas de convivencia.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Relajación Se invita respirar y moverse imitando el movimiento del pañuelo.

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron? ¿Se presentó algún problema?; ¿cómo se sintieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

Sesión N°05 “Hagamos posta”

Fecha : 07 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas de la sesión; decirles a los niños y niñas deben cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a formar grupos de colores de acuerdo a las medallas escogidas.

Cada equipo tendrá una pelota que entregaran al compañero que siga en la posta desplazándose al redor del cuadrado de su color.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Representación gráfico-plástica;

Una vez terminada pasar al momento del dibujo y la construcción con palitos de maderas y bolitas

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada.

Sesión N°06 “Teresa mueve la cabeza”

Fecha : 10 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas de la sesión; recordando las normas cumplidas anteriormente, darles la oportunidad a los niños y niñas de decir cómo cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Escuchar sus respuestas y asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se motiva a los niños y niñas a moverse al ritmo de la canción “Muevo mi cuerpo, sin parar”, reconociendo los segmentos que la canción indique que muevan.

Se invita a los niños a pasar a través de un camino de hula hula colocados como túnel, al final encontraran un globo inflado que tomaran.

Permitirles jugar libremente con sus globos elevándolos por el aire.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen.

- Relajación

Al ritmo de una música suave, se indica a los niños que deben recogerse envolviendo el globo con su cuerpo y estirarse elevando el globo lo más lejos posible.

Cierre Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?, ¿qué les agradó más?

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

Sesión N°07 “Juguemos al tren”

Fecha : 11 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea. dar lugar al diálogo, permitiendo que los niños puedan compartir sus ideas, deseos, expectativas, anécdotas significativas o propuestas de juego. Luego, se toma un tiempo para mencionarles las principales reglas del taller; decirles a los niños y niñas deben cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Asegurarse de que la norma haya quedado clara.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a colocarse en columnas de tres niños, deben sujetarse con una liga y avanzar al ritmo del tren, los niños coordinaran sus movimientos con los otros niños de su grupo

Al llegar al extremo del ambiente cambiaran de posición tomando el lugar de líder el siguiente del grupo. Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen, invitándolos a guardar el material si así lo desean.

- Relajación

Recordando los globos utilizados el día anterior, jugamos a inflarnos y desinflarnos, realizando respiraciones profundas: inhalando y exhalando.

Cierre_Darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿fue fácil avanzar unidos?, ¿qué ocurrió?, ¿cómo se divertieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión

Sesión N°08 “Arriba, abajo no me da trabajo”

Fecha : 12 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio _Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Luego, se menciona las principales reglas de la sesión; decirles a los niños y niñas que si bien es posible jugar libremente, es muy importante cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material. Después hacer algunas preguntas como: ¿qué es lo que no vale hacer?”. Asegurarse de que la norma haya quedado clara. Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a tomar la tela colocar una pelota, subir y bajar tratando que la pelota no caiga. Luego se tomara la tela como techo y deberán cruzar por debajo mientras la tela permanezca arriba. Anticipales cuando el tiempo va a terminar para que se preparen para pasar a una historia, invitándolos a guardar el material si así lo desean. Les presentamos la posibilidad de contar la historia.

- Historia oral

En el cuento, un tren cargado de vagones llenos de animales, payasos, regalos y golosinas tenía que subir una montaña. Muchos niños ansiosos esperaban al otro lado la llegada del tren. Sin embargo ocurre una avería, la locomotora se estropea y el tren no podía subir la montaña.

En el cuento se narra cómo van pasando diferentes locomotoras y se les pide que tiren del tren para ayudarlo a subir la montaña y llegar hasta los niños. Solo una pequeña locomotora con actitud positiva lo intenta y logra el cometido.

Cierre Darles la oportunidad de expresar sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿qué les agradó más?, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿Cómo se divirtieron?. Y darles la oportunidad para que,

comenten acerca de sus experiencias, vivencias en la sesión: lo que hicieron, a qué jugaron, con quién jugaron, lo que les gustó, lo que no, o lo que les gustaría hacer la próxima vez.

De esta manera, se dará por terminada la sesión

Sesión N°09 “Mis cintas bailarinas”

Fecha :17 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio _Se invita a los niños y niñas a sentarse en lugar preparado para la asamblea.

Luego, se menciona las principales reglas de la sesión; decirles a los niños y niñas que, es muy importante cuidarse uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar el material.

Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Se invita a los niños y niñas a manera de calentamiento, recorreremos el ambiente donde se realizará la actividad.

Esta vez probamos de caminar a diferentes velocidades: lento, rápido, muy lento, muy rápido. Luego pedimos a unos niños que repartan las cintas. Damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren y se observen entre ellos. Les proponemos: ¿De cuántas maneras podemos jugar o bailar con las cintas?

Ponemos diversos tipos de música que tengan ritmos lentos y ritmos rápidos, para que exploren y propongan diferentes movimientos.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen,

Relajación: Pedimos a los niños que coloquen estirada su cinta en el piso. Luego caminamos muy lentamente sobre ella de un extremo al otro. Conforme vamos avanzando vamos agachándonos, al llegar al final de la cinta, nos sentamos. Cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos

Cierre

Conversamos sobre cómo nos organizamos para crear el juego, si tuvimos dificultades para crearlo, etc. Darles la oportunidad de expresar sus diferentes vivencias durante la sesión.

Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?;

Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión.

Sesión N°10 “Toma la pelota”

Fecha : 18 de Abril

Secuencia metodológica

Inicio

Nos sentamos en círculo con los niños y conversamos sobre nuestros juegos favoritos con pelotas y nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego. Escuchar sus respuestas y asegurarse de que la norma haya quedado clara. Una vez hechas estas anticipaciones, contarles de manera breve la secuencia de esta sesión.

Desarrollo:

- Juego motriz

Pedimos a algunos niños que repartan las pelotas a sus compañeros. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien y compartan sus inquietudes.

Luego colocamos música suave y jugamos a lanzar la pelota. Preguntamos a los niños: ¿De cuántas maneras podemos lanzar la pelota? Observamos las propuestas de los niños y les pedimos a algunos de ellos que nos cuenten la forma en que están lanzando la pelota. Luego les proponemos a todo el grupo de niños imitar algunas de estas propuestas.

Nos sentamos en parejas, frente a frente con las piernas abiertas. Cada pareja tiene una pelota.

Preguntamos a los niños: ¿De cuántas maneras podemos lanzar o entregar la pelota a nuestro compañero? Observamos las diferentes propuestas de las parejas, pedimos a algunas de ellas que les cuenten a los demás niños la forma en que están jugando con la pelota y sugerimos realizar la consigna de la misma manera.

Podemos intentar hacer el mismo juego pero alejándonos, poco a poco, el uno del otro, y lanzar sin perder el control de la pelota. Luego nos lanzamos la pelota desde otras posiciones, les pedimos ideas a los niños: ¿Quién sabe en qué otra

posición podemos lanzarnos la pelota? Podemos hacerlo arrodillados, parados, echados boca abajo, etc.

Avisarles cuando el tiempo va a terminar para que se preparen

Relajación:

Terminamos el juego, guardamos todas las pelotas y nos sentamos en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados.

Se invita a los niños y niñas a imaginar flotar por las nubes

Cierre Darles la oportunidad de expresar sus diferentes vivencias durante la sesión. Comentar lo observado: ¿a qué jugaron?, recuerdan qué les pasó con su pareja durante el juego. Y darles la oportunidad para que, comenten acerca de sus experiencias.

De esta manera, se dará por terminada la sesión

Anexo F Solicitud de autorizacion**SOLICITO AUTORIZACION**

Lima, 13 de Marzo del 2017

SRA. DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 03
"INMACULADA CONCEPCION"

Sra., Silvia Rocio Romero Carpio

Por medio de la presente, yo DELIA MARIA MURO CASTAÑEDA, identificada con DNI 06709849, alumna del IV ciclo de Maestria en Neuroeducación y Educación Infantil de la Universidad Cesar Vallejo, me presento y expongo:

Estando en el último ciclo de la maestría, necesito desarrollar un proyecto de tesis, requiriendo aplicar un programa experimental "Juegos de movimiento" que me permita observar el nivel de desarrollo de los procesos psicomotores en niños de 3 años.

Por lo que solicito me autorice aplicar las 10 sesiones de dicho programa en la sección Verde del turno tarde de la Institución que Ud. dirige, y me brinde las facilidades del caso.

Agradeciendo su atención, esperando autorice mi solicitud, quedo de Ud.

Atentamente.



S. ROCIO ROMERO CARPIO
DIRECTORA
"INMACULADA CONCEPCION"
I.E.I. N° 03 - BREÑA

31/03/2017
Recibido

DELIA MARIA MURO CASTAÑEDA,

DNI 06709849

Anexo G Formato de validación del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	1-4	✓		✓		✓		
2	5, 6	✓		✓		✓		
3	7-13	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2							
4	14, 15	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SuficienteOpinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

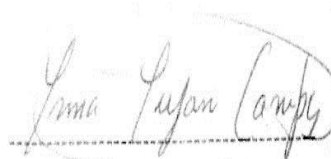
Apellidos y nombres del juez validador. Dra.: Yrma Lujan Campos

DNI 07298243

Especialidad del validador: En Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

26 de Noviembre del 2016



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	1-4	✓		✓		✓		
2	5, 6	✓		✓		✓		
3	7 - 13	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2							
4	14, 15	✓		✓		✓		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente

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

 Apellidos y nombres del juez validador *María Jesús Arroyo Chacón*

 DNI *06698354*

 Especialidad del validador: *Educación con mención en Psicología Educativa.*

16 de Mayo del 2017

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante

Mg. María Jesús Arroyo Ch.
 DIRECTORA

C.E.P. "MARIA DE LA PROVIDENCIA"

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	1-4	✓		✓		✓		
2	5, 6	✓		✓		✓		
3	7-13	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2							
4	14, 15	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador *MONTALVO CALLESOS Viviana Mariela*

DNI *07513267*

Especialidad del validador: *Maestría en Gestión y Docencia Superior*

16 de Mayo del 2017

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

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

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

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

Montalvo S
Firma del Experto Informante

Anexo H Artículo Científico

1. Título

La influencia de los juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años – IEI 03 Inmaculada Concepción – Breña

2. Autor

Br. Muro Castañeda Delia Maria

3. Resumen

La presente investigación tiene por objetivo demostrar la influencia del programa denominado Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI 03 Inmaculada Concepción del distrito de Breña”

La metodología de esta investigación es de tipo Pre Experimental cuyo fin es estudiar la relación entre los juegos de movimiento y los procesos psicomotores, haciendo uso de la metodología experimental que implica realizar la aplicación del Pre test o una medición previa de los procesos psicomotores, posteriormente la aplicación del programa experimental Juegos de movimiento a la muestra de estudio y finalmente aplicar el post test para contrastar resultados.

Se concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño, permite el desarrollo de los procesos psicomotores: considerados en los aspectos que se relacionan con: movimiento, equilibrio, motricidad, para Durivage están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno. Soutullo afirma que los procesos psicomotores abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a como se

relaciona con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio.

Palabras claves: juego, movimiento, procesos psicomotores,

Abstract

The objective of this research is to demonstrate the influence of the program called Movement Games in the psychomotor processes in children of three years of the IEI 03 Inmaculada Concepción of the district of Breña "

The methodology of this research is Pre Experimental type whose purpose is to study the relationship between movement games and psychomotor processes, making use of the experimental methodology that involves performing the application of the Pre test or a prior measurement of psychomotor processes, subsequently the application of the experimental program Movement games to the study sample and finally apply the post test to contrast results.

It is concluded that the Movement Games influence the psychomotor processes. This experimental psychomotor program is created and applied within a natural context in the child, based on two of the principles of early education in Peru. Based on situations and playful activities highlighting how important the movement is for the child's development. The movement is a natural activity in the human being, and a basic need for the child, allows the development of psychomotor processes: considered in the aspects that are related to: movement, balance, motor skills, for Durivage they are referred to the movement and mental functions in relation to oneself and the environment. Soutullo affirms that psychomotor processes encompass what refers to movement, to the knowledge of one's own body and how it relates to the environment considering other people and living beings, objects and space.

Keywords: game, movement, psychomotor processes,

4. Introducción

Los juegos en la educación en general son actividades esencialmente independientes y gratificantes, sabemos que al jugar los niños y niñas lo realizan por placer, porque necesitan pasarla bien, no tienen otro interés que los motive, se considera una acción de libertad.

Es por ello que la presente investigación es importante en el campo educativo, especialmente en el área de Educación Psicomotriz teniendo el reto de valorar los juegos como factor de gran importancia para el desarrollo de la psicomotricidad del niño y la niña, en pocas instituciones educativas muestran preocupación por diseñar estrategias que sean innovadoras y eficaces y consideren el desarrollo de experiencias nuevas para contribuir al favorecimiento del desarrollo integral de los niños y niñas.

La presente investigación se encuentra inmersa en el Área de Investigación: Pedagogía y Didáctica; y la línea de Investigación: Innovaciones Pedagógicas-

Se consideran algunas investigaciones internacionales y nacionales como antecedentes esta investigación.

Araujo (2013) presentó un estudio titulado Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años. Se realizó en el centro de educación inicial "Onochi Opikuko" en el país Venezuela, este trabajo es de tipo exploratorio descriptivo, cuyo diseño es mixto es decir cualitativo y cuantitativo, a la vez; tomando en cuenta las actividades físicas que se aplican utilizando el juego que fortalezca el desarrollo psicomotor.

Hernández, Vidanovic (2015) realizaron la investigación El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor en el nivel de educación primaria. su objetivo del presente estudio fue plantear actividades que se centran en el juego para estimular el desarrollo psicomotor en el niño y niña de 1º grado de Educación Primaria Sección "C" en la Escuela Básica "Lino de Clemente" del Municipio Carlos Arvelo del Estado Carabobo. Primero, el diagnóstico realizado permitió evidenciar que era necesario plantear actividades que consideren al juego como centro de acción. Fundamentado en lo que argumenta el teórico Jean Piaget en Juego y Psicomotricidad.

Saona (2012) realizó la investigación Efectos de un programa de intervención en educación psicomotriz (PROINPSIC) en el desarrollo psicomotor de niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial El Progreso (Carabayllo) – estudio piloto. La intención de esta investigación se relaciona a conocer el efecto que el programa de intervención en educación psicomotriz con base psicológica (PROINPSIC) tiene en el desarrollo psicomotor tanto de manera general como por áreas. La investigación presentó un diseño pre experimental de un solo grupo, se aplicó dos mediciones: pre-test y post-test. 22 niños y niñas, cuyas edades estaban comprendidas entre 3 años 11 meses y 4 años 9 meses,, conformaron la muestra. A través de los resultados se comprobó que el programa influyó de manera favorable en el desarrollo psicomotor de los miembros de la muestra de estudio, Además en áreas: Coordinación óculo-manual y Coordinación dinámica general. Con este hallazgo se investigaciones posteriores la posibilidad de continuar en la tarea de conocer acerca de cómo han ido evolucionando estructuras motrices de cada una las áreas del desarrollo del aspecto psicomotor.

La presente investigación se basa en fundamentos científicos y prácticos sobre estudios de las variables: el programa propuesto y. procesos psicomotores

El programa experimental denominada “Juegos de movimiento” se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú.

Juegos de movimiento es un Programa de estimulación psicomotriz basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño. La presente investigación se basa en fundamentos científicos y prácticos sobre estudios de las variables: el programa propuesto y. procesos psicomotores

El programa experimental denominada “Juegos de movimiento” se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú.

Juegos de movimiento es un Programa de estimulación psicomotriz basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño.

El juego es considerado por varios teóricos como una función biológica del niño y de la niña, que además de proporcionarle distracción y alegría, le desarrolla sus potencialidades orgánicas y psíquicas.

Algunos autores definen al juego y al movimiento y son compilados y presentados a continuación:

Lora (2006) considera el juego como actividad de enorme significado en la vida del niño, por ser un medio excelente para ingresar y afianzar su socialización, Partiendo de un juego individual, con objetos, oasa a encontrarse con otro, a acomodarse progresivamente a ese otro y a resolver las situaciones que se le presenten. (p. 81)

Para Da Fonseca El movimiento como elemento psicomotor humano es más que una acción que surge como resultado de una respuesta nerviosa (reflejos), es fuente de experiencias, conocimientos y afectos, que se han de comunicar a través del lenguaje.

El movimiento es un acto culminante de procesos motores fundamentales, donde la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales. Lo que se hace posible, debido a que entre los rasgos que constituyen el movimiento humano pueda ser observable, capaz de ser medido, modificado, adaptado y perfeccionado.

De acuerdo con Newell (1978), citado en CIEDE (2015), el movimiento está referido en general al desplazamiento del cuerpo o cualquiera de sus segmentos, que se produce como resultado del patrón espacial y temporal de la contracción muscular. Debido a que se caracteriza por un desplazamiento espacio-temporal, es un comportamiento observable y medible.

Los Procesos Psicomotores, para Durivage están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno (p.13). También abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a como se relaciona con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio.

Los principios del desarrollo de los procesos psicomotores se fundan en los estudios psicológicos y fisiológicos del niño, considerando el cuerpo como presencia del niño en el mundo, pues es a través de él que establece la relación, la primera comunicación que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. Se mantiene un contacto del niño y su medio, de la relación de sus movimientos y percepciones.

5. Metodología

La presente investigación es de tipo Pre Experimental Método: hipotético deductivo

Esta investigación es Aplicada. Y el Nivel es explicativo

El diseño de esta investigación es experimental, en su variante pre-experimental Un diseño Pre experimental implica realizar tres pasos

1° Pre test o una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada

2° Aplicación o introducción de la variable independiente o experimental X a los sujetos de la muestra de estudio.

3° Post test que es una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos

$$G: O_1 - X - O_2$$

Siendo

O_1 : la evaluación Pre-Test.

X: la aplicación del programa experimental o Tratamiento.

O_2 : la evaluación Post-test

La población La conforman: 40 alumnos matriculados de las secciones de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción”.

Muestra Para la aplicación de esta investigación se empleó la muestra mediante un procedimiento no probabilístico de tipo intencional, o por conveniencia porque responde a las necesidades e intereses del investigador y está conformada la

muestra censal por los 20 niños de 3 años de la sección verde turno tarde de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción”.

Técnica aplicada en el presente estudio es la observación y experimentación:

Instrumento

Ficha técnica:

Nombre	Inventario de Desarrollo Battelle (Área motora)
Autores	Newborg, J. R. Stock y L. Wnek
Año	2017
Lugar	Breña
Aplicación	Niños de la sección verde turno tarde de la Institución Educativa Inicial N°03 “Inmaculada Concepción”
Edad de aplicación	3 años
Duración	Marzo -Abril

El inventario Battelle, es un instrumento estandarizado que permite evaluar las habilidades básicas del desarrollo en los niños cuyas edades comprendan entre el nacimiento y los ocho años, es aplicado de manera individual y está organizada por áreas y edad.

Concebido de manera especial para ser usado por profesionales como psicólogos y educadores que trabajen en niveles de educación infantil y Primaria. Para efectos de la presente investigación se aplica los ítems del inventario Battelle referidos al área motora para niños de edades comprendidas entre 24 a 47 meses de edad.

En el área motora se tiene ítems para evaluar

La capacidad que demuestra el niño al utilizar y controlar los músculos de su cuerpo que determinan su desarrollo motor grueso y fino. Estos comportamientos que se aprecien se encuentran agrupados en sub áreas que se relacionan con los procesos psicomotores considerados en la presente investigación.

A continuación se presenta el instrumento de procesos psicomotor aplicado en el pre y post test.

Items			puntuación		
			2	1	0
Sub área: Coordinación corporal					
M15	E	Avanza 2 ó 3 pasos siguiendo una línea			
M16	E	Se mantiene sobre un pie			
M17	E	Lanza la pelota para que la coja otra persona			
M18	E	Da una voltereta			
Sub área: Locomoción					
M42	E	Salta con los pies juntos			
M43	E,O	Baja escaleras alternando los pies			
Sub área: Motricidad fina					
M52	E	Abre una puerta			
M53	E	Ensarta 4 cuentas grandes			
M54	E	Pasa páginas de un libro			
M55	E	Sujeta el papel mientras dibuja			
M56	E	Dobla una hoja de papel por la mitad			
M57	E	Corta con tijeras			
M58	E	Dobla dos veces un papel			
Sub área: Motricidad perceptiva					
M68	E	Copia una línea vertical			
M69	E	Copia un círculo			

6. Resultados

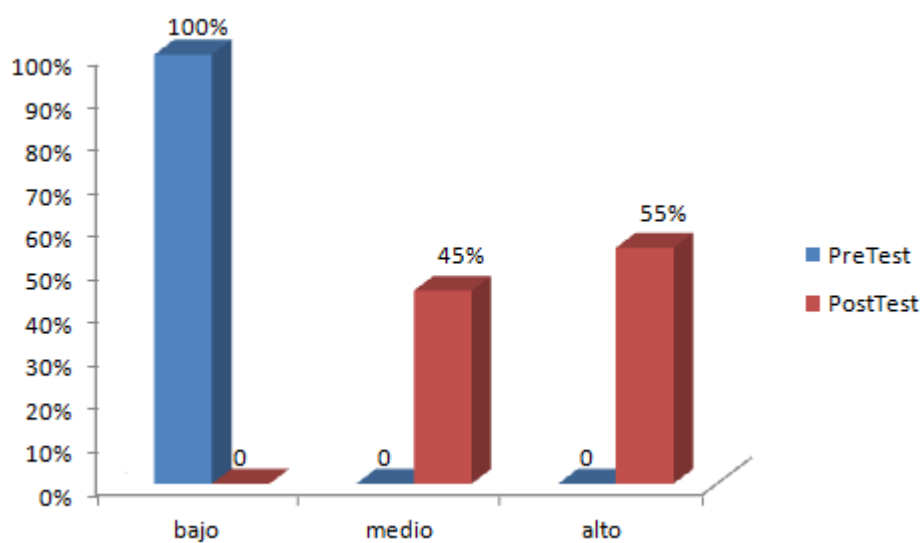


Figura 3 Comparación de resultados pre test y post test según niveles

En los puntajes obtenidos en el pre test, se observa que el desarrollo de procesos psicomotores antes de la aplicación del programa Juegos de movimiento se ubican entre valores 13-15 correspondientes al nivel bajo, mientras que en los puntajes obtenidos en el post test, se observa que el desarrollo de procesos psicomotores luego de la aplicación del programa Juegos de movimiento se ubican entre valores 21-30 correspondientes a los niveles medio y alto

Tabla 11

Estadístico de contraste Los Juegos de movimiento en los procesos psicomotores

Estadísticos de prueba	
	post test – pre test
Z	-3,925 ^b
Sig. (bilateral)	asintótica ,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11 se presenta la aplicación del estadístico Wilcoxon. Se acepta la hipótesis alternativa y se descarta la hipótesis nula ya que el p-value es decir la significancia = 0.000, es menor a 0.05.

7. Discusión

Los Juegos de movimiento tuvieron influencia en el desarrollo de los procesos psicomotores en niños y niñas de 3 años de la IEI 03 Inmaculada Concepción; coincidiendo con Araujo. (2013), en su Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años, se toma en cuenta que utilizando el juego se fortalece el desarrollo psicomotor.

Se tiene como fundamento lo que argumenta el teórico Jean Piaget en relación al juego y la Psicomotricidad, quien sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan, de esta manera el conocimiento y el aprendizaje se centran en la acción del niño con el medio,

los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento; coincidiendo con Hernández, Vidanovic. (2015) en su investigación El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor

La motivación y expectativa manifestada por los niños de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña en cada sesión, demostraba la necesidad de la aplicación del programa e hizo evidente los logros en el desarrollo de los procesos motores de coordinación, locomoción, motricidad fina y motricidad perceptiva-

La aplicación del programa Juegos de Movimiento coincidió con el inicio del año escolar y el periodo de adaptación, que se desarrolló con mayor facilidad, a pesar de las limitaciones que se suscitaron por la suspensión de clases por el fenómeno del Niño. Asimismo la muestra considerada en función a las características y realidad de la Institución en la que se aplicó esta investigación.

8. Conclusiones

El programa Juego de movimiento demostró su eficacia y cumplió el objetivo para el que fue planteado, dejando abierta la posibilidad de ser enriquecido y con aportes e iniciativas de otros docentes y de los niños

Los Juegos de movimiento influyen en el desarrollo de los procesos motores en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña favoreciendo los aspectos de coordinación corporal, locomoción, motricidad fina

Los Juegos de movimiento influyen en el desarrollo de los procesos perceptivos en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 03 “Inmaculada Concepción- Breña, favoreciendo el aspecto de motricidad perceptiva.

9. Referencias

- Abanto, W. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Guía de aprendizaje*. Trujillo: UCV
- Araujo, S. (2013), *Propuesta de actividades físicas y juegos para el desarrollo Psicomotor en niños y niñas de 3, 5 años*. Venezuela: Universidad Carabobo

- Bernal, A. (2011). *Metodología de la Investigación: una nueva visión*. México D.F: Prentice Hall.
- Blanes, A., Martínez, M., y Vicente, R. (1997). *El juego en la prevención de las dificultades del Aprendizaje (D. A.)* Documento pdf.
- Boscaini, F. (1994). *La Educación psicomotriz en la relación pedagógica. Psicomotricidad. Revista de Estudios y experiencias. N°46. Madrid.*
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- CIEDE. (2015). *Procesos Psicomotores* Diplomado Psicomotricidad. Lima: Universidad Daniel Alcides Carrión.
- Da. Fonseca, V. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE
- Durivage, J. (1997). *Educación y Psicomotricidad (2ª ed.)*. México: Editorial Trillas
- Fernandez, M. (1990). *Educación Psicomotriz en Preescolar y ciclo Inicial*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Flores, C. (2012). *La importancia de la psicomotricidad en la educación preescolar*
Estrategias para fomentar la psicomotricidad. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Gastiaburú, G, (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de Niños de tres años de una I.E. del Callao, USIL*. (Tesis presentada para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia)
- Hernández, D. y Vidanovic, C. (2015). *El juego como actividad fundamental para el desarrollo psicomotor en el nivel de educación primaria. Cuba*
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. (4ª ed.). México: Mc Graw-Hill
- Hernández, T., Sánchez, L.,y Romero, A. (2013). *Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor* .Cuba: Universidad de la cultura Fisica.
- Jiménez, L., Salinas, F. (2011). *La educación psicomotriz y su importancia en el desarrollo del niño*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles.

- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación* Venezuela: Editorial Alfa.
- Lora, J. (2006). *Yo soy mi cuerpo*. Lima: Editorial Lars
- Merino, E. (2013). *La psicomotricidad en el desarrollo cognitivo*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. (2ª ed.). Lima.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de orientación del uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para niños de 3 a 5 años*. Lima.
- Newborg, J., Stock, J. y Wnek, L. (2001). *Inventario Battelle. Motora*, Madrid: TEA
- Saona, E. (2012). *Efectos de un programa de intervención en educación psicomotriz (PROINPSIC) en el desarrollo psicomotor de niños y niñas del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial El Progreso (Carabayllo) – estudio piloto*. Postgrado Víctor Alzamora Castro. Maestría en Psicología Educativa
- Sassano, M. (2003). *Cuerpo, tiempo y espacio: Principios básicos de la Psicomotricidad*. Buenos Aires: Studium,
- Soutullo, C. (2010). *Manual de psiquiatría del niño y el adolescente*. Madrid: Medica Panamericana.
- Tomas, U. (2014). *Procesos psicomotores y perceptivos del aprendizaje*. El psicoasesor. Revista digital.
- Vara, A. (2008). *La tesis de maestría en educación. Una guía efectiva para obtener el Grado de Maestro y no desistir en el intento. Tomo I, El Proyecto de Tesis*. Lima: Instituto para la Calidad de la Educación USMP.

10. Reconocimientos

A la IEI N° 03-Inmaculada Concepción- Breña por su apoyo y estímulo en la realización de esta investigación.