



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la
psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una
Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

ASESOR:

DR. JORGE OCTAVIO, SÁENZ PIEDRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE, NIÑO Y ADOLECENTE

TRUJILLO – PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

DR. JORGE OCTAVIO SAENZ PIEDRA

PRESIDENTE

MG. GISELLE LIZBBETH SILVA LÓPEZ

SECRETARIO

MG. ROXANA MILARITOS REYES GONZALES

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios a quien ha sido mi mayor fortaleza, y mi sabiduría durante el tiempo que se llevó a cabo este trabajo de investigación, que con su bendición me dio la posibilidad de realizar este dicho trabajo de manera exitosa.

A mis padres, Pedro Julio Risco Asmat y Violeta Soledad Cumpa Ruiz porque ellos estuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional, sus consejos, por hacer de mí una gran persona y sobre todo por brindarme todo su amor y por enseñarme lo más importante el valor de la familia.

A mis hermanos, Violeta de Jesús y Pedro Eduardo que me dieron su apoyo incondicional y que son mi mayor motivo los que me empujaron a seguir adelante y Isabel de Natividad que, aunque no esté físicamente con nosotros, que me ilumina, me cuida y guía para que todo salga bien.

La Autora

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por brindarme el tiempo y la fortaleza para cumplir mis propósitos y para seguir adelante, a mi familia por alentarme en cada paso que doy.

A mis asesor Sáenz Piedra Jorge por brindarme nuevos conocimientos que ha ido enriqueciendo mi aprendizaje. A cada uno de los docentes que estuvieron para mostrarme sus conocimientos y así lograr en mi ser una buena docente. A la Institución Educativa Pública N° 1733 “Mi Mundo Maravilloso”, por darme la oportunidad y facilidades de poder realizar el presente trabajo de investigación y a las personas que colaboraron para llegar a ejecutar esta investigación.

La Autora

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Lourdes Nohely Risco Cumpa estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado (a) con DNI N°45688776, con la tesis titulada:

“Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”

Declaro bajo juramento que:

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

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) auto-plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 03 de Julio del 2018

Lourdes Nohely Risco Cumpa

DNI N° 45688776

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada: “Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”, con el propósito de Determinar que la aplicación del Programa “Me Divierto Jugando” desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Licenciada en Educación Inicial

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación

La Autora

INDICE

PÁGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCION.....	11
1.1 Realidad Problemática.....	11
1.2 Trabajos Previos.....	12
1.3 Teorías Relacionadas al Tema.....	16
1.4 Formulación del Problema.....	25
1.5 Justificación.....	25
1.6 Hipótesis.....	26
1.7 Objetivos.....	27
1.7.1 Objetivo General.....	27
1.7.2 Objetivos Especifico.....	27
II. Método.....	27
2.1 Tipo de Estudio.....	27
2.2 Diseño de Investigación.....	27
2.3 Variables.....	28
2.3.1 Variable.....	28
2.3.2 Operacionalización.....	29
2.4 Población y Muestra.....	29
2.4.1 Población.....	30
2.4.2 Muestra.....	30
2.5 Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos, Validez y Confiabilidad.....	31
2.6 Método.....	31
2.7 Aspectos Éticos.....	32
III. RESULTADOS.....	33
IV. DISCUSIÓN.....	41

V.	CONCLUSIONES.....	43
VI.	RECOMENDACIONES.....	44
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
	ANEXOS.....	49

RESUMEN

La investigación busca determinar que el Programa “Me Divierto Jugando” para desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años en una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. Se utilizó un diseño experimental con una población de 87 niños y niñas, empleándose un test a una muestra de 58 niños y niñas entre el aula esperanza como grupo experimental y el aula honestidad como grupo control. Los resultados del grupo experimental en las dimensiones: cognitivo, motriz y socio emocional en el pre test se ubicó en un inicio con en un 100%, en el post test pasaron al nivel del proceso un 17% en y 83% en logro como resultado de la aplicación del programa “Me Divierto Jugando”. En contraste con el grupo control en el test con las dimensiones cognitivo, motriz y socio emocional en el pre test se ubicó en un inicio con en un 100%, en el post test pasaron al nivel de inicio un 70% y en proceso un 30%.

Palabras claves: juego, psicomotricidad gruesa, cognitivo, motriz y socio emocional.

La Autora

ABSTRACT

The research seeks to determine that the "I Have Fun Playing" program to develop gross psychomotricity in four-year-old boys and girls in a Public Educational Institution, Trujillo, 2018. An experimental design was used with a population of 87 boys and girls, using a test to a sample of 58 boys and girls between the hope classroom as an experimental group and the honesty classroom as a control group. The results of the experimental group in the dimensions: cognitive, motor and social emotional in the pretest were located at the beginning with 100%, in the post test they went to the process level 17% in and 83% in achievement as a result of the application of the "I Have Fun Playing" program. In contrast to the control group in the test with the cognitive, motor and socio-emotional dimensions in the pre-test, it was initially 100%, in the post-test it was 70% and in process 30%.

Keywords: game, gross motor, cognitive, motor and emotional partner.

The author

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad Problemática

En Ecuador, Alarcón (2013), menciona que la aplicación de un programa de actividades de psicomotricidad ha influido significativamente en el desarrollo de conceptos básicos; pues, la escuela ha subvalorado el trabajo con el cuerpo, encargándose solo en el desarrollo intelectual, olvidando la integralidad de todos los aspectos que lo conforman. Por estas razones, se hace necesario rescatar el cuerpo dentro del proceso de facilitación del aprendizaje.

Ahora en nuestro país en Arequipa, Alarcón (2013), los padres de familia están tan involucrados por el ritmo de la vida urbana y los docentes absorbidos por hacer rendir, no encuentran tiempo para reír, para jugar y cantar con sus hijos, con sus alumnos. Esa escuela es la que limita el accionar corporal al recreo o la expresión corporal o al juego de las sesiones de psicomotricidad que son escasas. Debido que las docentes no han recibido la preparación suficiente para una disponibilidad corporal para poder ver las verdaderas necesidades del niño. Ahora en las instituciones educativas el estado está proporcionando material educativo de psicomotricidad con su módulo de psicomotricidad, que brindara mayores recursos y orientaciones para el uso adecuado de los materiales de psicomotricidad y a su vez promover en las niñas y los niños aprendizajes integrales y un mejor desarrollo.

A nivel regional, en La Libertad, la psicomotricidad se ubica en una etapa de inicio frente a muchos países que se hallan desarrollados en este aspecto, y, finalmente queda mucho por trabajar, pues tenemos niños que presentan problemas en su psicomotricidad ya sea al momento de correr, en su equilibrio, al momento de dirigirse según su lateralidad por lo cual la capacitación para docentes es mínima y a veces nula, y ello acarrea a una reacción muy perjudicial para los niños y reacio a los cambios del sistema educativo inicial. (López, 2016)

A nivel institucional en la I.E. Pública N° 1733 “Mi Mundo Maravilloso”, al jardín le falta un ambiente especial para psicomotricidad, ya que hay niños que

necesitan que se les refuerce mucho más ya que así no solo influirá en lo motor sino también en lo cognitivo, en un medio social, en lo afectivo y en su lenguaje. Claro las sesiones de psicomotricidad se hacen en el patio, pero al pasar todos por allí los niños se desconcentran y se van a los juegos; hay niños que sufren problemas de integración en el grupo, y al momento de dar una orden son incapaces algunos niños de hacer como se le indica, también son incapaces para la minoría y para elaborar la información de salida. Tienen problemas en el equilibrio, al correr, saltar. Y estos problemas llegan a ser muy difíciles ya que no se cuenta con la ayuda de los padres y con la falta de interés para informarse.

1.2 Trabajos previos:

Para realizar el presente trabajo de investigación he verificado antecedentes que estén relacionados a tesis Titulada: Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública N° 1733, Trujillo, 2018.

Antecedentes:

Al comprobar distintos antecedentes, vinculados a la investigación que se hizo para presentar estudios internacionales, nacionales y regionales relacionados al desarrollo psicomotor y otros programas que colaboren relativamente con el presente trabajo:

Aldana & Páez, (2017). Realizo la investigación del juego como estrategia para promover la psicomotricidad en los niños y niñas de nivel inicial de la institución educativa Soledad Román De Núñez Sede Progreso Y Libertad. Universidad De Cartagena: Como su Objetivo General fue el de implementar al juego como estrategia para promover la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad. Para realizar su investigación conto con una población de 30 estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Soledad Román De Núñez sede Progreso y Libertad, realizando el diseño con los instrumentos, técnicas y recursos para lograr la información, están asociados

para contrarrestar las dificultades encontradas en el aula. La propuesta del juego para potencializar la psicomotricidad, mediante el análisis e intervención pedagógica enfrenta la problemática intentando transformarla. Cuyas conclusiones son el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades; también por medio de la técnica dátilo pintura y arma todo, se les despertó en los niños; la imaginación, atención y el trabajo en equipo, ya que, gracias a estas técnicas, el niño despierta interés y desarrolla la personalidad; en este proyecto las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

González & Silva, (2011). Realizaron la investigación, titulada: “La Estimulación Temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana De Jesús y Jardín De Infantes Telmo N. Vaca del Cantón Chimbo, Provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 - Ecuador”. Contaron con la Población de 63 niños. Su Objetivo fue el determinar la influencia de la estimulación temprana para mejorar la motricidad gruesa. Para el presente trabajo se dio como Conclusiones que los profesores no creen imprescindible motivar a los niños al momento de realizar el trabajo, es muy triste que los profesores no creen que sea necesario realizar ejercicios al aire libre porque creen que es una pérdida de tiempo, y no realizan los ejercicios de equilibrio, ni control del cuerpo.

Sulca & Rosales, (2015). Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la institución educativa Santo Domingo, Lima, 2015. Universidad de los Andes. Su Objetivo es el de determinar la influencia de la psicomotricidad educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la institución educativa Santo Domingo, Lima, 2015. Conto con una población de 54 niños y niñas, 18 niños

y niñas de 3 años, 18 niños y niñas de 4 años y 18 niños de 5 años. Sus Conclusiones a las que se llegaron fueron: Se estableció la influencia significativa entre la motricidad gruesa y el pensamiento lógico por lo que se puede confirmar que un 83.7% de los niños se observa que se concentra en la matemática. Se determinó que la influencia significativa entre la motricidad fina y el reforzamiento a la lectoescritura en un 83.7% de los niños y niñas realizan trazos con seguridad.

Bach (2010). Desarrollo una tesis de investigación, titulado: “Nivel de Conocimiento y Actitud de los padres sobre la estimulación temprana en relación al desarrollo psicomotor del niño de 4 a 5 años de la I.E. “Jorge Chávez”, Tacna – 2010”. Se trabajó con una población de 96 alumnos de 4 a 5 años. Su Objetivo fue el de determinar la relación entre el nivel de conocimiento y el de actitud de los padres de familia sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor. Sus conclusiones fueron: Los padres que demuestran saber más sobre la estimulación temprana tienen niños con un normal desarrollo psicomotor y los padres que tienen un bajo conocimiento sobre estimulación temprana tienen niños con un atraso en el desarrollo psicomotor. Los padres de familia que presentan una actitud positiva tienen niños con un normal desarrollo psicomotor, en comparación con los padres que presentan una actitud muy negativa ante la estimulación temprana tiene niños con riesgo en su desarrollo psicomotor.

Gastiaburú, G. (2012). En su Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una institución educativa del Callao. Universidad San Ignacio De Loyola. Su Objetivo es Constatar la veracidad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una institución educativa del Callao. La muestra fue constituida por 16 alumnos de 3 años. Y sus conclusiones son La aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una institución

educativa del Callao, reduciendo la categoría de riesgo en que se hayan los niños.

Fernández & Parraguez, (2015). Creencias Maternas Y Desarrollo Psicomotor en niños de 3 a 5 años “Institución Educativa Inicial N°113”, Miramar - Moche - Trujillo, 2015. Universidad Privada Antenor Orrego. Su Objetivo es Determinar la relación de las creencias maternas en el desarrollo psicomotor de niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°113, Miramar - Moche – Trujillo, 2015. Se trabajó con 80 madres y 80 niños de 3 a 5 años matriculados. Las conclusiones a las que llegaron son: Las creencias de las madres de los niños de 3 a 5 años, se caracterizan por estar en un nivel Bueno con un 58%, y en un nivel Deficiente con un 42%. El Desarrollo Psicomotor en los niños de 3 a 5 años se caracteriza por ser Normal en un 62%, y estar en Déficit en un 38%. I.E.I N° 113, Miramar - Moche.

Alarcón, García, & Vásquez, (2012). En su Taller juegos Al Aire Libre Para Mejorar La Coordinación Gruesa en Niños De Tres Años de la I.E. 252 “Niños Jesús” de la Ciudad de Trujillo del 2012. Universidad Nacional de Trujillo. Su objetivo es determinar si el taller juegos al aire libre mejora la coordinación gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niños Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012. Su población fue de 50 niños y como muestra fueron 25 niños. Sus conclusiones son: al haber aplicado el Pre test a los dos grupos para contrastar que el nivel de coordinación motora gruesa no estaba muy definido. Al aplicar el Post test a los dos grupos de las aulas Amor y Honradez, analizaron que el nivel de logro de coordinación motora gruesa fue superior al aula Honradez, que el 92% de los niños muestra un nivel de coordinación bien definida, y el aula Honradez se mantuvo en un 56% del total de los niños.

López (2016). En la Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo - 2016. Universidad Cesar Vallejo. Su Objetivo fue el Determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución

Educativa Pública 215, Trujillo - 2016. La población que se empleo es de 124 niños de 4 años del jardín 215 y su muestra fue de 30 niños de años del aula fucsia del jardín 215. Y sus conclusiones fueron, El nivel de la dimensión caminar antes de la aplicación de la propuesta pedagógica obtuvo una media de 13 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de inicio, la dimensión saltar antes de la aplicación de los juegos en movimiento obtuvieron el nivel de inicio al alcanzar una media aritmética de 13.3 puntos y la dimensión marchar la media obtenida fue de 12.9 puntos por lo que los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Juego:

Es una actividad libre y voluntaria, pura, improvisada, espontánea y placentera, la cual se da durante los momentos libres y su meta principal es divertirse, gozar y de las cuales se da placer, expresión personal y satisfacción. Muchas de ellas por no decir todas son parecidas a las actividades que juegan los infantes. Pues ellos de una manera lúdica sin esperar recibir nada a cambio, y se desarrolla en ausencia de intereses. (López & García, 2011)

La Organización de las Naciones Unidas nos refiere que el derecho al juego en un niño está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 20 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho". (ONU, 1959)

Juegos Educativos:

Son los que tienen un fin educativo que no está escrito para que los niños aprendan algo determinado. El o la docente con un fin educativo, pensado que los niños aprendan algo determinado de forma divertida. En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de aprendizaje, de una forma organizada para enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es sencillo que

realizan los niños sin un fin educativo, más libre, pero se puede convertir en educativo en el momento que se programa para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. (Ventura, 2011).

Clasificación De Los Juegos Educativos:

Juegos Sensoriales: están relacionados a la capacidad que tienen los niños al sentir, con el hecho de manifestar sus percepciones, Los niños juegan a palpar los objetos y así sienten el como son. (Ventura, 2011).

Juegos Motores: son infinitos y diversos, desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, juegos de pelota, carreras, saltos, etc. (Ventura, 2011).

Juegos Intelectuales: Estos juegos son los que nos hacen influir la confrontación de asegurar la atención de dos o más cosas para revelar sus relaciones, como el dominio, el razonamiento, la reflexión, la imaginación creadora. (Ventura, 2011).

Juegos Sociales: Cuya finalidad es la integración de grupos o individuos, cooperación, responsabilidad grupal, etc. (Ventura, 2011).

Importancia De Los Juegos Educativos:

El jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño al jugar es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá más. Lo primero que hacer el ser humano es jugar, lo cual conlleva a indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. (Santamaria, 2015)

Los Beneficios del Juego son:

Cuando el niño participa en juegos desde muy pequeños, hace niños muy seguros de sí mismo y sobre todo queridos. (Santamaria, 2015)

Los niños expresan lo que sienten y lo que piensan en todo momento. Cuando saltan o corren están desarrollando sus capacidades motoras. (Santamaria, 2015)

Al jugar en grupo los niños desarrollan habilidades sociales, pues también desarrolla su lado humano al cooperar con el resto y al respetar a los otros y,

también, a través de los juegos como hablan perfeccionan el lenguaje y aumentan su desarrollo intelectual. (Santamaria, 2015)

También aprenden a memorizar y, lo que es más importante, a razonar pues se crean situaciones en las que los niños tendrán que buscar soluciones. (Santamaria, 2015)

Estrategias De Los Juegos Educativos:

La idea es de iniciar estrategias metodológicas en el aula empleando o inventando juegos con los alumnos, dirigiendo un proceso en donde todos los estudiantes creen y participen, para ello seguir las siguientes etapas:

Diagnosticar: Al demostrar los sentidos frente a la clase, creando un rumbo o ruta en conjunto, pues se debe fijar propósitos en equipo. (Ventura, 2011).

Planificar: Muestra y selecciona los juegos al utilizarse objetivos propuestos anticipadamente y la temática que se va a llegar. (Ventura, 2011).

Implementación: Desarrollan cada uno de los juegos seleccionados, en una o más clases. (Ventura, 2011).

Seguimiento: Reflexiona, sobre todos los progresos, estudio, obstáculo y conductas individuales y del grupo o los grupos que participa en los juegos. (Ventura, 2011).

Evaluación: Se explica y propone nuevas actividades para superar los obstáculos que se presenten durante el juego. (Ventura, 2011).

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia la cual despierte el interés de los niños y jóvenes, que puede llegar a aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. (Azucena Caballero, 2010, cit. por Ventura, 2011)

Como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas, adaptadas en los estudiantes, comunicación, motivación para la toma de decisiones, conocimientos, y la solución de dificultades. (Ocaña, 2010)

Entre la práctica lúdica y la práctica docente

Es posible la comunicación entre los integrantes que juegan, la colaboración y el respeto por las reglas pactadas. La Enseñanza - Aprendizaje que integra el juego

al entorno escolar como experiencia lúdica de índole social, entendiendo como elemento de ayuda de valores y el autoconocimiento y el aprendizaje. (Ventura, 2011).

Teóricos Relacionados Al Juego:

Siglo XX, se considera a la niñez como un ser propio y diferente de los adultos, pues es desde este momento empieza su estudio por parte de estudiosos que se van aplicando en la niñez. (Rodríguez, 2013)

Siglo XIX, Herbert Spencer, aclara la teoría de la fuerza sobrante como causa del juego el cual mencionaba que, en los niños sanos, la energía se llegaba a acumular y cuando llegaba a un nivel que ya necesitaba ser eliminado es donde se realiza juegos sin sentido. (Rodríguez, 2013)

Froebel decía que el crecimiento intelectual necesitaba de las apreciaciones sensoriales que se deben ofrecer a los niños y niñas a través de los materiales en el juego, sin la participación de personas adultas. (Rodríguez, 2013)

Mitad del siglo XX, María Montessori comenta sobre una metodología muy precisa sobre el juego - aprendizaje. El método Montessori se basa en el cómo los niños y niñas aprenden sin afán a través del juego y sin la actuación del docente. (Rodríguez, 2013)

Piaget considera que el juego se acomoda al día a día del niño que se puede relacionar con otras realidades vividas. Describir los deseos, ya que los niños representan en sus juegos. (Rodríguez, 2013)

Teorías más modernas concentra su interés en aspectos psicológicos de diferente naturaleza. Y encontramos:

Winicott menciona que el juego es una forma de relaciones afectivas con las figuras de afecto como lo son su madre, padre y primeros educadores. (Rodríguez, 2013)

Vygotsky menciona en el juego con ciertas particularidades, como la actividad humana basada en las relaciones interactivas entre el sujeto y el entorno social donde se desarrolla, relaciones interactivas, el símbolo está asociado significado cultural. (Rodríguez, 2013)

Juegos Seleccionados

Para el trabajo de investigación se utilizó los siguientes juegos:

Equilibrio: Es la capacidad de mantener la firmeza mientras se realizan diferentes actividades motrices. (Mendoza, 2001, cit. por López, 2016)

Estructura espacial: Comprende en la capacidad para establecer y arreglar los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. (Mendoza, 2001, cit. por López, 2016)

Tiempo y Ritmo: Se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, con nociones temporales como rápido, lento; orientación temporal como: antes-después. (Mendoza, 2001, cit. por López, 2016)

De los diferentes juegos descritos se ha seleccionado lo siguiente: Estructura Espacial (comprende Coordinación y Lateralidad), Ritmo y Tiempo y Equilibrio. Los cuales se aplicaron en el desarrollo del programa experimental, que comprendió 15 sesiones de aprendizaje.

Psicomotricidad:

Definición de psicomotricidad

La psicomotricidad forma relacionar lo cognitivo, las emociones, lo simbólicas y lo sensorio motriz en la capacidad del ser y de expresarse en un entorno psicosocial. (Pacheco, 2015)

Podemos mencionar que la psicomotricidad, desarrolla un papel sumamente importante en el desarrollo de su personalidad, ya que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y la sociedad. (Pacheco, 2015)

La psicomotricidad gruesa

Es de suma importancia el trabajar la motricidad gruesa desde muy pequeños ayuda a que los niños refuercen sus músculos y conseguir velocidad. Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para intercambiar de situación el cuerpo y trabajar el equilibrio. (Caballero, 2014)

Beneficios De Trabajar La Psicomotricidad Gruesa

Se realiza a través de distintos juegos que ayuda a que los niños refuercen sus músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean, fortalecer la psicomotricidad gruesa. (Caballero, 2014)

Algunos Ejercicios De Motricidad Gruesa

El realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear, saltar laso ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo. (Caballero, 2014)

La Motricidad Gruesa

Dominio de la psicomotricidad gruesa da lugar, posteriormente a inicio de la motricidad fina y posteriormente al grafo motricidad. Sabemos que un pequeño ha logrado aspectos básicos de la motricidad gruesa cuando puede: Caminar, Correr, Saltar, Estar de pío, Mecerse, Usar una bicicleta, Usar un patín, entre otros. (Caballero, 2014)

Actividades Para Trabajar La Psicomotricidad Gruesa

Puntería: se colocan lejos algunos objetos como latas o envases de cartón vacíos y se le trata de atinar con una pelota de goma para tumbarlas, entrenando así la coordinación y la fuerza. (Caballero, 2014)

Capturar objetos: coger o capturar algunos objetos, como una pelota pequeña o de futbol, además de estimular la coordinación motora, se trabajan otros aspectos de la motricidad gruesa. (Caballero, 2014)

Jugar con un globo: pueden lograrse algunos movimientos coordinados con el ejercicio de elevar los globos. (Caballero, 2014)

Visitas al parque: llevar los niños al parque y que los mismos disfruten físicamente de sus atracciones, resulta importante para el desarrollar la motricidad gruesa. (Caballero, 2014)

El juego del equilibrio: cualquier juego que involucre el equilibrio es considerable, para el desarrollo de la motricidad gruesa. (Caballero, 2014)

Saltar: con ayuda de una cuerda, saltar es una de las expresiones de la motricidad gruesa más usadas y que no requiere de mucho; solo fomentar los juegos y cuerdas para saltar, el movimiento de saltar mejora la coordinación de los saltos haciéndolos cada vez más perfectos. (Caballero, 2014)

Esquema Corporal

Es la imagen que nos formamos en la mente de su cuerpo, primero fijo y después en movimiento, con sus fragmentos y restricciones, su relación con el espacio y objetos. (Frostig M. cit. por Barronuevo, 2011) Afirma que es fundamental para el desarrollo psicológico y físico.

Tenemos tres conceptos (Barronuevo, 2011):

Imagen corporal: (Barronuevo, 2011) Son las emociones y sentimientos que atañe al cuerpo como se le siente y tiene sus raíces en las primeras experiencias.

Concepto corporal: (Barronuevo, 2011) Explica al conocimiento de hechos del cuerpo, al saber que el ser humano tiene dos ojos, nariz, boca, etc.

Esquema corporal: (Barronuevo, 2011) La transformación instintiva de las partes óseas del cuerpo y la relajación de los músculos.

Dimensión De La Psicomotricidad Gruesa

En el reciente trabajo de investigación se utilizó los siguientes juegos:

COGNITIVA. – Es el que permite en el niño procesos de pensamiento al darle solución a un problema que se le presente. (Gastiaburú, 2012)

MOTRIZ. – Es el desarrollo de la inflexión muscular: el equilibrio, el control y la individualización fragmentaria, permitiendo movimientos más precisos y más coordinados. (Gastiaburú, 2012)

SOCIO EMOCIONAL. – Es el mismo que da paso al comportamiento, estados de ánimo y demás sensaciones en relación de uno mismo y en cómo se siente con su entorno. (Gastiaburú, 2012)

Importancia De La Psicomotricidad Gruesa

Ayudan a perfeccionar y a coordinar las que el niño ha estado desarrollando desde que inició la marcha o comenzó a caminar. Y así el niño que ha desarrollado, al mejor su psicomotricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para tener movimientos coordinados. Será un niño seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros. (Boggio, & Omori, 2017)

Teorías Que Se Relacionan A La Psicomotricidad

Las investigaciones de Piaget, asienta que el aspecto psicomotor se construye a partir de la actividad motriz de los niños y en la primera etapa de vida. Jaimes nos dice que el niño a través de su práctica y condiciones necesarias, desarrollando habilidades para una apropiada comunicación con su entorno donde se va dar a través del tiempo y de manera paulatina. (Haeussler y Marchant, 2009 cit. por Cervantes, 2015)

Berruazo, en la intervención educativa o curativo cuyo objetivo es el desarrollo de las capacidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo. (Cervantes, 2015)

Bernard Aucouturier (2015), menciona que los objetivos de esta psicomotricidad son para asistir a los niños en su desarrollo de la competencia simbólica. La práctica motriz se establece como una práctica de prevención y para educar, y para ayudar al niño a vivir más armónicamente su camino madurativo. (Cervantes, 2015)

Fundamentación Del Área De Psicomotricidad En El Nivel Inicial

En medio del proceso, es imprescindible tener en cuenta que son individuos llenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades propias, durante la primera etapa, son vividos y referidos intensamente a través de su cuerpo. Así se encuentra vinculado entre el cuerpo sus pensamientos y emociones. (MINEDU, 2016)

Enfoque Del Área De Psicomotricidad

El enfoque de Psicomotricidad, concibe al cuerpo más allá de la realidad biológica, porque implica hacer, penar, sentir, saber, comunicar y querer, es un suceso dinámico y que se da a través de la vida, desde el hacer autónomo de la persona, y que se manifiesta en la modificación y/o reafirmación progresiva de su imagen corporal la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la edificación de su unidad personal y social. (MINEDU, 2016)

Competencia A Desarrollar

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Cuando el niño tiene la posibilidad de actuar y relacionarse libremente con su entorno, va probando por propia iniciativa determinadas posturas o movimientos hasta dominarlos y sentirse seguro para luego animarse a intentar otros. De esta manera, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado, en la cual combinan principalmente las siguientes capacidades; comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. (MINEDU, 2016)

Psicomotricidad Fina

Trabaja a través de actividades que se ejecuta por medio de las manos como la escritura, también desarrolla procesos donde las personas requieren necesidad y de igual manera trabaja la organización para que se puedan desarrollar diferentes ejercicios y deportes con las manos. (Sánchez, 2017)

Ejercicios Psicomotricidad Fina En Los Niños De Más De 4 Años

Al llegar el niño a los 4 años cuenta con una superior capacidad y comodidad, en esta ocupación se pueden insertar picar, moldear, recortar figuras, etc., ya que tienen una imagen determinada. (Sánchez, 2017)

Actividades Que Se Realizan Para Trabajar La Psicomotricidad Fina

Esta actividad es para incrementar la organización óculo - manual, es la que se le facilita al niño una figura a base de puntos, la actividad reside en unir los puntos por medio de líneas y así forma el dibujo deseado. (Sánchez, 2017)

Otro ejercicio que se puede desarrollar es que los niños puedan manifestar sus emociones, causas para que con la expresión facial tener dominio sobre los músculos de la cara por medio de los gestos y expresiones. (Sánchez, 2017)

Se puede trabajar con plastilina, y crear figuras y los niños pueda haber coordinación, ayuda a que se practica la psicomotricidad fina y se aumente sus habilidades motoras. (Sánchez, 2017)

Dimensiones de psicomotricidad gruesa comprende lo siguiente: Motriz, Cognitivo y Socio Emocional. Para la dimensión Motriz se aplicaron ocho sesiones de aprendizaje y para cognitivo siete sesiones, la dimensión Socio Emocional estuvo presente durante las 15 sesiones.

1.4 Formulación del Problema

¿En qué medida la aplicación del Programa “Me Divierto Jugando” desarrolla la Psicomotricidad Gruesa en los niños y niñas de cuatro años I.E. N° 1733, Trujillo, 2018?

1.5 Justificación del estudio

La siguiente investigación se realizó con la finalidad de dar a conocer y permitir a las docentes que en la práctica pedagógica al saber e incrementar el programa de juegos de una manera adecuada y en el marco de las teorías y el aprendizaje significativo hacer cambios positivos para que mejoren las habilidades, capacidades y destrezas de los niños.

Las teorías propuestas en el actual trabajo me han permitido el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños que se le aplico el programa. Es considerable para el aporte que se debe facilitar al conocimiento de la realidad

educativa de nuestro medio ya que durante el proceso de mi practica he observado que un considerable número de niños de cuatro años de la I.E. N° 1733 en la presente ciudad, muestra problemas en el área motriz gruesa ya que no pueden realizar diferentes actividades, hay muchos niños que a esta edad lo pueden realizar sin ningún problema.

Se plantea realizar un programa empleando metodología activa, mediante actividades de juego con el deseo que mejore en su motricidad gruesa de estos niños para que más adelante no muestran obstáculos cuando ingresen al siguiente nivel no presenten dificultades a inicio de su escritura, al practicar deportes sin ninguna dificultad y sea capaz de escalar sin ninguna dificultad entre otras actividades ya que aún están a tiempo de mejorar esta área en cada una de ellos.

Los beneficios serán para estos niños y niñas de cuatro años de edad del aula esperanza del Jardín 1733 “Mi Mundo Maravilloso”, pues gracias a esta propuesta pueden situar en ejercicio y contemplar resultados al momento de su desarrollo, la capacidad muscular, una reflexión amplia de su cuerpo, por cuando se les dará a conocer cuáles son los factores que impidan a niños y niñas lograr con comodidad las etapas evolutivas en lo que respecta a la psicomotricidad gruesa, accediendo así que encuentre una mejor educación y así crezcan sus destrezas para que eviten así obstáculos futuras.

1.6 Hipótesis

Hipótesis de Investigación (H_i): La aplicación del Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018.

Hipótesis de Nula (H_o): La aplicación del Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” no desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018.

1.7 Objetivos.

1.7.1 Objetivo General

Determinar que la aplicación del Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018.

1.7.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en las dimensiones cognitiva, motriz y socio emocional, en los niños y niñas antes de aplicar el Programa.
- ✓ Diseñar y aplicar el Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años.
- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en las dimensiones cognitiva, motriz y socio emocional, después de aplicar el Programa.
- ✓ Analizar los resultados obtenidos de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años para comprobar la eficacia del Programa.

II. MÉTODO

2.1 Tipo de estudio

La investigación experimental, examinar la consecuencia producida por la acción o utilización de una o varias variables independientes sobre una o varias variables dependientes. Vargas cit. Por López (2016).

2.2 Diseño de investigación

Este proyecto de investigación por tener una variable dependiente y determinar su efecto sobre la independiente es de diseño experimental y de tipo diseño con pre prueba – post prueba y grupos intactos realizando una post prueba en el grupo experimental y el grupo de control para verificar una equivalencia inicial entre los grupos.

Diagrama:

G ₁	O ₁	X	O ₂
G ₂	O ₃	--	O ₄

Donde:

G₁: Grupo experimental que es el aula Esperanza

G₂: grupo control que es el aula Honestidad

O₁ y O₃: Se aplicó el pre test de psicomotricidad gruesa

O₂ y O₄: Se aplicó el post test de psicomotricidad gruesa

X: Aplicación del programa experimental

--: Sin aplicación del programa

2.3 Variables, operacionalización

2.3.1 Variables:

Variable independiente: El Juego

Es una actividad libre y voluntaria, pura, improvisada, natural y placentera, la cual se da durante los momentos libres y su meta principal es divertirse, gozar y de las cuales se da placer, expresión personal y satisfacción. Muchas de ellas son parecidas a las actividades que juegan los niños. Pues ellos de una manera lúdica sin esperar recibir nada a cambio. (López & García, 2011)

Variable dependiente: La Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad forma influencias cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices, en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial. (Pacheco, 2015)

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO	Se elabora mediante el diseño y aplicación del Programa “Me Divierto Jugando” que está elaborado para que mediante juegos se pueda aumentar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años. El presente programa está compuesto por 15 sesiones con sus momentos de inicio, proceso y cierre. Y con una secuencia metodológica de Asamblea o Inicio, Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Grafico Plástico y Cierre.	Equilibrio	Realiza movimientos como correr, saltar, marchar.	Ordinal
		Estructura ción espacial	Identifica su lateralidad (derecha - izquierda), se ubica en el espacio durante el juego.	Ordinal
		Tiempo y ritmo.	Realiza el juego de manera autónoma y divertida.	Ordinal
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	La variable se desarrolla a través de un test con 21 ítems para poder estimar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años .	Cognitiva	Realiza acciones y juegos mostrando su equilibrio al momento de desplazarse.	Ordinal
		Motriz	Realiza juegos y acciones de una manera divertida desarrollando la estructura espacial y Ritmo y Tiempo.	Ordinal
		Socio - Emocional	Realiza acciones y juegos de manera divertida y autónoma para desarrollar su psicomotricidad.	Ordinal

2.4 Población y muestra

2.4.1 Población:

La población, el objeto de estudio que está conformado por los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 1733 “Mi Mundo Maravilloso”, Trujillo, 2018, en un total de 87 niños distribuidos en la siguiente forma:

Tabla N° 1: Población de niños y niñas de cuatro años de la I.E. 1733 “Mi Mundo Maravilloso”

AULAS	ESTUDIANTES				TOTAL	
	SEXO					
	MUJERES		HOMBRES			
	f	%	f	%	f	%
ESPERANZA	12	14%	18	21%	30	35%
HONESTIDAD	15	17 %	13	15 %	28	32%
FRATERNIDAD	23	26%	6	7%	29	33%
TOTAL	50	57%	37	43%	87	100%

Fuente: Nóminas de matrícula – 2018

2.4.2 Muestra:

La muestra son las aulas Esperanza que representa, al grupo experimental y Honestidad que representa al grupo control:

Tabla N° 2: Muestra de niños y niñas de cuatro años de la I.E. 1733 “Mi Mundo Maravilloso”

AULAS	ESTUDIANTES				TOTAL	
	SEXO					
	MUJERES		HOMBRES			
	f	%	f	%	f	%
ESPERANZA	12	21%	18	31 %	30	52%
HONESTIDAD	15	26%	13	22 %	28	48 %
TOTAL	27	47%	31	53%	58	100%

Fuente: Nóminas de matrícula – 2018

2.5 Técnicas e Instrumentos De Recolección De Datos, Validez Y Confiabilidad

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Análisis Documental</p> <p>Es un modo de indagación técnica, que entiende el pensamiento analítico- sintético que, a su vez, incluye la reseña bibliográfica y general de la fuente, la clasificación, indización, anotación, extracción, traducción y la confección de reseñas. (Dulzaides & Molina, 2004)</p>	<p>Fichas bibliográficas, fichas de resumen y fichas textuales las cuales permitieron el que registreme , organice y sistematice la información extraída de fuentes primarias y secundarias.</p>
<p>Evaluación: (Valdez, 2010), es la técnica de recolección cuya finalidad es el conocimiento directo de los productos educativos que en este caso se hará a través de la observación en las distintas sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Test que mide las tres dimensiones de psicomotricidad gruesa: Cognitivo, Motriz, y Socio – Emocional.</p> <p>Validez: El test de psicomotricidad gruesa fue sometido a tres entendidos y se empleó el coeficiente por rango cuyo valor es 0.85 que es una correlación alta.</p> <p>Los expertos son: Doctora Milagros Jacinto Reinoso Magister Ximena del Carme Milagros Sánchez León Magister Cynthia Fiorella Lázaro Chávez.</p> <p>Confiabilidad: El test sobre psicomotricidad gruesa fue sometida a fiabilidad a través del método de alfa de Crombach obteniendo una puntuación de 0.91 cuya consistencia interna de los ítems es confiable.</p>

2.6 Métodos De Análisis De Datos

Se utilizó las siguientes medidas de tendencia central:

Frecuencia absoluta: Se empleó para conocer la cantidad de estudiantes.

Frecuencia Relativa: Se utilizó para poder saber el número de alumno que se va a trabajar.

Media aritmética: Se empleó para conocer la puntuación promedio de la tabla general que se suma de los resultados de evaluación entre el número de la muestra que fue sometida a evaluación.

Y las siguientes medidas de variación son:

Desviación estándar: Se utilizó para asignar los resultados de acuerdo a un criterio (dimensiones) y tomando en cuenta el intervalo del instrumento de cada variable juego y psicomotricidad gruesa.

Coefficiente de variación: Me permitió hallar la relación y la variabilidad de la variable.

Y para la constatación de la hipótesis se utilizó la T Student, para ver si acepta o rechaza la hipótesis nula.

2.7 Aspectos éticos

La investigación se ha elaborado según los medios metodológicos sugiriendo por la Dirección de Investigación de la Universidad César Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado informe de tesis es original, por tanto, no ha sido plagiado ni replicado, así mismo dejo constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos sus autores, salvo error u omisión, el cual asumo con entera responsabilidad.

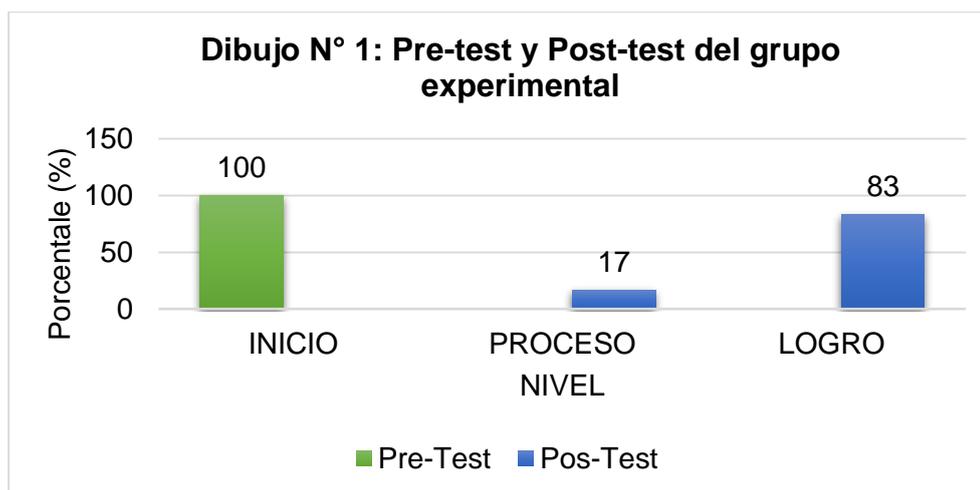
Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la directora, profesora de aula, estudiantes y padres de familia.

III. RESULTADOS

Tabla 1 Pre y Post - test de psicomotricidad gruesa del grupo experimental

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		f	%	f	%
21-36	INICIO	30	100	0	0
37-50	PROCESO	0	0	5	17
51-63	LOGRO	0	0	25	83
TOTAL		30	100	30	100

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



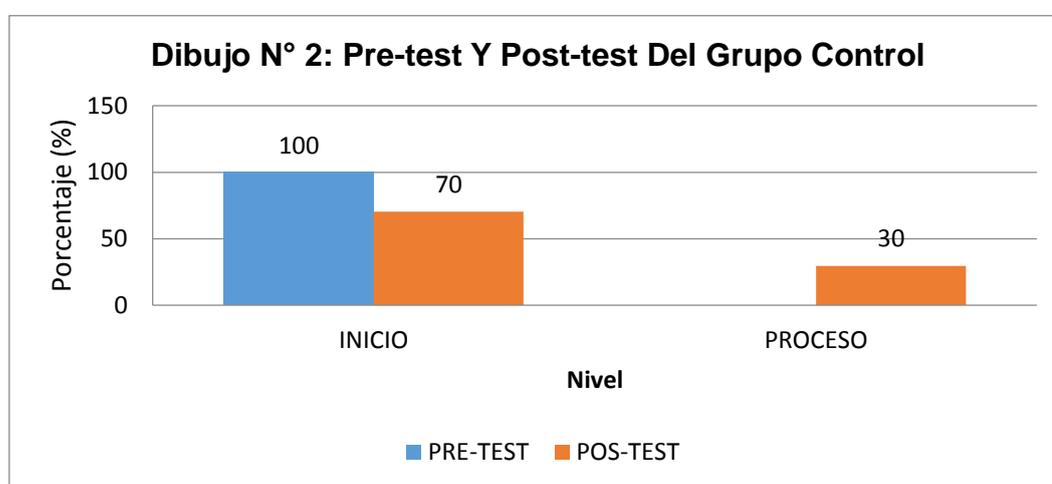
Fuente: Tabla 1

La psicomotricidad gruesa del grupo experimental en el pre-test el 100% se ubica en el nivel inicio, en el pos-test el 83% se ubica en el nivel logro y el 17% se encuentra en el nivel proceso, estos resultados se han logrado por el efecto del programa Me Divierto Jugando.

Tabla 2 Pre y Post - test de psicomotricidad gruesa del grupo control

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		f	%	f	%
21-36	INICIO	27	100	19	70
37-50	PROCESO	0	0	8	30
51-63	LOGRO	0	0	0	0
TOTAL		27	100	27	100

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



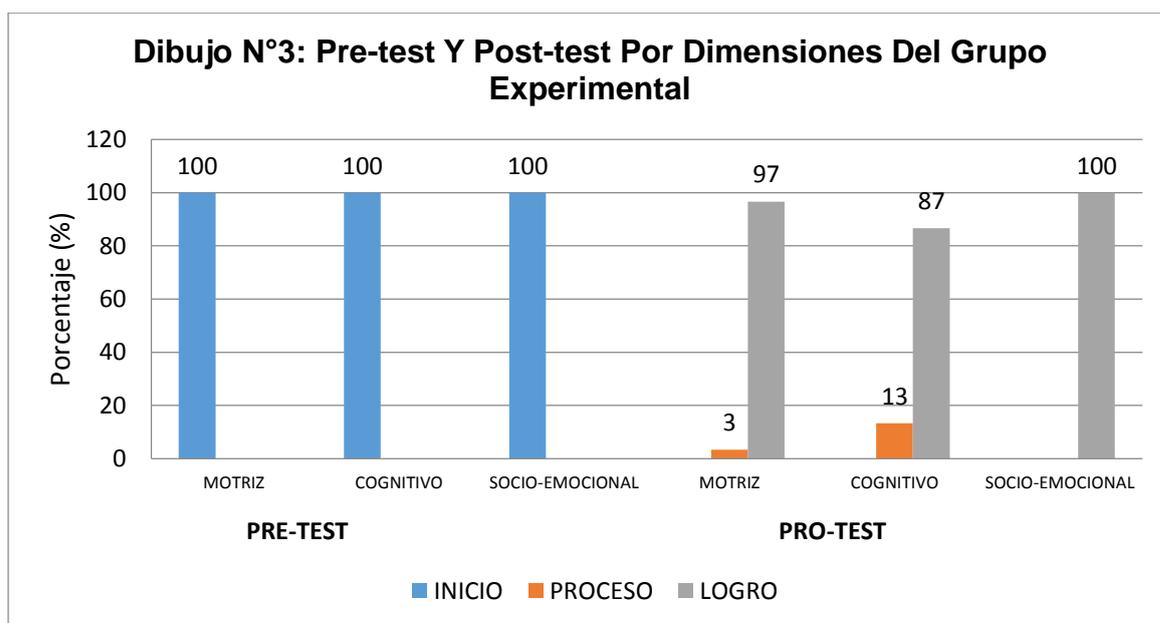
Fuente: Tabla 2

La psicomotricidad gruesa del grupo control en el pre-test el 100% se ubica en el nivel inicio, en el pos-test el 70% se ubica en el nivel inicio y el 30% se encuentra en el nivel proceso, estos resultados se al no haber aplicado el programa.

Tabla 3 Pre y Post - test de psicomotricidad gruesa por dimensiones del grupo experimental

INTERVALO	NIVEL	DIMENSIONES											
		PRE-TEST						POS-TEST					
		MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
7-12	INICIO	30	100	30	100	30	100	0	0	0	0	0	0
13-16	PROCESO	0	0	0	0	0	0	1	3	4	13	0	0
17-21	LOGRO	0	0	0	0	0	0	29	97	26	87	30	100
TOTAL		30	100	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



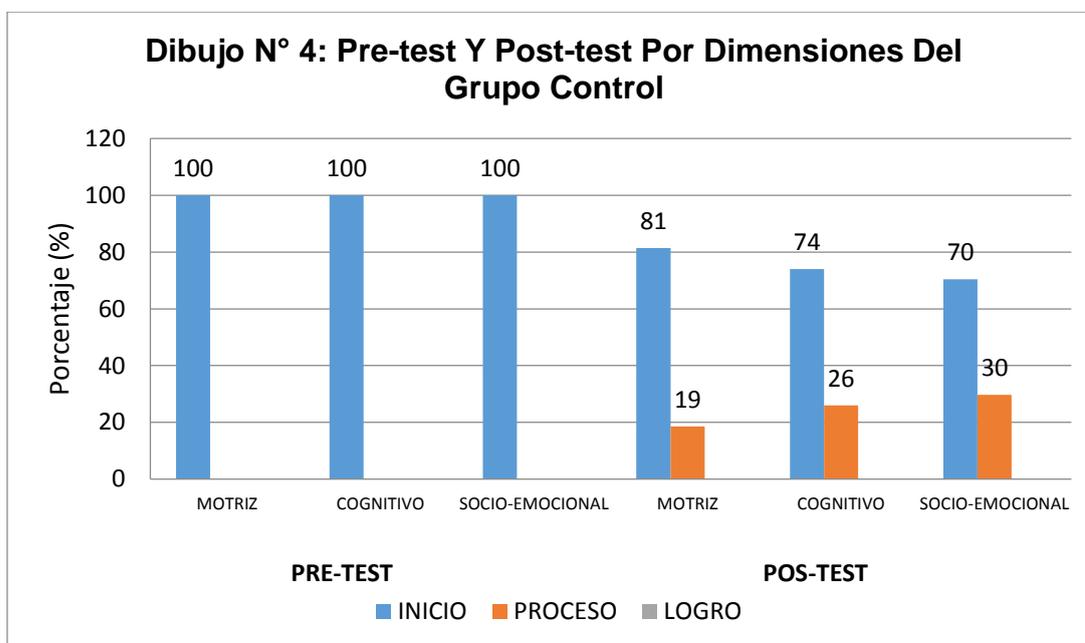
Fuente: Tabla 3

La psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test del grupo experimental, las dimensiones motriz, cognitivo y socio - emocional se coloca en el nivel inicio con el 100%. En el pos test en las dimensiones lograron un nivel logro con el 97%,87% y 100%, como consecuencia de la eficacia del programa.

Tabla 4 Pre y Post - test de psicomotricidad gruesa por dimensiones del grupo control

INTERVALO	NIVEL	DIMENSIONES											
		PRE-TEST						POS-TEST					
		MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
7-12	INICIO	27	100	27	100	27	100	22	81	20	74	19	70
13-16	PROCESO	0	0	0	0	0	0	5	19	7	26	8	30
17-21	LOGRO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL		27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100

Fuente: Test de Psicomotricidad Guesa



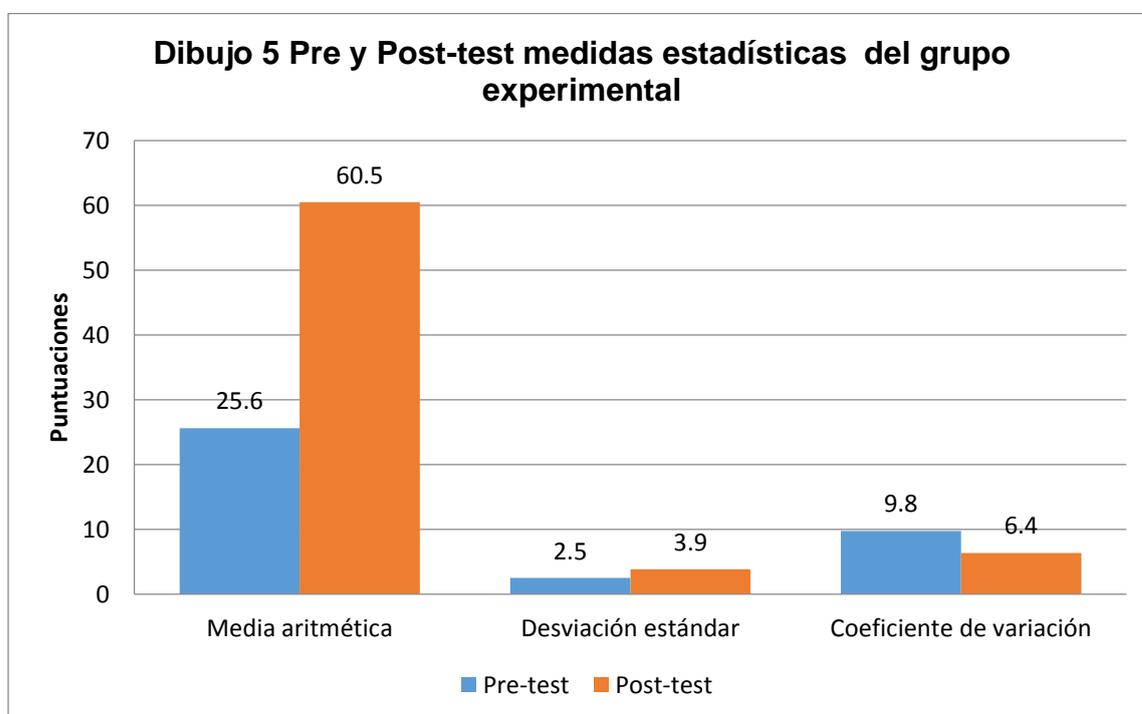
Fuente: Tabla 4

La psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test del grupo control, las dimensiones motriz, cognitivo y socio - emocional se pone en el nivel inicio con el 100%. En el pos test en las dimensiones lograron un nivel proceso con el 19%,26% y 30%, como consecuencia de realizar sus actividades diarias en cuanto a psicomotricidad gruesa mas no haber aplicado el programa me divierto jugando.

Tabla 5 Pre y Post - test de media estadística de psicomotricidad gruesa del grupo experimental

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	25.6	60.5
Desviación estándar	2.5	3.9
Coefficiente de variación	9.8	6.4

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



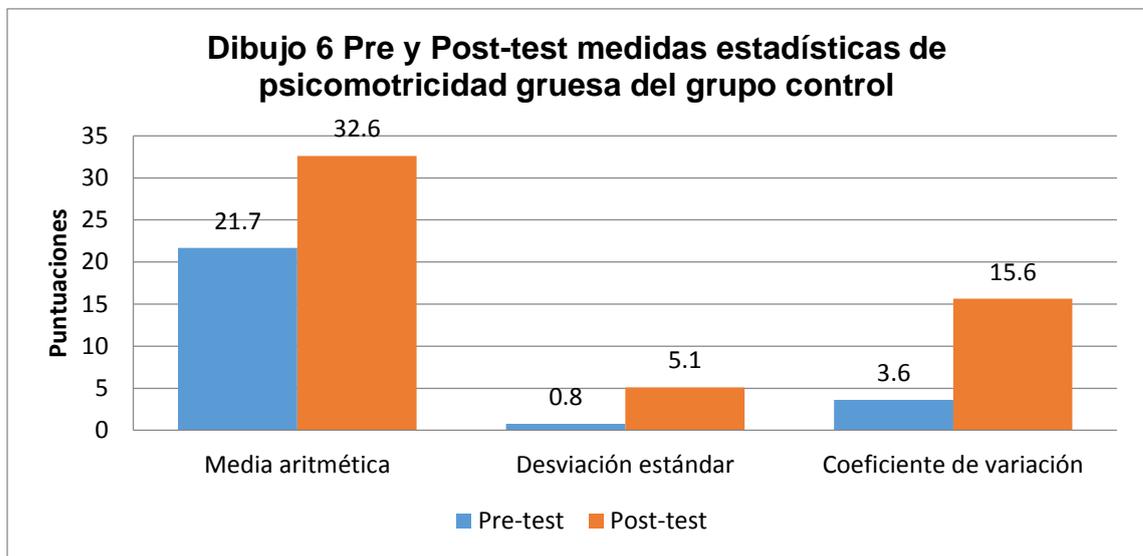
Fuente: Tabla 5

En cuanto a las medias estadísticas de psicomotricidad gruesa, el grupo experimental en el pre - test obtuvo una media de 25.6, puntos, en el post - test fue de 60.5, puntos. Obteniendo una ganancia de 34.9 el coeficiente de variación en el pre – test fue de 9.8 puntos nivel homogéneo en el post – test fue de 6.4 puntos siendo el grupo más homogéneo.

Tabla 6 Pre y Post - test de media estadística de psicomotricidad gruesa del grupo control

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	21.7	32.6
Desviación estándar	0.8	5.1
Coefficiente de variación	3.6	15.6

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



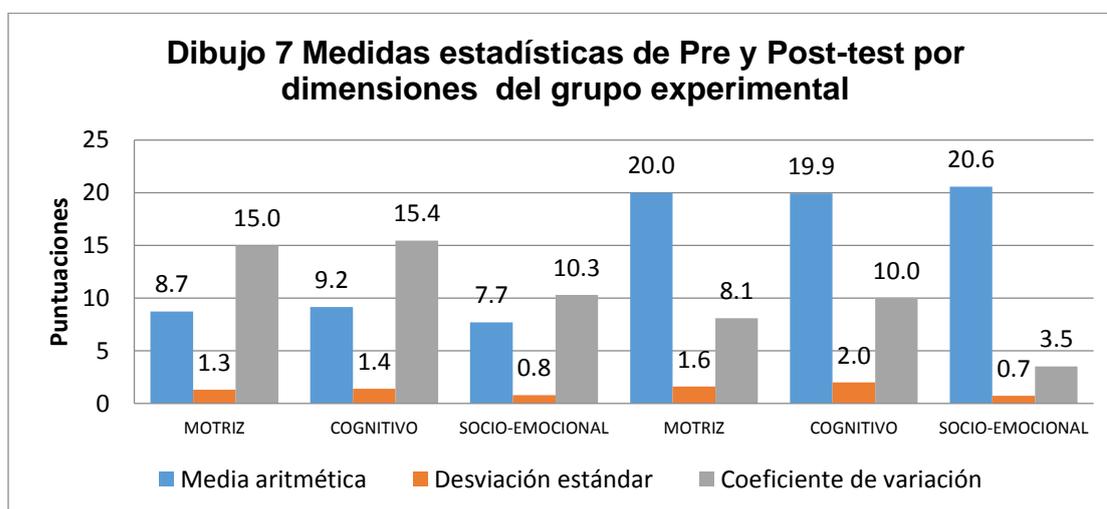
Fuente: Tabla 6

En cuanto a las medias estadísticas de psicomotricidad gruesa, el grupo control en el pre - test obtuvo una media de 21.7, puntos, en el post - test fue de 32.6, puntos. Obteniendo una ganancia de 10.6 puntos el coeficiente de variación en el pre – test fue de 3.6 puntos nivel homogéneo en el post – test fue de 15.6 puntos siendo el grupo más homogéneo.

Tabla 7 Pre y Post - test de media estadística de psicomotricidad gruesa por dimensión del grupo experimental

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIO-EMOCIONAL	MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIO-EMOCIONAL
Media Aritmética	8.7	9.2	7.7	20.0	19.9	20.6
Desviación estándar	1.3	1.4	0.8	1.6	2.0	0.7
Coefficiente de variación	15.0	15.4	10.3	8.1	10.0	3.5

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



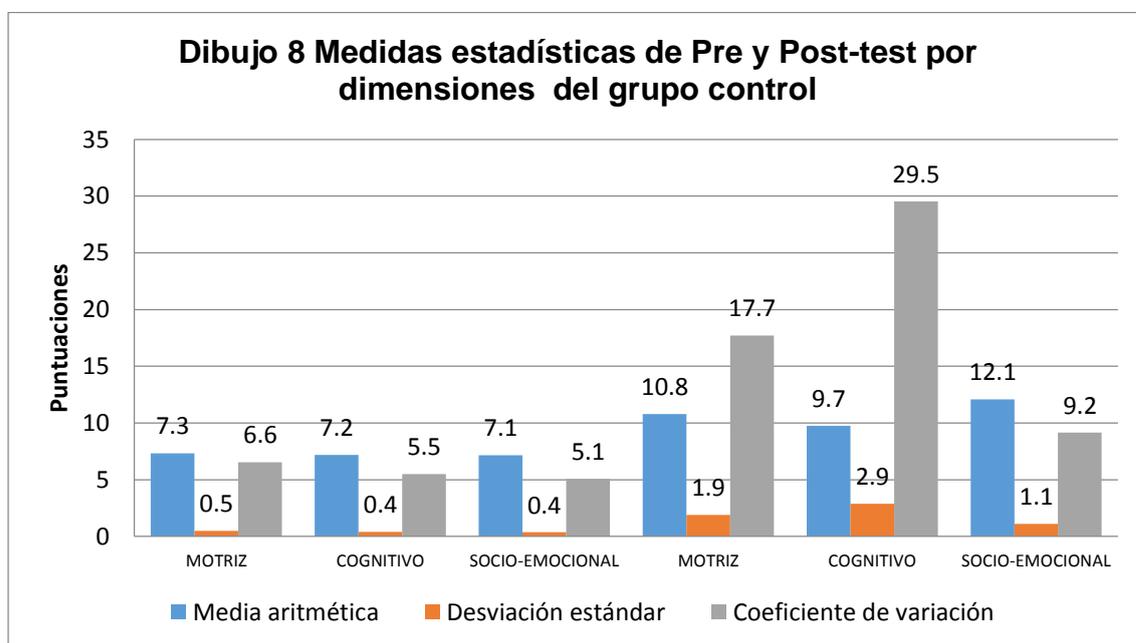
Fuente: Tabla 7

Las medias aritméticas de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test en motriz se obtuvo una media de 8.7, en cognitivo 9.2 y socio – emocional de 7.7. El coeficiente de variación, en motriz es de 15.0, en cognitivo 15.4 y socio – emocional de 10.3, nivel homogéneo. En el post – test en las cuatro dimensiones se obtuvo una media promedio de 20, nivel bueno. De igual manera el coeficiente de variación en sus tres dimensiones los resultados indican que el grupo es homogéneo.

Tabla 8 Pre y Post - test de media estadística de psicomotricidad gruesa por dimensión del grupo control

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIO-EMOCIONAL	MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIO-EMOCIONAL
Media aritmética	7.3	7.2	7.1	10.8	9.7	12.1
Desviación estándar	0.5	0.4	0.4	1.9	2.9	1.1
Coefficiente de variación	6.6	5.5	5.1	17.7	29.5	9.2

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa



Fuente: Tabla 8

Las medias aritméticas de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test en motriz se obtuvo una media de 7.3, en cognitivo 7.2 y socio – emocional de 7.1. El coeficiente de variación, en motriz es de 6.6, en cognitivo 5.5 y socio – emocional de 5.1, nivel homogéneo y en la desviación estándar motriz se obtuvo 0.5, en cognitivo 0.4 y socio – emocional de 0.4. En el post – test en las cuatro dimensiones se obtuvo una media promedio de 20, nivel bueno. De igual manera el coeficiente de variación en sus tres dimensiones los resultados indican que el grupo es homogéneo.

Comprobación de hipótesis

Tabla 9 Prueba T de Comprobación de Hipótesis

TEST	DIFERENCIAS RELACIONADAS							
	MEDI A	DESVIACION TIP.	ERROR DE LA MEDIA	95% DE INTERVALO DE CONFIANZA PARA LA DIFERENCIA		T	GI	SIG. (BILATERAL)
				INFERIOR	SUPERIOR			
POST - TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL	32.6	5.1	2.48057	31.2%	33.996%	37.92	29	0.000
POST - TEST DEL GRUPO CONTROL								

Fuente: Test de Psicomotricidad Gruesa

Por la comprobación de la hipótesis se utilizó T de Student comprobando el resultado total del post test del grupo experimentas con el post test del grupo control obteniendo una significancia de 0.000 que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, es decir, la aplicación del programa “Me Divierto Jugando” desarrollo significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Pública.

IV. DISCUSIÓN:

El presente trabajo de investigación estuvo referido a la aplicación de un programa de juegos para desarrollar la psicomotricidad gruesa teniendo como dimensiones cognitivo, motriz y socio emocional, trabajando con un grupo experimental y control. En el test de psicomotricidad gruesa, en el cuadro del grupo experimental en el Pre test se encontró que el 100% de los niños se encontraban en un inicio mientras que en el post test del grupo experimental en un 83% logro lo que se propuso, seguido del 17% que está en proceso, mientras que en pre test del grupo control se encontró que los niños a los niños en un 100% en inicio, mientras que en el post test la mayoría es decir un 70% se encuentra en un nivel de inicio, seguido del 30% que está en el nivel de proceso, porque los niños no desarrollaron el programa ya que no desarrollan en conjunto los tres niveles. Hay una relación positiva directa entre psicomotricidad y juego y el nivel de inicio, proceso y logro de los niños y niñas

de una Institución Pública. (Tablas 1 y 2). La cual se corrobora con Alarcón, García Y Vásquez (2012) quienes que el niño necesita de los juegos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

De las tres dimensiones en el grupo experimental en el pre test los niños se encuentran en un 100% en el nivel de inicio, mientras que en el post test se encuentran en el nivel de logro que son motriz con el 97%, cognitivo con el 87% y socio - emocional con el 100% y se encontró en un nivel de proceso que son motriz en un 3%, en cognitivo con el 13%. Mientras en el grupo control se encontró que de las tres dimensiones en el pre test los niños se descubre en un 100% en el nivel de inicio, y en el pre test los niños se encuentran en el nivel de proceso que son motriz con el 19%, cognitivo con el 26% y socio - emocional con el 30% y se encontró en un nivel de inicio que son motriz en un 81%, en cognitivo con el 74% y socio - emocional con el 70%, porque los niños no desarrollaron el programa ya que no desarrollan en conjunto los tres niveles, es decir que los niños de una Institución Pública hay una relación positiva entre las dimensiones motriz, cognitiva y socio - emocional. (Tabla 3 y 4)

Para desarrollar la psicomotricidad gruesa es el Test cuyo resultado de la media estadística en el grupo experimental son las siguientes: De las tres medidas estadísticas en el pre test media aritmética es de 25.6, desviación estándar 2.5 y el coeficiente de variación de 9.8 y en el post test media aritmética es de 60.5, desviación estándar 3.9 y el coeficiente de variación de 6.4. mientras que en el grupo control en las tres medidas estadísticas en el pre test media aritmética es de 21.7, desviación estándar 0.8 y el coeficiente de varia de 3.6 y en el post test media aritmética es de 32.6, desviación estándar 5.1 y el coeficiente de varia de 15.5, es decir que los niños de una Institución Pública hay una relación positiva ya que ellos no recibieron el programa. (Tabla 5 y 6)

En el test de media estadística del grupo experimental la media aritmética de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test en motriz se obtuvo una media de 8.7, en cognitivo 9.2 y socio – emocional de 7.7, nivel deficiente. El coeficiente de variación, en motriz es de 15.0, en cognitivo 15.4 y socio – emocional de 10.3, nivel homogéneo. En el post – test en las cuatro

dimensiones se obtuvo una media promedio de 20, nivel bueno. De igual manera el coeficiente de variación en sus cuatro dimensiones los resultados indican que el grupo es homogéneo. Mientras que el test de media estadística del grupo control la media aritmética de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre test en motriz se obtuvo una media de 7.3, en cognitivo 7.2 y socio – emocional de 7.1, nivel deficiente. El coeficiente de variación, en motriz es de 6.6, en cognitivo 5.5 y socio – emocional de 5.1, nivel homogéneo y en la desviación estándar motriz se obtuvo 0.5, en cognitivo 0.4 y socio – emocional de 0.4, nivel deficiente. En el post – test en las cuatro dimensiones se obtuvo una media promedio de 20, nivel bueno. De igual manera el coeficiente de variación en sus cuatro dimensiones los resultados indican que el grupo es homogéneo. (Tabla 7 y 8)

Finalmente, para la comprobación de la hipótesis se utilizó T de Student comprobando el resultado total del post test del grupo experimentas con el post test del grupo control obteniendo una significancia de 0.000 que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, es decir, la aplicación del programa “Me Divierto Jugando” desarrollo significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de una Institución Pública. (Tabla 9)

V. CONCLUSIONES:

La aplicación del Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018 al registrar la media de 32.5 puntos a favor en el post test, c una desviación de 5.1 con un grado de libertad de 29. (Tabla 9)

En el nivel de dimensión de motriz antes de aplicar el programa obtuvo una media de 8.7 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de inicio, la dimensión cognitiva antes de aplicar el programa obtuvo una media de 9.2 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de inicio y en la dimensión socio emocional antes de

aplicar el programa obtuvo una media de 7.7 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de inicio. (Tabla 7)

En el nivel de dimensión de motriz después de aplicar el programa obtuvo una media de 20 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de logro, la dimensión cognitiva antes de aplicar el programa obtuvo una media de 19.9 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de logro y en la dimensión socio emocional antes de aplicar el programa obtuvo una media de 20.6 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de logro. (Tabla 7)

Al comparar las medias de motriz, cognitivo y socio emocional los niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública se observa que existe una importante diferencia entre el pre y post test.

Se rechaza la hipótesis nula al lograrse la desviación de 5.1, una media de 32.6, el error de la media de 2.48 con un intervalo de confianza en el inferior de 31.2 y el superior de 33.996, la T de Student de 37.92, con un grado de libertad de 29 y como resultado una significancia de 0.00. (Tabla 9)

VI. RECOMENDACIONES:

De acuerdo con los resultados presentados en la presente investigación se recomienda lo siguiente:

A la directora de la Institución Pública, que debe promover cursos y capacitaciones de actualización docente orientadas al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para aplicar estrategias adecuadas que permitan optimizar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. También el implementar un ambiente especial para que se pueda llevar a cabo la psicomotricidad.

A las docentes de la Institución Pública deben formar equipos de trabajo donde puedan intercambiar ideas y proponer maneras didácticas e innovadoras las cual permitan mejor en los niños el desarrollo de su cuerpo de una manera activa.

A la asociación de padres de familia de la Institución Pública se recomienda que con los fondos económicos que obtienen, deban colaborar en la implementación de materiales educativos de psicomotricidad para que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades y destrezas.

A las distintas Universidades de nuestra ciudad el que brinden capacitaciones gratuitas y más seguidas para educadoras de nivel inicial en la cual ayuden a mejorar y a comprender el cómo ayudar a mejorar el aspecto motriz en los niños de cuatros años de las instituciones públicas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Alarcón, T., García, R., Vásquez, F. (2013): Taller Juegos al Aire Libre para mejorar la Coordinación Motora Gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo del 2012. <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCON%20MEZA-GARCIA%20SALDA%C3%91A-VASQUEZ%20SIFUENTES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aldana, R & Páez, Y. (2017): “El Juego Como Estrategia Para Fomentar La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas De Preescolar De La Institución Educativa Soledad Román De Núñez Sede Progreso Y Libertad”. Universidad De Cartagena En Convenio Universidad Del Tolima Facultad De Ciencias Sociales Y Educación Licenciatura En Pedagogía Infantil Cartagena De Indias. <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5132/1/Proyecto-original.pdf>

Barronuevo, L. (2011): “Psicomotricidad”. https://es.slideshare.net/liz_barrionuevo/psicomotricidad-10448584

Boggio, S. & Omori, M. (2017): “El Desarrollo De Las Nociones De Espacio, A Través De Una Propuesta Alternativa De Psicomotricidad En Niños De 4

Años En Una Institución Educativa Privada De Lima Metropolitana”. Pontificia Universidad Católica del Perú. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/9807/BOGGIO_OMORI_EL_DESARROLLO_DE_LAS_NOCIONES_DE_ESPACIO_A_TRAVES_DE_UNA_PROPUUESTA_ALTERNATIVA_DE_PSIKOMOTRICIDAD_EN_NI%C3%91OS_DE_4_A%C3%91OS.pdf?sequence=1

Cepeda, M. (2017): “El Juego Como Estrategia Lúdica De Aprendizaje”. Magisterio.com.co - Colombia. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Dulzaides, M. & Molina, A. (2004): Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol12_2_04/aci11204.htm

Fernández, M. & Parraguez, M. CREENCIAS MATERNAS Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS “INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°113”DE MIRAMAR-MOCHE, TRUJILLO, 2015. UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO. http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1690/1/REENCIAS-MATERNA-DESARROLLO-PSICOMOTOR_TESIS.pdf

Gastiaburú, G. (2012): “Programa “Juego, Coopero y Aprendo” Para El Desarrollo Psicomotor para niños de 3 años del I.E. del Callao”. Perú. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf

Gonzales, P. (2012), “Aplicación de un taller de actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de cinco años del Centro de Estimulación Temprana y Jardín “Despertar” Trujillo.

González y Silva (2011) Tesis Titulado: “La Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 - Ecuador”.

López, C. (2016) Tesis Titulada: “Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016.”
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/469/Lopez_sc.pdf?sequence=1

Pacheco, G. (2015): “Psicomotricidad en Educación Inicial”. Ecuador.
http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Perú. Ministerio de Educación. (2017) Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio DE Educación

Piaget, J. (1996), Seis estudios de Psicología. España. Editorial Ariel

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.

Quiroz (2002), “Taller de psicomotricidad para promover el desarrollo social en los niños de 4 años de edad, aula roja del Jardín de niños N° 1712 “Santa Rosa” de la Urb. Huerta Grande en la ciudad de Trujillo”.

Rodríguez, M. (2013): “El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social”. Universidad de Valladolid - España.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Sánchez, A. (2017): "Psicomotricidad Gruesa tener el Control Del Cuerpo".
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>

Sánchez, A. (2017): "Psicomotricidad fina. ¿Qué es? Trabajar la psicomotricidad fina". <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-fina.html>

Santamaria, M. (2015): "La Importancia Del Juego Para el Aprendizaje del Niño". <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>

Silva (2000), "Taller de música en el marco del nuevo enfoque pedagógico para promover el desarrollo del Esquema Corporal de los niños de 5 años de edad del Centro Educativo Institucional San Silvestre de la ciudad de Trujillo".

Villacorta, P. (2014), "Taller de Juegos Lúdicos para mejorar el área sensorial en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa "Arco Iris" Cartavio, Ascope, La Libertad.

Ventura, Q (2011): "Juegos educativos y recreativos Vemoqui". Venezuela.
<http://www.juegoseducativosyrecreativosvemoqui.blogspot.pe/>

Villegas, V. (1998), Juegos y Dinámicas. Ediciones Paulinas.

VIII. ANEXOS:

Anexo 01: Test De Evaluación De La Psicomotricidad Gruesa.

TEST DE EVALUACION DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA.

ALUMNO(A): _____

EDAD: 4 AÑOS

AULA: _____

INSTRUCCIONES: Se lee las preguntas de forma minuciosa y marcar con una (x) la respuesta.

ESCALA VALORATIVA

A	DIMENSIÓN: MOTRIZ	S	AV	N
		3	2	1
1	Muestra dominio en el uso de su lateralidad.			
2	Tiene equilibrio sobre la punta de los pies			
3	Demuestra energía en sus movimientos: saltar, correr, marchar.			
4	Demuestra equilibrio postural al caminar sobre una línea con los pies juntos y brazos abiertos.			
5	Se para sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida			
6	Imitación de la marcha de pato u otros animales			
7	Modela diversas figuras con la plastilina			
	DIMENSIÓN: COGNITIVA	3	2	1
8	Reconoce la derecha-izquierda en su cuerpo.			
9	Nombra por lo menos 20 partes de su cuerpo.			
10	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de- a la izquierda de			
11	Nombra las diferencias y las semejanzas entre niños y niñas.			
12	Indica los instrumentos y las situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.			
13	Atiende y comprende con atención la indicación			
14	Dibuja según su creatividad.			
	DIMENSIÓN: SOCIO EMOCIONAL	3	2	1
15	Realiza movimientos libres utilizando todo su cuerpo.			
16	Distingue su imagen mirándose en el espejo y fotografías.			
17	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.			
18	Accede jugar, trabajar y/o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.			
19	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros			
20	Demuestra su afecto y/o rechazo de manera oportuna			
21	Se divierte en el momento de jugar			

¡Gracias por tu participación!

PRE-TEST GRUPO EXPERIMENTAL

N°	DIMENCIONES																						
	MOTRIZ							COGNITIVO							SOCIO-EMOCIONAL								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1
8	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	
11	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
15	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
16	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	
19	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	
20	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	
22	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
23	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	
24	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
26	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
28	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
30	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

N°	DIMENSIONES						TOTAL	
	MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		PUNTAJE	NIVEL
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL		
1	10	INICIO	12	INICIO	8	INICIO	30	INICIO
2	12	INICIO	11	INICIO	7	INICIO	30	INICIO
3	7	INICIO	9	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
4	9	INICIO	9	INICIO	7	INICIO	25	INICIO
5	7	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
6	8	INICIO	11	INICIO	8	INICIO	27	INICIO
7	7	INICIO	8	INICIO	9	INICIO	24	INICIO
8	9	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	24	INICIO
9	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
10	8	INICIO	9	INICIO	9	INICIO	26	INICIO
11	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
12	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
13	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
14	7	INICIO	9	INICIO	9	INICIO	25	INICIO
15	9	INICIO	8	INICIO	8	INICIO	25	INICIO
16	9	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
17	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
18	9	INICIO	11	INICIO	8	INICIO	28	INICIO
19	10	INICIO	8	INICIO	9	INICIO	27	INICIO
20	9	INICIO	12	INICIO	7	INICIO	28	INICIO
21	12	INICIO	11	INICIO	9	INICIO	32	INICIO
22	10	INICIO	9	INICIO	8	INICIO	27	INICIO
23	9	INICIO	11	INICIO	9	INICIO	29	INICIO
24	11	INICIO	9	INICIO	7	INICIO	27	INICIO
25	9	INICIO	7	INICIO	8	INICIO	24	INICIO
26	9	INICIO	10	INICIO	7	INICIO	26	INICIO
27	8	INICIO	10	INICIO	8	INICIO	26	INICIO
28	8	INICIO	10	INICIO	7	INICIO	25	INICIO
29	8	INICIO	9	INICIO	8	INICIO	25	INICIO
30	8	INICIO	9	INICIO	8	INICIO	25	INICIO

PONDERACIÓN PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
7-12	INICIO
13-16	PROCESO
17-21	LOGRO

PONDERACIÓN GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
21-36	INICIO
37-50	PROCESO
51-63	LOGRO

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

N°	DIMENSIONES						TOTAL	
	MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		PUNTAJE	NIVEL
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL		
1	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
2	18	LOGRO	15	PROCESO	20	LOGRO	53	LOGRO
3	21	LOGRO	21	LOGRO	20	LOGRO	62	LOGRO
4	18	LOGRO	15	PROCESO	20	LOGRO	53	LOGRO
5	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
6	17	LOGRO	16	PROCESO	19	LOGRO	52	LOGRO
7	20	LOGRO	20	LOGRO	21	LOGRO	61	LOGRO
8	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
9	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
10	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
11	16	PROCESO	17	LOGRO	21	LOGRO	54	LOGRO
12	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
13	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
14	19	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	61	LOGRO
15	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
16	21	LOGRO	21	LOGRO	20	LOGRO	62	LOGRO
17	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
18	21	LOGRO	20	LOGRO	21	LOGRO	62	LOGRO
19	20	LOGRO	21	LOGRO	20	LOGRO	61	LOGRO
20	21	LOGRO	21	LOGRO	20	LOGRO	62	LOGRO
21	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
22	21	LOGRO	20	LOGRO	20	LOGRO	61	LOGRO
23	17	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	59	LOGRO
24	17	LOGRO	16	PROCESO	20	LOGRO	53	LOGRO
25	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
26	18	LOGRO	18	LOGRO	18	LOGRO	54	LOGRO
27	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
28	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
29	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO
30	21	LOGRO	21	LOGRO	21	LOGRO	63	LOGRO

PONDERACIÓN PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
7-12	INICIO
13-16	PROCESO
17-21	LOGRO

PONDERACIÓN GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
21-36	INICIO
37-50	PROCESO
51-63	LOGRO

PRE TEST GRUPO CONTROL

N°	DIMENSIONES						TOTAL	
	MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		PUNTAJE	NIVEL
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL		
1	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
2	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
3	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
4	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
5	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
6	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
7	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
8	7	INICIO	7	INICIO	8	INICIO	22	INICIO
9	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
10	8	INICIO	8	INICIO	8	INICIO	24	INICIO
11	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
12	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
13	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
14	8	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	23	INICIO
15	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
16	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
17	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
18	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
19	7	INICIO	7	INICIO	8	INICIO	22	INICIO
20	8	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
21	7	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
22	7	INICIO	8	INICIO	7	INICIO	22	INICIO
23	7	INICIO	7	INICIO	8	INICIO	22	INICIO
24	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
25	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
26	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO
27	7	INICIO	7	INICIO	7	INICIO	21	INICIO

PONDERACIÓN PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
7-12	INICIO
13-16	PROCESO
17-21	LOGRO

PONDERACIÓN GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
21-36	INICIO
37-50	PROCESO
51-63	LOGRO

POST TEST GRUPO CONTROL

N°	DIMENSIONES																				
	MOTRIZ							COGNITIVO							SOCIO-EMOCIONAL						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
5	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
6	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
7	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
8	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
9	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
11	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
12	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
13	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
14	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
15	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
16	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
18	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
19	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
20	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
21	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
22	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
23	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
24	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
25	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
26	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2

POST-TEST GRUPO CONTROL

N°	DIMENSIONES						TOTAL	
	MOTRIZ		COGNITIVO		SOCIO-EMOCIONAL		PUNTAJE	NIVEL
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL		
1	13	PROCESO	12	INICIO	14	PROCESO	39	PROCESO
2	12	INICIO	11	INICIO	12	INICIO	35	INICIO
3	12	INICIO	14	PROCESO	14	PROCESO	40	PROCESO
4	12	INICIO	8	INICIO	12	INICIO	32	INICIO
5	12	INICIO	8	INICIO	12	INICIO	32	INICIO
6	12	INICIO	8	INICIO	12	INICIO	32	INICIO
7	10	INICIO	9	INICIO	12	INICIO	31	INICIO
8	11	INICIO	14	PROCESO	13	PROCESO	38	PROCESO
9	13	PROCESO	11	INICIO	14	PROCESO	38	PROCESO
10	8	INICIO	7	INICIO	10	INICIO	25	INICIO
11	10	INICIO	7	INICIO	11	INICIO	28	INICIO
12	10	INICIO	7	INICIO	11	INICIO	28	INICIO
13	9	INICIO	7	INICIO	11	INICIO	27	INICIO
14	9	INICIO	7	INICIO	12	INICIO	28	INICIO
15	8	INICIO	7	INICIO	12	INICIO	27	INICIO
16	9	INICIO	14	PROCESO	12	INICIO	35	INICIO
17	7	INICIO	7	INICIO	12	INICIO	26	INICIO
18	12	INICIO	8	INICIO	12	INICIO	32	INICIO
19	10	INICIO	8	INICIO	11	INICIO	29	INICIO
20	10	INICIO	8	INICIO	11	INICIO	29	INICIO
21	13	PROCESO	9	INICIO	11	INICIO	33	INICIO
22	13	PROCESO	9	INICIO	11	INICIO	33	INICIO
23	12	INICIO	14	PROCESO	13	PROCESO	39	PROCESO
24	12	INICIO	14	PROCESO	13	PROCESO	39	PROCESO
25	12	INICIO	14	PROCESO	13	PROCESO	39	PROCESO
26	13	PROCESO	14	PROCESO	14	PROCESO	41	PROCESO
27	7	INICIO	7	INICIO	11	INICIO	25	INICIO

PONDERACIÓN PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
7-12	INICIO
13-16	PROCESO
17-21	LOGRO

PONDERACIÓN GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
21-36	INICIO
37-50	PROCESO
51-63	LOGRO

PROGRAMA EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título de la Tesis: Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/as de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018.

1.2 Nombre del programa: “Me Divierto Jugando”

1.3 Institución Educativa: N° 1733 “Mi Mundo Maravilloso”

1.4 Edad y sección: 4 años – Aula Esperanza.

1.5 Distrito: Trujillo

1.6 Localización: Urb. Monserrate Mz. F Lote 15

1.7 Investigadora: Risco Cumpa, Lourdes Nohely

1.8 Duración:

✓ Inicio: 05 de Abril del 2018

✓ Termino: 31 de Mayo del 2018

II. FUNDAMENTACIÓN

Debido a que laboro en la institución ya mencionada, al encontrarme ahí, con el paso del tiempo, he observado que los niños presentaban problemas para movilizarse con facilidad, al saltar, correr, no se integraban a los grupos, lo que no estaba bien. Ya que, si recordamos lo que nos dice el autor Berruazo (1995), la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Entonces se realizará un programa de juegos psicomotrices, ya que esto puede aportar a que el niño se desplace de una manera más divertida y amena, como lo menciona este autor Tonucci, F. (2003), “El juego es una necesidad primaria para los niños”. A través del juego, el niño descubre el mundo, sus misterios y

sus leyes pone a pruebas sus propios conocimientos y sus propias capacidades, aprende a conocer a los demás.

III. OBJETIVO

3.1 Objetivo general

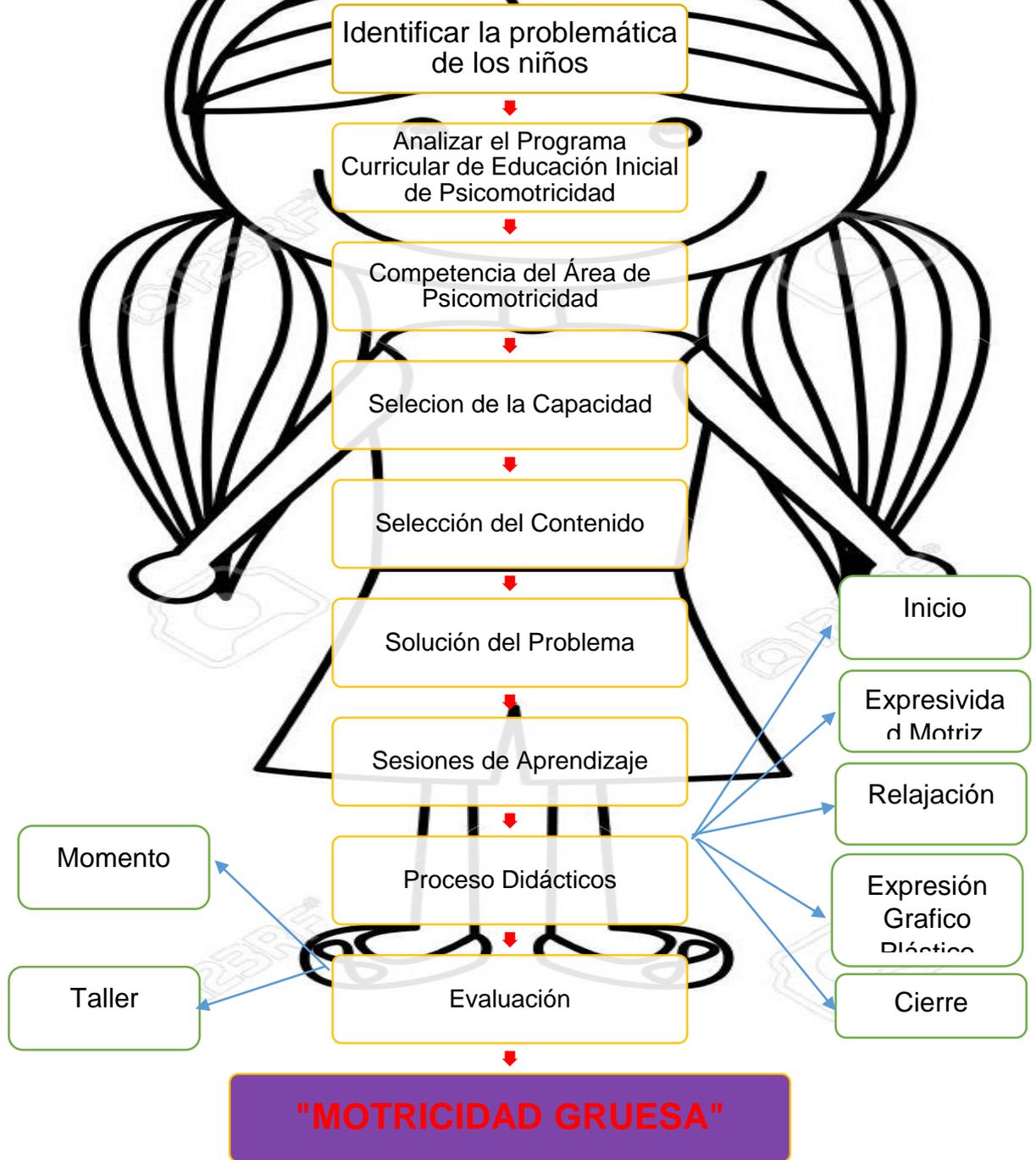
Determinar que la aplicación del Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018.

3.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en las dimensiones cognitiva, motriz y socio emocional, en los niños y niñas antes de aplicar el Programa.
- ✓ Diseñar y aplicar el Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años.
- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en las dimensiones cognitiva, motriz y socio emocional, después de aplicar el Programa.
- ✓ Analizar los resultados obtenidos de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años para comprobar la eficacia del Programa.

IV. DISEÑO DEL TALLER

“ME DIVIERTO JUGANDO”



Fuente: Elaborado por Risco, L. (2018)

V. DESCRIPCION DEL PROGRAMA:

Identificación de las necesidades e intereses de los estudiantes:

Las necesidades que presentan los niños de cuatro años del aula Esperanza de la I.E. “Mi Mundo Maravilloso”, es mejorar la psicomotricidad gruesa, ya que presentan dificultades en dominio de su lateralidad, saltar, caminar sobre una línea recta, ubicarse en el espacio, al expresarse frente a los demás.

Análisis del programa curricular de Educación Inicial del área de Psicomotricidad:

Se creyó conveniente el desarrollo de dicho programa basado en las informaciones del documento de programación curricular del área de psicomotricidad versión 2017, porque presenta competencia, capacidad precisa para poder evaluar, desarrollar y lograr cumplir los indicadores de desempeño de acuerdo a los niños de cuatro años del aula esperanza de la I.E. “Mi Mundo Maravilloso”.

Selección de competencia del programa curricular de Educación Inicial del área de Psicomotricidad:

Para llevar a cabo el programa y cumplir con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, se encontró una competencia precisa que permite el desarrollar mediante los juegos que consiste en:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, esta competencia se basa en visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma. Cuando el niño tiene la posibilidad de actuar y relacionarse libremente con su entorno, va probando por propia iniciativa determinadas posturas o movimientos hasta dominarlos y sentirse seguro para luego animarse a intentar otros. De esta manera, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado.

Selección de capacidad del programa curricular de Educación Inicial del área de Psicomotricidad:

Para desarrollar el programa se tomó en cuenta la capacidad de la anteriormente mencionada:

Comprende su cuerpo.

Selección de temas:

Tema 01: A Mover el Cuerpito

Tema 02: El Gusanito

Tema 03: Aprendo con el Balón

Tema 04: La Marcha del Calentamiento

Tema 05: Circuito de Resistencia

Tema 06: Llego la Hora de Jugar

Tema 07: Jugando con Cuerdas

Tema 08: A Correr

Tema 09: Domina la Pelota

Tema 10: Juguemos al Voleibol

Tema 11: El Gato y el Ratón

Tema 12: El Baile de Cintas

Tema 13: Saltan los Conejitos

Tema 14: A Rodar

Tema 15: El Tren

Problemas del contexto: solución de problemas

Los problemas encontrados en el aula de cuatro años del aula esperanza de cuatro años son:

Dificultad en lo motriz

Dificultad en lo cognitivo

Dificultad en lo Socio emocional

La mayoría de niños presenta las dificultades mencionadas anteriormente por ello se planteó un programa para dar solución a este problema que consiste en 15 momentos pedagógicos para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Proceso metodológico del área de psicomotricidad:

Inicio

Juego motriz

Relajación

Expresión gráfico –plástica

Cierre del taller

Haciendo uso de técnicas del juego para el movimiento corporal en forma grupal e individual por ello se plantearon diversas estrategias de aprendizaje tales como: saltar sobre un pie, caminar en línea recta, el que el niño se exprese, etc. Para encontrar una solución viable ante el problema de los niños.

Evaluación:

Comprende dos etapas a nivel de:

- Momento pedagógico
- Programa
- Instrumento de evaluación.

Esta etapa permite determinar los logros alcanzados por los estudiantes en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

Todas estas etapas se plantean para ser desarrolladas libremente para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años del aula esperanza de la I.E. “Mi Mundo Maravilloso”, Trujillo.

VI. Proceso Metodológico del Plan

6.1 Inicio: Se utiliza este tiempo para realizar las anticipaciones y promover el diálogo. De esta manera podrán prepararse para los momentos de juego motriz, cuento, dibujo o construcción y diálogo se toma un tiempo para recordar las pautas de cuidado y normas de convivencia, las cuales se pueden resumir de la siguiente manera: es necesario cuidarnos, cuidar al compañero y cuidar el material.

6.2 Juego motriz: Este será un momento para que los niños y las niñas puedan explorar, jugar y crear de manera libre, utilizando los diferentes materiales que has preparado y valiéndose de su cuerpo y de las posibilidades que este le

brinda. Por lo tanto, no debemos esperar que realicen actividades específicas que les solicitemos; sino que debemos mantener una actitud atenta y de observación a las distintas actividades y/o acciones que naturalmente ellos realicen.

6.3 Expresión gráfico –plástica: Este momento permite que el niño continúe expresándose, llevando a otros niveles de representación sus diferentes sensaciones, emociones y aprendizajes, a partir de lo vivido en el juego por la vía corporal y motriz. No debemos esperar un producto, único y uniforme para todos; al contrario, en este momento vamos a poder observar la individualidad de cada niño y niña, a través de lo que ellos desean expresar de manera natural.

6.4 Relajación: No se efectúa en forma sistemática, sino que se realiza en función de su oportunidad en el contexto general de las actividades. Ejemplo, después de ciertos juegos o ejercicios de provoquen fatiga o cansancio, el niño toma una posición natural de descanso, ya sentado, tendido o apoyado contra la pared.

6.5 Cierre: Este tiempo tiene como objetivo que los niños puedan hablar acerca de sus vivencias dentro del taller: qué acciones y/o actividades han realizado, qué es aquello que más les gustó, qué no les gustó, qué desearían hacer la próxima vez, aquello que ellos mismos reconocen que pueden hacer ahora, etc.

VII. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

- Conos
- Cintas
- Pelotas
- Ula – ulas o aros
- Cuerda
- Pandereta
- Silbato
- Escalera de cintas
- Tizas
- Costal
- Túnel

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	Actividades	Dimensiones	2018														
			Abril						Mayo								
			5	12	19	23	26	30	3	7	10	15	16	22	23	28	31
1	A Mover el Cuerpito	Cognitivo	X														
2	El Gusanito	Cognitivo		X													
3	Aprendo con el Balón	Motriz			X												
4	La Marcha del Calentamiento	Cognitivo				X											
5	Circuito de Resistencia	Motriz					X										
6	Llego la Hora de Jugar	Motriz						X									
7	Jugando con Cuerdas	Motriz							X								
8	A Correr	Cognitivo								X							
9	Domina la Pelota	Motriz									X						
10	Juguemos al Voleibol	Motriz										X					
11	El Gato y el Ratón	Motriz											X				
12	El Baile de Cintas	Cognitivo												X			
13	Saltan los Conejitos	Cognitivo													X		
14	A Rodar	Motriz														X	
15	El Tren	Cognitivo															X

Socio-Emocional:
Se ha sido desarrollado durante las 15 sesiones de aprendizaje.

IX. Evaluación

El presente programa experimental será evaluado al inicio, en el proceso, y al final de su ejecución, para conocer las bondades del niño y las posibles correcciones que se puedan realizar.

SESIÓN DE APRENDIZAJE



PRACTICANTE:

RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

2018

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “Mi Mundo Maravilloso”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “LA MARCHA DEL CALENTAMIENTO”
- 1.3. EDAD: 4 AÑOS - ESPERANZA
- 1.4. TIEMPO: 45’
- 1.5. PROFESORA DE AULA: XIMENA SÁNCHEZ LEÓN
- 1.6. PRACTICANTE: RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

II. PREVISIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física.	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades al mover su cuerpo.	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	LISTA DE COTEJO.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO	
Psicomotricidad “LA MARCHA DEL CALENTAMIENTO”	INICIO	Motivación	Para iniciar la actividad escuchamos la canción: “ESTATUA”. - ¿De qué nos habla la canción? - ¿Qué movemos? Se les indica a los niños que se les ira observando durante todo el proceso.		
		Propósito Organización	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades. Se trabajara en el patio moviendo nuestro cuerpo.		

	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPANAMIENTO	<p>Asamblea o Inicio: Los niños junto a la practicante se ubicarán en el espacio que se realizara la actividad formando un circulo.</p> <p>Expresividad motriz: Con la ayuda de música de fondo y al sonido de la pandereta van moviéndose según la indicación.</p> <p>1. Estáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) botar la pelota libremente. b) con la mano dominante. c) con la mano no dominante. d) botar la pelota con dos manos. e) botarla alternativamente. f) botarla y sentarse. g) sentados en el suelo con las piernas abiertas, botar la pelota desde un lado al otro pasando por el medio de las piernas. <p>2. Dinámicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) desplazarse botando la pelota. b) intentan correr haciendo dribbling a los conos (cambiando de mano durante el dribbling). <p>4. Estáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) botar la pelota con los ojos cerrados. <p>5. Intentar hacer canasta. Para ir de una canasta a otra se hace dribbling.</p> <p>6. Por parejas. A intenta hacer canasta y B lo impide.</p> <p>Relajación: Para volver a la calma haciendo ejercicios de respiración (inspira - expira) y una canción calmada.</p> <p>Expresión grafico plástico: Los niños dibujaran de manera libre lo que realizaron y como se sintieron, en un papelote o hoja bond.</p> <p>Cierre: Sentados en círculo comentamos como nos sentimos, si les gusto la clase, también se les mencionara como ellos realizaron el juego.</p>	Música Cd Ula-ula Cintas Tizas Pandereta.	
	CIERRE	EVALUACIÓN	<p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos sirve? Autoevaluación: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo participé en mi equipo?, ¿Cómo me sentí? Coevaluación: ¿Cómo participó en el trabajo en equipo?</p>		5 Min.

ANEXOS:

(INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN, CANCIONES, RECURSOS, ETC.)

ESCALA VALORATIVA

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

Nº	INDICADORES PRECISADOS	Mueve su cuerpo según las indicaciones			Participa en todo momento durante el circuito.			Expresa Sus Emociones		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
	APELLIDOS Y NOMBRES									
1	CACEDA ALARCON, Josué Manuel		/		/				/	
2	CABRERA SICCHA, Eric Job	/			/				/	
3	CERNA SANDOVAL, Jeremy Kelvin		/		/				/	
4	CRUZADO TAYO, Regina de los Ángeles	/			/				/	
5	DÍAZ YEPES, Felipe Eduardo	/			/				/	
6	FLORES HONORIO, Thiago José María	/			/				/	
7	GALICIA GAMARRA, Fabricio Javier	/			/				/	
8	GARCÍA JARA, Abril Ivana	/			/				/	
9	GELDRES ALVA, Paulo Francisco		/		/				/	
10	GONZALES BURGA, Karely Belen	/			/				/	
11	GONZALES CASTILLO, Marita Abigail	/	/		/				/	
12	HARO PAREDES, Adriana Nicole		/		/				/	
13	LEÓN RODRIGUEZ, Ainhoa Sarahi	/			/				/	
14	LOPEZ CORALES, Rodrigo Sebastian	/			/				/	
15	MENDOZA ELÍAS, Nhyla Valentina	/			/				/	
16	MONTOYA CHAVEZ, Oscar Camilo	/			/				/	
17	MORENO AMAYA, Lionel Josue	/			/				/	
18	NORIEGA CORCUERA, Camila Mishelle	/	/		/				/	
19	PANIZO GUARDA, Fania María Guadalupe	/			/				/	
20	PAREDES ROJAS, Dayiro Ruben		/		/				/	
21	PESANTES VENEGAS, Leonardo David	/			/				/	
22	RAMIREZ BALDODANO, Thiago Mathías	/			/				/	
23	REQUENA GARCÍA URRUTIA, Gabriel Salvador		/		/				/	
24	RODRÍGUEZ ARANDA, Janny Alejandra	/	/		/				/	
25	SAAVEDRA MERINO, Francesco Hernán	/			/				/	
26	SALINAS ALTAMIRANO, Gabriela Alessandra	/	/		/				/	
27	URQUIAGA SANCHEZ, Luis Antonio	/	/		/				/	
28	VASQUEZ TORRES, María Rebeca	/			/				/	
29	VILLANUEVA LINARES, José Gabriel	/			/				/	
30	VILLANUEVA LINARES, Lyan Rafael	/			/				/	

A	LO LOGRÓ
B	EN PROCESO DE LOGRÓ
C	EN INICIO DEL LOGRÓ

SESIÓN DE APRENDIZAJE



PRACTICANTE:

RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

2018

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “Mi Mundo Maravilloso”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “CIRCUITO DE RESISTENCIA”
- 1.3. EDAD: 4 AÑOS - ESPERANZA
- 1.4. TIEMPO: 45’
- 1.5. PROFESORA DE AULA: XIMENA SÁNCHEZ LEÓN
- 1.6. PRACTICANTE: RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

II. PREVISIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física.	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades al mover su cuerpo.	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	LISTA DE COTEJO.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO	
Psicomotricidad “CIRCUITO DE RESISTENCIA”	INICIO	Motivación	Para iniciar la actividad escuchamos la canción: “DEPORTE” - ¿De qué nos habla la canción? - ¿Qué movemos? Se les indica a los niños que se les ira observando durante todo el proceso.		
		Propósito Organización	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades. Se trabajara en el patio moviendo nuestro cuerpo.		
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Asamblea o Inicio: Los niños junto a la practicante se ubicarán en el espacio que se realizara la actividad formando un circulo. Expresividad motriz: Con la ayuda de música de fondo y al sonido de la pandereta van moviéndose según la indicación. Actividad de calentamiento: Los niños se desplazan libremente por la cancha, a señal de la maestra forman grupos, hasta formar 3 equipos. Los niños en fila de 3 grupos se desplazan de a 2 jugando a la carretilla. Cuando todos los niños están en el otro lado, retornan a su posición	Música Cd Ula-ula Cintas Tizas Pandereta.	

		<p>desplazándose en zig -zag alrededor de los conos.</p> <p>Cuando todos los equipos están en su lugar juegan encostados, ida y vuelta y pasan al final de la fila, inmediatamente sale el otro.</p> <p>Luego jugamos al tren cogidos de la mano, donde los niños se agarran de las manos por debajo de las piernas e intentan avanzar sin soltarse, equipo que llevo al otro extremo, gana el juego.</p> <p>Relajación: Para volver a la calma haciendo ejercicios de respiración (inspira - expira) y una canción calmada.</p> <p>Expresión gráfico plástica: Los niños dibujaran de manera libre lo que realizaron y como se sintieron, en un papelote o hoja bond.</p> <p>Cierre: Sentados en círculo comentamos como nos sentimos, si les gusto la clase, también se les mencionara como ellos realizaron el juego.</p>		
	CIERRE	EVALUACIÓN	<p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos sirve? Autoevaluación: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo participé en mi equipo?, ¿Cómo me sentí? Coevaluación: ¿Cómo participó en el trabajo en equipo?</p>	5 Min.

ANEXOS:

(INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN, CANCIONES, RECURSOS, ETC.)



ESCALA VALORATIVA

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

Nº	INDICADORES PRECISADOS	Mueve su cuerpo según las indicaciones			Participa en todo momento durante el circuito.			Expresa Sus Emociones		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	CACEDA ALARCON, Josué Manuel		/		/				/	
2	CABRERA SICCHA, Eric Job		/		/				/	
3	CERNA SANDOVAL, Jeremy Kelvin		/		/				/	
4	CRUZADO TAYO, Regina de los Ángeles		/		/				/	
5	DÍAZ YEPES, Felipe Eduardo		/		/				/	
6	FLORES HONORIO, Thiago José María		/		/				/	
7	GALICIA GAMARRA, Fabricio Javier		/		/				/	
8	GARCÍA JARA, Abril Ivana		/		/				/	
9	GELDRES ALVA, Paulo Francisco		/		/				/	
10	GONZALES BURGA, Karely Belen			/	/				/	
11	GONZALES CASTILLO, Marita Abigail		/		/				/	
12	HARO PAREDES, Adriana Nicole		/		/				/	
13	LEÓN RODRIGUEZ, Ainhoa Sarahi			/	/				/	
14	LOPEZ CORALES, Rodrigo Sebastian		/		/				/	
15	MENDOZA ELÍAS, Nhyla Valentina		/		/				/	
16	MONTOYA CHAVEZ, Oscar Camilo		/		/				/	
17	MORENO AMAYA, Lionel Josue		/		/					/
18	NORIEGA CORCUERA, Camila Mishelle		/		/				/	
19	PANIZO GUARDA, Fania María Guadalupe		/		/					/
20	PAREDES ROJAS, Dayiro Ruben			/	/					/
21	PESANTES VENEGAS, Leonardo David			/	/				/	
22	RAMIREZ BALTODANO, Thiago Mathías		/		/				/	
23	REQUENA GARCÍA URRUTIA, Gabriel Salvador		/		/				/	
24	RODRÍGUEZ ARANDA, Janny Alejandra		/		/				/	
25	SAAVEDRA MERINO, Francesco Hernán		/		/				/	
26	SALINAS ALTAMIRANO, Gabriela Alessandra		/		/				/	
27	URQUIAGA SANCHEZ, Luis Antonio		/		/				/	
28	VASQUEZ TORRES, María Rebeca		/		/				/	
29	VILLANUEVA LINARES, José Gabriel		/		/				/	
30	VILLANUEVA LINARES, Lyan Rafael		/		/				/	

A	LO LOGRÓ
B	EN PROCESO DE LOGRÓ
C	EN INICIO DEL LOGRÓ

SESIÓN DE APRENDIZAJE



PRACTICANTE:

RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

2018

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1733 “Mi Mundo Maravilloso”
- 1.2 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “BAILE DE CINTAS”
- 1.3 EDAD: 4 AÑOS - ESPERANZA
- 1.4 TIEMPO: 45’
- 1.5 PROFESORA DE AULA: XIMENA SÁNCHEZ LEÓN
- 1.6 PRACTICANTE: RISCO CUMPA, LOURDES NOHELY

II. PREVISIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física.	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades .	OBSERVACION SISTEMÁTICA	LISTA DE COTEJO.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO	
Psicomotricidad “BAILE DE CINTAS”	INICIO	Motivación	Para iniciar la actividad escuchamos la canción: “ILARI LARI E”. ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué movemos? Se les indica a los niños que se les ira observando durante todo el proceso.		
		Propósito	Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades.		
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	Asamblea o Inicio: Los niños junto a la practicante se ubicarán en el espacio que se realizara la actividad formando un circulo. Expresividad motriz: Con la ayuda de música de fondo y al sonido de la pandereta van moviéndose según la indicación. Actividad de calentamiento: Los niños se desplazan libremente por la cancha, a señal de la maestra forman grupos, hasta formar 3 equipos. Los niños en fila de 3 grupos se desplazan de a 2 jugando a la carretilla.	Música Cd Ula-ula Cintas Tizas Pandereta.	

			<p>Cuando todos los niños están en el otro lado, retornan a su posición desplazándose en zig -zag alrededor de los conos.</p> <p>Cuando todos los equipos están en su lugar juegan encostados, ida y vuelta y pasan al final de la fila, inmediatamente sale el otro.</p> <p>Luego jugamos al tren cogidos de la mano, donde los niños se agarran de las manos por debajo de las piernas e intentan avanzar sin soltarse, equipo que llego al otro extremo, gana el juego.</p> <p>Relajación: Para volver a la calma haciendo ejercicios de respiración (inspira - expira) y una canción calmada.</p> <p>Expresión grafico plástico: Los niños dibujaran de manera libre lo que realizaron y como se sintieron, en un papelote o hoja bond.</p> <p>Cierre: Sentados en círculo comentamos como nos sentimos, si les gusto la clase, también se les mencionara como ellos realizaron el juego.</p>	
	CIERRE	EVALUACIÓN	<p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos sirve? Autoevaluación: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo participé en mi equipo?, ¿Cómo me sentí? Coevaluación: ¿Cómo participó en el trabajo en equipo?</p>	5 Min.

ANEXOS:

(INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN, CANCIONES, RECURSOS, ETC.)



ESCALA VALORATIVA

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo.

INDICADOR: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

Nº	INDICADORES PRECISADOS	Mueve su cuerpo según las indicaciones			Participa en todo momento durante el circuito.			Expresa Sus Emociones		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	CACEDA ALARCON, Josué Manuel	/			/			/		
2	CABRERA SICCHA, Eric Job	/			/			/		
3	CERNA SANDOVAL, Jeremy Kelvin	/			/			/		
4	CRUZADO TAYO, Regina de los Ángeles	/			/			/		
5	DÍAZ YEPES, Felipe Eduardo	/			/			/		
6	FLORES HONORIO, Thiago José María	/			/			/		
7	GALICIA GAMARRA, Fabricio Javier	/			/			/		
8	GARCÍA JARA, Abril Ivana	/			/			/		
9	GELDRES ALVA, Paulo Francisco	/			/			/		
10	GONZALES BURGA, Karely Belen	/			/			/		
11	GONZALES CASTILLO, Marita Abigail	/			/			/		
12	HARO PAREDES, Adriana Nicole	/			/			/		
13	LEÓN RODRIGUEZ, Ainhoa Sarahi	/			/			/		
14	LOPEZ CORALES, Rodrigo Sebastian	/			/			/		
15	MENDOZA ELÍAS, Nhyla Valentina	/			/			/		
16	MONTOYA CHAVEZ, Oscar Camilo	/			/			/		
17	MORENO AMAYA, Lionel Josue	/			/			/		
18	NORIEGA CORCUERA, Camila Mishelle	/			/			/		
19	PANIZO GUARDA, Fania María Guadalupe	/			/			/		
20	PAREDES ROJAS, Dayiro Ruben	/			/			/		
21	PESANTES VENEGAS, Leonardo David	/			/			/		
22	RAMIREZ BALTODANO, Thiago Mathías	/			/			/		
23	REQUENA GARCÍA URRUTIA, Gabriel Salvador	/			/			/		
24	RODRÍGUEZ ARANDA, Janny Alejandra	/			/			/		
25	SAAVEDRA MERINO, Francesco Hernán	/			/			/		
26	SALINAS ALTAMIRANO, Gabriela Alessandra	/			/			/		
27	URQUIAGA SANCHEZ, Luis Antonio	/			/			/		
28	VASQUEZ TORRES, María Rebeca	/			/			/		
29	VILLANUEVA LINARES, José Gabriel	/			/			/		
30	VILLANUEVA LINARES, Lyan Rafael	/			/			/		

A	LO LOGRÓ
B	EN PROCESO DE LOGRÓ
C	EN INICIO DEL LOGRÓ