



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA:

Br. Doris Rosario Sulca Campos

ASESORA:

Mg. Eliana Castañeda Núñez

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Pedagogía y Didáctica

PERÚ – 2015

Mgtr. Oriana Rivera Lozada
PRESIDENTE

Mgtr. Eliana Castañeda Núñez
VOCAL

Mgtr. Milagritos Rodríguez Rojas
SECRETARIO

Dedicatoria

A mi Señor, Jesús, quien me dio fe, fortaleza, salud y esperanza para terminar este trabajo.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo por el soporte institucional dado para la realización de este trabajo.

A mis maestros, en especial a la Mgtr. Eliana Castañeda Núñez, no sólo por sus revisiones minuciosas y permanentes que sirvieron para ir completando el proceso de corrección, sino también por su incondicional interés, preocupación, profesionalismo y apoyo por el tiempo que dedicó a mi investigación.

Declaratoria de autenticidad

La Br. Doris Rosario Sulca Campos, identificada con DNI 06212730, estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada “Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado” declaro bajo juramento que:

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

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar 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 esa acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Lima, noviembre de 2014

Nombres y apellidos: Doris Rosario Sulca Campos

DNI: 06212730

Firma.....

Presentación

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el Grado de Magíster en Educación, con mención en Educación Infantil y Neuroeducación de la Universidad Privada “César Vallejo”, se pone a su disposición la tesis titulada: “Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado”.

Los capítulos y contenidos que se desarrollan son:

En el capítulo I, contiene la introducción, los antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística, la justificación, el problema, las hipótesis y los objetivos, en el capítulo II, comprende el marco metodológico, las variables de estudio: Programa de juegos motrices y desarrollo psicomotor grueso, la operacionalización de las variables, la metodología, el tipo de estudio, el diseño, la población, muestra y muestreo, además las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los métodos de análisis de datos. En seguida continúa en el capítulo III los resultados de la investigación, en el capítulo IV la discusión, capítulo V las conclusiones, el capítulo VI las recomendaciones y finalmente el capítulo VII donde se ubican las referencias bibliográficas. Así como los anexos donde están los documentos sustentatorios y evidencias del estudio realizado.

Esperando que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

La autora.

Índice

	Pág.
CARÁTULA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	
1.1 Antecedentes	14
1.2 Marco Teórico	18
1.3 Justificación	36
1.4 Problema	37
1.4.1 Realidad problemática	38
1.4.2 Formulación del problema	39
1.5 Hipótesis	40
1.6 Objetivos	41
II. MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	43
2.2. Operacionalización de variables	43
2.3. Metodología	44
2.3.1 Tipo de estudio	44
2.3.2 Diseño	45
2.4 Población, muestra y muestreo	46
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
2.6 Métodos de análisis de datos	51
III. RESULTADOS	52
IV. DISCUSIÓN	64

V.	CONCLUSIONES	67
VI.	RECOMENDACIONES	68
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	69
VIII.	ANEXOS	72

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de dimensiones de variable programa de juegos motrices.	43
Tabla 2. Operacionalización de variable dependiente: Desarrollo psicomotor grueso.	44
Tabla 3. Detalle de población de estudio.	46
Tabla 4. Instrumento por indicadores o áreas.	48
Tabla 5. Consolidado de puntuación de juicio de expertos.	49
Tabla 6. Escala para interpretar resultados del análisis de confiabilidad.	50
Tabla 7. Confiabilidad de la lista de cotejo del desarrollo psicomotor grueso.	50
Tabla 8. Resultado de prueba de normalidad	53
Tabla 9. Comparación de niveles de desarrollo psicomotor grueso de los niños de tres años.	55
Tabla 10. Comparación de niveles de la toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años.	57
Tabla 11. Comparación de niveles de la toma de conciencia del espacio en los niños de tres años.	60
Tabla 12. Comparación del dominio funcional de un lado sobre el otro en los niños de tres años.	62

Índice de figuras

	Página
Figura 1. Comparaciones de puntajes del test de desarrollo psicomotor grueso grupo control – experimental.	56
Figura 2. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años, grupo control – experimental.	58
Figura 3. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del espacio grupo control – experimental.	61
Figura 4. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del espacio grupo control – experimental.	63

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo determinar los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, tuvo como problema general absolver la interrogante ¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso de los niños de tres años de edad?

La investigación realizada es de tipo aplicada, diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida en su totalidad por 36 niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, 2014. Esta muestra fue no probabilística por conveniencia. Se elaboró y aplicó el programa de juegos motrices para la variable independiente y una lista de cotejo para la variable dependiente: desarrollo psicomotor grueso. Los instrumentos de recolección de datos fueron validados por medio del juicio de expertos con un resultado de suficiente y su confiabilidad mediante el coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach.

Se utilizó como coeficiente estadístico la prueba no paramétrica de Mann Whitney, donde se obtuvo que el Programa de juegos motrices tienen un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, con una $p=0.000$ ($p < .05$). Por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Palabras clave: Programa de juegos motrices, desarrollo psicomotor grueso

Abstract

This research aimed to determine the effects of driving program for bulk psychomotor development in children three years of Cot Garden, Lima-Cercado, had the general problem absolve the question games What are the effects of the Program of drivers for thick psychomotor development of children age three games?

The research conducted is applied type, quasi-experimental design. The population consisted entirely of 36 children three years of Cot Garden, Lima-Cercado. This sample was not probabilistic convenience. It was developed and implemented the program of driving games for the independent variable and a checklist for the dependent variable: psychomotor development thick. The data collection instruments were validated by expert judgment with a score of sufficient reliability and driveability using the coefficient Cronbach's alpha.

The nonparametric Mann-Whitney test, where it was found that the program driving games have a positive effect on psychomotor development thicker in children three years of Cot Garden, Lima-Cercado, was used as a statistical coefficient $p = 0.000$ ($p < .05$). Therefore the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected.

Keywords: Program driving games, thick psychomotor development

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

En cuanto a los antecedentes de estudio, se han encontrado algunas tesis con título similares a la investigación en cuestión que abordan sobre juegos educativos de manera general, pero ningún estudio de investigación con el nombre del presente proyecto de investigación por ser inédito.

Baque (2013), realizó la tesis: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014 presentada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena de Ecuador. El propósito fue establecer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas de la muestra, mediante el cual se busca el desarrollo motor de los niños y niñas. Los investigadores creen que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. Por medio del presente trabajo se identifican los inconvenientes de cada niño y niña de primer grado a través un trabajo tripartito; estudiante, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa. Debe ser el docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

Blanco y Pérez (2011), desarrollaron la tesis: Programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de la comunidad 'La Medinera' en El Limoncito en la Universidad Deportiva del Sur "Simón Bolívar" de Venezuela. Teniendo como objeto de estudio la actividad física en el desarrollo psicomotor y como campo de acción las habilidades motrices básicas en niños y niñas en las edades de 4 a 6 años de la comunidad escolar La Medinera en el Limoncito cuyo objetivo fue

diseñar el programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de la muestra. Se obtienen resultados que corroboran el cumplimiento de los objetivos así como arribar a conclusiones donde se enfatiza en el aporte práctico de la tesis que es el programa. Los resultados obtenidos muestran que el programa resulta efectivo en su aplicación.

Caballero; Yoli y Valega (2010), presentaron la tesis: El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla presentada en la Universidad del Atlántico en Colombia. Tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición. La investigación se apoyó en el paradigma explicativo, con un tipo de investigación cualitativa, las cuales permitieron conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que le afectaba, logrando encontrar los caminos para solucionarlo, desde la aplicación de juegos. Los resultados de la investigación lograron plantear soluciones para ejercitar la motricidad gruesa de los niños, desde temprana edad, lo que indica que la educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que es responsabilidad de todos la educación de los niños, pero que en la metodología de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados en el hecho pedagógico.

Dugarte.; Prado y Prado (2008), realizaron la tesis: Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar presentado en la Universidad de Los Andes de Venezuela. Tuvo como objetivo central proponer un plan de actividades didácticas para el fortalecimiento del desarrollo motriz, dirigido a los docentes de preescolar del Núcleo Escolar Rural 106 "Santa Rosa", ubicado en el municipio Tulio Febres Cordero del estado Mérida. El estudio se realizó bajo la metodología de proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo. El mismo se cumplió en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. La muestra estuvo constituida por cuatro (04) docentes del nivel inicial. Los instrumentos utilizados para la recolección de la información fueron la entrevista cara a cara, conformada

por cinco (05) ítems y la guía de observación. Para el análisis de los datos se distribuyeron en categorías, de acuerdo con los indicadores de la variable objeto de estudio. El análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico reveló que los docentes estimulan muy poco el desarrollo motriz de los niños(as). Por tanto, una vez establecida la factibilidad de la propuesta se planificaron acciones didácticas al aire libre centradas en el fortalecimiento de las habilidades motrices. De esa manera, la investigación concluye en la necesidad de planificar actividades motrices al aire libre que contribuyan en el desarrollo integral de los niños(as).

Antecedentes nacionales

Flores (2013), en su tesis: Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años, presentado en la Universidad de Trujillo, se ha aplicado y evaluado la efectividad del programa de estimulación temprana (PET) de la institución privada "Vida's Centro de la Familia", para el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. Se trabajó con un grupo experimental (GE) y un grupo control (GC) de 50 niños cada uno. Las sesiones del PET consistieron de: a) masajes (técnica Shantala), b) técnicas de lenguaje, c) dinámicas de juegos con material didáctico, d) musicoterapia, e) danza vivencial y, f) la estimulación acuática. Para la evaluación del PET se utilizó la Escala de Evaluación del Proyecto Memphis (EPM), citado por Alegría (2008) que contempla las áreas de: a) desarrollo motor grueso, b) desarrollo motor fino, c) desarrollo perceptual-cognitivo, d) desarrollo del lenguaje y, e) desarrollo de habilidades de adaptación personal-social. La evaluación reveló en el GE un incremento significativo del desarrollo psicomotor de aproximadamente 4 meses, lo que sugiere la utilidad actual del programa y su necesaria permanencia en el tiempo. El GC también incrementó su desarrollo psicomotor pero en menor porcentaje que el GE, lo que confirma que la falta de estimulación conduce a un estancamiento en su desarrollo psicomotor. La aplicación del PET de la institución "Vida's" es altamente efectivo ($p \leq 0.001$) al incrementar la adquisición de conductas psicomotoras en niños estimulados en comparación con sus pares sin estimulación temprana.

García y Herrera (2011) En su tesis: Estimulación temprana y su impacto en el desarrollo psicomotor del niño menor de treinta meses, Hospital Naylam-Chiclayo 2011, presentada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El estudio fue cuantitativo de método pre experimental, tuvo como objetivos: Determinar el impacto de la Estimulación Temprana en el desarrollo psicomotor del niño, la población fue de 80 niños y la muestra fue no probabilística obteniéndose 30 niños, que se ajustó a los criterios de inclusión y exclusión, obteniéndose como resultados que la estimulación Temprana crea un impacto significativo en el desarrollo psicomotor del niño, evidenciando que el 33.3% de los niños presentó riesgo al inicio del taller, 30% adelanto y 36.7% riesgo; a diferencia de los resultados después de haberse sometido por tres meses de estímulo, donde el 40% presentó desarrollo normal y el 60% adelanto, contribuyendo de esta manera con el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades psicomotoras del niño.

García (2011), realizó la tesis: La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011, presentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El juego está guiado por los intereses de cada niño o un grupo de ellos que conforman el sector. Tiene por objetivo el compartir, cooperar e interactuar en espacios de juegos con sus compañeros, logrando su desarrollo integral. Se observó grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. Llegando a las siguientes conclusiones: Se demostró que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea. Las maestras de educación inicial, tienen una gran herramienta que es el juego. Se debe utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares.

1.2 Marco Teórico

1.2.1 Fundamentación de la variable independiente: Programa basado en juegos motrices

Definición de Programa basado en Juegos motrices

Es un instrumento curricular de apoyo a la docente y a los niños en el aula; es útil para la docente en la medida que apoya en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de tres años de edad en una Cuna Jardín de Lima-Cercado, 2014 a través de situaciones lúdicas durante la sesión de aprendizaje. Se realiza dentro de un ambiente agradable en el aula para combatir situaciones rutinarias y tediosas.

Para el niño es relevante porque favorece el desarrollo psicomotor grueso con juegos motrices, facilita la comunicación docente- niño, lo lleva al gozo y a sorprenderse de sí mismo, las docentes aprenden a relativizar las dificultades y adquieren recursos útiles en su labor.

Sostenemos que la escuela debe ser un lugar para convivir, aprender y divertirse, por lo tanto es necesario crear un ambiente de confianza entre los niños y sus compañeros de equipo, además de motivar a los niños, para ello la docente debe desarrollar técnicas educativas que podrá incorporar al trabajo con los niños, además de despertar la motivación y entretenimiento en los niños.

Lo verdaderamente importante de este programa es que busca desarrollar en los niños y niñas la competencia asertiva para la educación, a través del juego motriz, el cual posee características que inciden en el desarrollo psicomotor grueso de una forma satisfactoria.

Garaigordobil (1990) señala que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de

autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Generalidades del programa

Escenario o contexto

Las sesiones de aprendizaje se desarrollan en el aula de clase, además de los espacios libres que tiene la institución educativa.

Estrategias

Las estrategias, los juegos, y las actividades de apoyo que se plantean están diseñadas para ser aplicadas por la docente dentro del aula de clases, enlazándolos con el conjunto de situaciones, experiencias y proyectos que desarrolla habitualmente y no como actividades aisladas. Puede desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños aplicándose de manera individual o en grupo.

En cada sesión hay juegos motrices que desarrollan actividades de movimiento las cuales se realizan de manera divertida.

Este programa ayuda a entender y experimentar que:

En los contextos lúdico-emotivos, las sensaciones y emociones agradables abren la mente y el organismo flexibilizándose y adaptándose al contexto con una mayor relación de confianza y con un ambiente relajado y placentero. Los beneficios son, fisiológicos, psicológicos y sociales, y para el caso que nos ocupa, pedagógicos y educativos. Fernández (2012).

Mejora la flexibilidad mental, adaptación, manejo de emociones, capacidad de relacionarse, comunicar, trabajar en equipo y crear un ambiente educativo agradable, en el aula y en la institución educativa.

Recursos y materiales

Los recursos humanos comprenden a los niños del aula y a la docente de aula así como la auxiliar de educación.

Los materiales que se utilizarán serán los que se encuentran en el aula: sogas, tarjetas, pelotas. Además se utilizarán los espacios disponibles del aula así como el patio de recreo.

Secuencia metodológica

Se debe preparar a los niños antes de la primera sesión, de acuerdo a sus necesidades y grado de madurez. A la vez hay que motivarlos para que participen de las actividades a desarrollarse.

- 1 La docente menciona que se va a realizar en cada actividad.
- 2 La docente en las primeras sesiones asume el rol principal, participando y explicando a los niños, es decir para que ellos también actúen asumiendo la actividad que le toca desarrollar.
- 3 La docente inicialmente tiene iniciativa, fomenta el desarrollo de cada una de las actividades planteadas.

Actividades y sesiones

El programa propuesto en la presente investigación es un instrumento curricular donde se organizan la secuencia de actividades a desarrollarse dentro del aula de tres años de la institución educativa en estudio, en él se establecen los lineamientos de orientación a la docente en su práctica pedagógica con respecto a las capacidades a lograr, así como las estrategias y recursos didácticos basados en los juegos motrices. Está organizado en 16 sesiones de aprendizaje que serán aplicadas en el aula de tres años del grupo experimental.

Desarrollo del programa de juegos motrices

El programa tiene como propósito trabajar cuatro dimensiones bien definidas: motivadora, lúdica, expresiva, significativa y evaluadora.

El programa ha sido desarrollado a través del desarrollo de 16 sesiones que a continuación se detallan:

Denominación de sesión

- 1 El gavilán y las gallinas
- 2 Empujando
- 3 Jugando con la pelota, ir y volver
- 4 Los bastones
- 5 Pegando patitas
- 6 Carrera de tortugas
- 7 Jirafa y sapitos
- 8 Malabaristas
- 9 Sacarle la cola al burro
- 10 El lobo y las ovejas
- 11 Explotando globos
- 12 Jugamos con el cuerpo
- 13 El anillo travieso
- 14 Mantenerse de puntillas
- 15 Jugando a los bolos
- 16 Subir escaleras alternando los pies

Ventajas del juego

Caneo (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.

Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.

Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.

En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Juego vivenciando mi cuerpo.

Carmona (2009):

El desarrollo de las habilidades motrices debería seguir un proceso de enseñanza-aprendizaje sistematizado para evitar un bajo nivel en la competencia motriz de los niños y niñas, es necesario considerar además que es importante para el niño, ser eficiente en los juegos motores, ser capaz de realizar las proezas motrices que realizan otros niños de sus edad (p. 1)

Como finalidad pretendemos ayudar al niño/a en su autoconocimiento personal y desarrollar al máximo sus niveles de competencia motriz.

Juego vivenciando mi cuerpo es el nombre con el que queremos que nuestro alumnado identifique la clase de juegos motrices, el momento dedicado a

la motricidad o psicomotricidad. Jugando con nuestro cuerpo pretende contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas utilizando el cuerpo y el movimiento como pilares básicos.

Se pretende fomentar la creatividad, exploración y experimentación de todas sus posibilidades corporales y de movimiento, la búsqueda de soluciones individuales y colectivas para solucionar problemas motrices sencillos, es decir, se busca la plasticidad, la versatilidad del movimiento, desarrollar en los niños un amplio bagaje motriz, una gran variedad de recursos motrices.

En un ambiente lúdico, de confianza y seguridad, utilizando el juego como un medio se abordará el desarrollo de las habilidades motrices básicas, fijándonos en el aspecto cualitativo (coordinación) del movimiento, el ritmo, la percepción espacial y temporal, expresión corporal sin olvidar en ningún momento como orientaciones metodológicas, la globalidad, interdisciplinariedad propia de estas edades.

Juego y aprendo a sostener mi cuerpo.

Cuando se piensa en el equilibrio, los oídos, los ojos, las articulaciones y los músculos trabajan todos juntos para ayudarnos a mantenernos firmes y erguidos. Cuando uno o más de estos sistemas no funcionan bien, puede resultar difícil movilizarse y simplemente funcionar, día a día. Las cosas más simples, como caminar, andar en bicicleta, tener éxito en la escuela, incluso jugar puede volverse tareas difíciles y frustrantes.

Los trastornos del equilibrio son considerados poco comunes en los niños, pero pueden ser subestimados. Los síntomas de los niños se pueden diagnosticar mal como otra cosa o incluso pasar por alto. Pero resolver los problemas de equilibrio de los niños puede marcar una mejora importante en su calidad general de vida, en su capacidad para jugar, aprender y sentirse lo más felices y sanos que sea posible.

Para comprender los problemas de equilibrio, es importante que se comprenda cómo funciona normalmente el equilibrio. Básicamente, el cuerpo

confía en tres sistemas separados, cada uno envía impulsos nerviosos al cerebro se menciona en KidsHealth (2014):

En el cuello, el torso, las articulaciones de las piernas y los pies hay sensores de presión que envían información al cerebro acerca de dónde está el cuerpo en relación con el mundo (también conocido como propiocepción). Los mensajes se envían cuando hacemos cosas como girar la cabeza, movernos y caminar sobre superficies diferentes.

En el frente del oído interno, o laberinto, está la cóclea, que está involucrada en la audición; en la parte trasera están los canales semicirculares, que afectan el equilibrio. Conectados a ellos está el vestíbulo (con órganos sensoriales conocidos como utrículo y sáculo), que afectan al equilibrio y la estabilidad. Cuando giramos la cabeza rápidamente, el líquido de los canales semicirculares mueve los pequeños vellos que recubren la cóclea y envían un mensaje (a través del nervio vestibulococlear) al cerebro acerca del movimiento. En menos de un segundo, el cerebro envía mensajes a los músculos necesarios para mantener el equilibrio y ayuda a los ojos a mantenerse enfocados.

En los ojos, las terminaciones nerviosas de la retina (en la parte posterior del ojo) tienen células sensibles a la luz llamadas conos y bastones. Cuando miramos algo, la luz llega a la retina y los bastones y los conos envían señales eléctricas al cerebro a través del nervio óptico. El cerebro usa estas señales para interpretar lo que estamos viendo y para crear imágenes visuales. Cada ojo recibe imágenes apenas diferentes de (e información acerca de) el mismo objeto, que ayuda con la percepción de la profundidad (a qué distancia está un objeto) y es vital para mantener el equilibrio. (p. 1)

Si alguno de estos sistemas no está funcionando bien, puede afectar el equilibrio.

Experimento con los lados de mi cuerpo

La necesidad de una buena lateralización está estrechamente ligada con el aprendizaje de los niños donde la noción del cuerpo, el espacio y el tiempo otorga el primer parámetro para tener consciencia del cuerpo en relación al espacio. La lateralidad del individuo va a estar determinada por el dominio hemisférico de su cerebro, ya que éste se encuentra dividido en dos hemisferios prácticamente simétricos pero a la vez asimétrico en funcionalidad; es decir, dependiendo de la predominancia de un hemisferio sobre otro, la persona será diestra (dominancia del izquierdo sobre el derecho) o zurda (dominancia del derecho sobre el izquierdo).

Existen diversos conceptos sobre la lateralidad que han sido expuestos a lo largo el tiempo por algunos autores. Aunque el más completo es el del profesor

Romero:

El predominio de un lado del cuerpo sobre otro a la hora de realizar ciertas acciones motrices, por la dominancia del hemisferio contrario al de uso, y como consecuencia de la maduración del sistema nervioso y de la experimentación”. Del mismo modo define la lateralización como: “proceso que experimenta el niño en el tiempo, con el uso de uno u otro segmento corporal con mayor o menor preferencia hasta que aparece definida la lateralidad. Romero (2000, p. 7)

A través del proceso de lateralización se llegará a la conformación de la lateralidad. Este proceso dura de los 0 a los 6 ó 7 años; aunque se define entre los 4 o 5 años y se confirma definitivamente a los 6 ó 7 años.

Periodo de 0-3 años: durante las primeras semanas, ya se observa una futura dominancia, aunque hasta el primer año existen manipulaciones unilaterales y bilaterales y nos lleva a pensar que no hay dominancia clara.

Realmente, la preferencia se aprecia al año y medio. Entre los 2-3 años puede haber algún momento de inestabilidad. En cuanto a las piernas, la inestabilidad es aún más pronunciada ya que hay un uso casi equivalente de ambas.

1.2.2 Fundamentación de la variable dependiente: Desarrollo psicomotor Grueso

Definición del desarrollo psicomotor Grueso

“Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación” (Gutiérrez, 2003); citado en Baque (2013, p. 27). Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios.

Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.

Dimensiones del desarrollo psicomotor grueso

A partir de los fundamentos de la taxonomía de los contenidos de la educación corporal psicomotriz se organiza el proceso de enseñanza en la medida que se organice esta actividad. De acuerdo a ello el Programa de juegos motrices toma en cuenta las siguientes características para su desarrollo:

Toma de conciencia del cuerpo.

Lora (2008) menciona a “Mialaret, psicólogo y matemático, esta tarea de movimiento y dialogo lleva al niño a hacer uso de la palabra en la toma de conciencia de su cuerpo, el espacio y el tiempo así como verificar su relación con el mundo”

El niño aprende a utilizar con precisión palabras que en un principio reemplazan la acción concreta o al objeto sobre el cual actúa. Las tareas de movimiento que la caracterizan son: sentido de la unidad corporal, movimiento y detención, fortalecimiento de la postura, locomoción (caminar, correr, galopar,

saltar), lanzamiento (extensión, flexión, oscilación, precisión), equilibrio (estático y dinámico), agilidad y destreza: cuadrupedia, apoyos invertidos, de agilidad, de rodamiento.

Posee una estrecha relación con la coordinación motriz. Lora (2008) cita a Conde & Viciano, (1997) la define como “la capacidad de hacer intervenir armoniosa, económica y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo” (p. 167).

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, se destaca lo siguiente:

Castañer y Camerino (1991) “un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía” (p. 53)

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998) “la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento” (p. 91)

Jiménez y Jiménez (2002) “es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones” (p.127)

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos.

Cabe aclarar, que la coordinación motriz implica por lo tanto, el paso del acto motor involuntario al acto motor voluntario, por lo que ésta dependerá de la

maduración del sistema nervioso como del control de los mecanismos musculares.

Toma de conciencia del espacio.

Dice La Pierre (1977) mencionado por Lora (2008) que:

Conforme se va ampliando el espacio de acción hacia el espacio lejano, el cuerpo se va afianzando como eje referencial y logra su maduración cuando consigue formular un sistema de referencias libremente disponible y transferible a cosas y compañeros. Del mismo modo, el uso de los objetos que pone en movimiento le obliga a moverse con ellos, y ese movimiento del objeto como prolongación del yo le ayuda a sentir el espacio y darle seguridad. (p. 167)

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

Diversos autores han definido el concepto de equilibrio, entre ellos destacamos:

Contreras (1998) “mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno” (p. 43)

García y Fernández (2002) “el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad” (p.85)

El equilibrio para Fonseca (1998) “es una condición básica en la organización motora implica una multiplicidad de ajustes posturales antigravitatorios, que dan soporte a cualquier respuesta motriz”, (p. 151). Por

tanto, el equilibrio reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas, abarcando el control postural y el desarrollo de adquisición de la coordinación.

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso- espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural.

Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro

Lora (2008) citando a De Ajuriaguerra (1955) nos dice que:

La lateralidad se observa desde el primer año de la existencia, aunque no antes de los 7 meses y que su afirmación puede oscilar entre 5 y aún los 7 años. Según Lucart la lateralidad implica una elección entre las dos manos: la mano activa y la mano equilibrante. Es reconocida, en sí mismo hacia los 6 años en el 86%, y otros hacia los 8 años en el 80 % de los casos. (p. 56)

Wallon (1965), dice “la mano activa tiene la iniciativa del acto mientras que la mano equilibrante asegura la realización del mismo” (p. 61)

Engelmayer (1970), nos dice al respecto que “el niño de 3 - 4 años adquiere la experiencia jugando como él sabe, lo que atañe a la constancia dimensional de las cosas” (p. 96). Desde esta edad el niño aprende las normas, consecuencia del contacto creador, al actuar frente a sus juguetes y por sus actividades de construir, modelar, cortar.

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído) para realizar actividades concretas”, (p. 61). La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación y el espacio y tiempo.

La lateralidad es un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

La lateralidad en términos generales puede definirse como el conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo.

Educación Psicomotriz

Partiendo de esta concepción de la psicomotricidad, diferentes autores han desarrollado formas de intervención que encuentran su aplicación, en cualquiera que sea la edad y el ámbito, es decir; preventivo o educativo, reeducativo y terapéutico. Realizando esta práctica con el objeto de mejorar u optimizar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno. Conviene, sin embargo, aclarar estos conceptos de la intervención psicomotriz.

Para Ramos (1979) una Educación Psicomotriz es “la que dirige a los niños en edad preescolar y escolar, con la finalidad de prevenir los problemas en el desarrollo, los problemas de aprendizajes y/o favorecer el aprovechamiento escolar” (p. 34).

La educación psicomotriz nace del planteamiento de la neuropsicología infantil francesa de principio de siglo y se desarrolla a partir de las ideas de Wallon, impulsada por el equipo de Ajuriaguerra, Soubirán y Zazzo, que le dan el carácter clínico bajo la reeducación psicomotriz. Este grupo trabajó con individuos que presentaban trastornos o retrasos en su evolución, utilizando la vía corporal para el tratamiento de los mismos.

La educación psicomotriz, hoy en día, cuenta con un caudal de técnicas desarrolladas bajo el principio de la identidad psicosomática. Todas estas técnicas tienen como común denominador la importancia que otorgan a la comunicación.

Bajo esta premisa y sustentada en los aportes de la psicología del desarrollo, la educación psicomotriz ha ido planteando diferentes propuestas para su aplicación, teniendo como principales exponentes en el campo de la educación psicomotriz a Picq y Vayer (1960),

Lapierre y Aucouturier (1977) proponen una educación organizada a partir de la acción sensomotora vivida. Para ellos, al niño se le debe poner en situaciones creativas en las que el papel del maestro consiste en sugerir nuevas búsquedas y en orientar hacia un análisis perceptivo, facilitando de este modo la expresión de los descubrimientos. Para este fin utilizan el gesto, el sonido, la plástica, el lenguaje oral, la matemática, estableciendo así una relación tónico-afectiva con los objetos y con todos los elementos presentes en el mundo infantil.

Desde este punto de vista puede considerarse esencial este tipo de educación para la formación global de niño pequeño, por basarse en la vivencia y hacerla evolucionar hasta la expresión gráfica. En síntesis, puede afirmarse que esta perspectiva educativa:

Contempla la evolución desde la acción global inicial hasta la representación gráfica;

Considera el movimiento en sus diferentes aspectos: neurofisiológico, psicogenético, semántico y epistemológico, haciendo mucho hincapié en el rol del educador y en la necesidad de su implicación corporal.

La educación psicomotriz por tanto, pretende que el niño viva con su personalidad global y deja de ser una técnica especializada para convertirse en una experiencia vivida por el niño y el adulto.

La educación psicomotriz en síntesis, se conforma de todas las técnicas educativas, reeducativas y terapéuticas que tienden a favorecer en el individuo el dominio y conocimiento de su cuerpo y su relación con el mundo que lo rodea, basada en la acción global del cuerpo.

Fundamentos de la Educación Psicomotriz

La educación psicomotriz se fundamenta en una pedagogía activa (Costa & Mir, como se cita en Carretero, 1999) la cual fue la primera en formular la necesidad de construir la acción educativa no sobre programas o procesos previos, sino sobre la actividad infantil y aprendizajes particulares, postulando el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano y los principios que deben conducir a la educación integral:

Respeto a la personalidad de cada niño y sus particulares intereses;
Acción educativa basada en la vida;
Actividad del niño como punto de partida de todo conocimiento y relación, y el grupo como célula de base de organización social y de conocimientos.
(p. 81)

Los métodos activos son una reacción a las concepciones tradicionales de la educación basada sólo aprendizajes intelectuales, impregnados del dualismo de la época y carentes del trabajo del cuerpo.

Desde esta perspectiva la educación psicomotriz se sitúa en la que se denomina educación integral, que trata de conseguir una verdadera relación educativa que favorezca la disponibilidad corporal, la relación con el mundo de los objetos y con la sociedad. Una educación integral construida en términos de dinámica de la persona y de la acción. Se trata, pues, de abordar al niño en términos de globalidad y de unidad, privilegiando la experiencia vivida, por encima de cualquier otra.

El principio de globalización supone que el aprendizaje es el producto del establecimiento de múltiples conexiones entre lo nuevo y lo ya sabido, experimentado o vivido. Supone un acercamiento global del individuo a la realidad que quiere conocer.

Esta acción educativa global facilita la organización social que va a permitir al niño y al grupo desear, acceder y participar en los valores y conocimientos de la cultura y hacerles evolucionar. La relación educativa debe conducir a una autorregulación de los intercambios y de las comunicaciones niño-mundo.

La educación psicomotriz pone de relieve la unidad y la globalidad de la persona humana, la necesidad de actuar sobre el plano educativo al nivel del esquema corporal como base de la disponibilidad corporal y la noción de disponibilidad corporal como condición de las diversas relaciones de "ser" en el mundo.

En síntesis, cuando hablamos de globalidad nos referimos a la estrecha relación entre la estructura somática del ser humano, su estructura afectiva y su estructura cognitiva.

El Educador y la Educación Psicomotriz

Un clima emocional favorable será el elemento primordial en la realización de la actividad psicomotriz. En este aspecto, la personalidad del educador puede jugar un papel de máxima importancia, y para ello es imprescindible la vivencia personal de su propia disponibilidad corporal, fundiendo sus conocimientos teóricos con la vivencia de su propio cuerpo.

Toda práctica psicomotriz supone el respeto a la expresividad del niño, desde la más limitada hasta la más excesiva, es por ello que no debe dejarse de considerar las actitudes que debe poseer el adulto que trabaja con niños en esta etapa, las cuales según Costa y Mir (como se cita en Carretero, 1999) pueden reducirse a las tres siguientes: autenticidad, disponibilidad y empatía.

Para Aucouturier (1992, como se cita en Llorca y Vega, 1998):

El educador debe ser consciente que hace vivir a los niños un itinerario de maduración. Tiene que conocer el espacio, el material, las palabras que utiliza. Debe garantizar la seguridad física y afectiva del niño para ponerlo

en fase de proceso. Aprender a quedarse a distancia y escuchar al otro.... Cuando uno es capaz de volverse hacia el otro, de partir del otro y no de sí mismo, se hace otra pedagogía. Es un sistema de actitudes que parte del otro, que lo acoge, lo escucha, que no lo invade, y que evita ejercer el poder sobre el otro (p.42).

1. 2.3 Definición de términos básicos.

Actividad motriz: cualquier movimiento que puede realizar el ser humano, contenido en las habilidades motrices básicas y con su fundamento en el balance motor. (Lora, 2008, p. 23)

Balance motor: los componentes de la ontogénesis de la motricidad, esquema corporal, equilibrio, lateralidad, respiración, tono muscular. (Conde y Viciano, 1997, p. 30)

Carrera en frecuencia: sucesión de apoyos cuyo objetivo es el mayor número de apoyos en una unidad de tiempo o medida espacial, sin tener en cuenta otros factores (pero manteniendo las rodillas arriba y cadera alta). (Conde y Viciano, 1997, p. 31)

Carrera integrada: carrera total, sucesión de apoyos intentando sintetizar todos los elementos de amplitud, frecuencia, rodillas y colocación de segmentos corporales en la carrera para lograr el objetivo de máxima eficacia motriz, medida esta eficacia en términos de velocidad de desplazamiento durante el mayor tiempo posible. (Lora, 2008, p. 23)

Carrera: gesto evolucionado a partir de correr con enseñanzas educativas o deportivas. (Conde y Viciano, 1997, p. 31)

Correr: gesto natural de la motricidad humana, sin ningún tipo de intervención, evolución natural de la marcha. Es una parte de los desplazamientos que son una habilidad motriz básica. (Contreras, 1998, p. 41)

Crecimiento: aumento cuantitativo de un órgano o sistema. (Engelmayer, 1970, p. 45)

Disociación de miembros: separación voluntaria del movimiento de cada extremidad. (Contreras, 1998, p. 41)

Equilibrio: la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de la gravedad. (García y Fernández, 2002, p. 61)

Esquema básico de carrera: primer nivel del modelo de enseñanza propuesto, intenta sentar las bases del desarrollo de la técnica de carrera. (Engelmayer, 1970, p. 45)

Esquema corporal: la percepción que tenemos de nuestro cuerpo en el espacio.

Esquema motor: secuencia de acciones motrices. (Lora, 2008, p. 23)

Esquema psicomotor de carrera: propuesta de enseñanza de la carrera para el entorno escolar. Basado en el desarrollo del balance psicomotor. (García y Fernández, 2002, p. 61)

Impulsiones: extensión completa de la pierna de impulso, evitando dar saltos o correr. Con una elevación de la pierna libre cuyo objetivo es equilibrar el movimiento en la fase aérea y no su propia elevación. (Ramos, 1979, p. 66)

Lateralidad: la dominancia de una parte del cuerpo sobre la otra parte a la hora de realizar una acción motriz. (Engelmayer, 1970, p. 42)

Maduración: crecimiento cualitativo de un órgano o sistema. (García y Fernández, 2002, p. 63)

Tono muscular: es el grado de tensión que tienen en cada momento los músculos. (Ramos, 1979, p. 43)

1.3 Justificación

En la actualidad, se recogen diversas razones o indicadores de la necesidad de investigar los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, justificándose a continuación:

Justificación teórica

Es relevante en la medida que a los docentes nos interesa explorar la aplicación de los juegos motrices dentro de la institución educativa para optimizar el desarrollo psicomotor grueso. Con esta investigación se quiere favorecer el desarrollo personal del niño y de la profesional docente ya que cada vez es más frecuente la cantidad de niños y niñas que presentan dificultades de esta índole.

Justificación práctica

Su importancia radica en la necesidad de optimizar el desarrollo psicomotor grueso, desplegando los juegos motrices, de tal manera que sea una propuesta confiable, segura y a partir de ella tomar decisiones que permita mejorar la calidad educativa.

Justificación epistemológica

El propósito de la investigación es corroborar las teorías socio-constructivista cuyo modelo de aprendizaje sociocultural de Vygotsky sostiene que la convivencia escolar está compuesto de actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituye una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de una interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas, para luego exteriorizarlos en forma de acciones, hechos e ideas.

1.4 Problema

1.4.1 Realidad problemática

El juego motriz es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios, decía Montaigne. El juego espontáneo está lleno de significado porque surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no entendamos debemos respetar. Si se desea conocer a los niños -su mundo consciente e inconsciente- es necesario comprender sus juegos; observando éstos descubrimos sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.

Los niños empiezan a usar símbolos desde el segundo año de vida repitiendo actuaciones que han visto en adultos, representando sucesos que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos. Es la imitación diferida. En ese imitar del niño se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración. La función simbólica es una meta representación común al juego y a otras actividades humanas como el lenguaje. Cuando falla la adquisición y utilización de la función simbólica (en la afasia, en el autismo, en la deficiencia mental...) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

A veces, determinadas dificultades, que quizá parecen insuperables para el niño, pueden hacerse frente por medio de los juegos, siempre que se aborden a su modo y planteando de uno en uno los aspectos del problema. Los celos por el nacimiento de un nuevo hermano, por ejemplo, es un tipo común de conflicto, que suele aparecer enmascarado en los juegos como reacción a procesos internos que el mismo niño desconoce, pero que le ayudarán a aceptar esa realidad, al representarse el problema de una forma nueva y grata para él, como cuando trata a su muñeco del mismo modo que él quiere ser tratado o cuando reacciona en su juego como querría haberlo hecho en la realidad. En el juego se da una adaptación entre lo imaginable (todo es posible) y lo permitido (reglas de conducta), en la que el niño tiene tiempo de aprender lo que es factible y correcto mientras permite una salida airada a sus impulsos.

Por otro lado, el desarrollo psicomotriz pretende proponer e integrar las actividades educativas relacionadas con el movimiento del propio cuerpo.

El niño es capaz de proporcionar respuestas motrices adecuadas antes de comprender, razonar, imaginar o articular palabras, y desde la unidad indisoluble de su personalidad, el movimiento se constituye en un elemento organizador del pensamiento y trasciende el mero acto motor reflejo, ya que a través del mismo expresa y libera los sentimientos y emociones que configuran su incipiente vida mental.

El desarrollo psicomotriz establece la influencia que tiene el movimiento en la organización psicológica general, ya que asegura el paso desde la vertiente corporal anatomo-fisiológica a la cognitivo-afectiva. Por tanto, la actividad psicomotriz, para que sea tal, no puede ser un movimiento reflejo y espontáneo; debe llevar asociado un acto volitivo e intencional.

Por lo tanto el desarrollo psicomotriz, cubre los aspectos de las dimensiones educativas involucradas en procesos y funciones tales como: Reconocimiento y consecución del esquema corporal. Desarrollo de la capacidad, disponibilidad y utilización del propio cuerpo como elemento expresivo.

Orientación en el espacio en lo que se refiere a la vivencia del espacio «interno» y del «espacio ocupado por uno mismo» y la estructuración del espacio físico «externo». Y adquisición de las nociones de equilibrio, respiración adecuada, ritmo, aptitud tónica, velocidad, etc.

Relacionando los juegos motrices y el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de edad se obtiene de dos razones principales:

Del hecho de que el niño, hasta los cinco años, se encuentre en un periodo evolutivo básicamente perceptivo motor, que organiza su mundo a través de sus percepciones subjetivas, siendo su propio cuerpo el canal más fácil para la adquisición del conocimiento.

De la complejidad de tales funciones, aprendizajes, dominios y las correspondientes habilidades y destrezas, así como la consolidación de actitudes positivas hacia la propia realidad corporal y los hábitos de cuidado, prevención, uso adecuado, etc.

Ante lo expuesto, surge la problemática en una Cuna Jardín, Lima-Cercado, donde se hace evidente el desconocimiento o desidia de estos principios y conceptos pedagógicos por parte del docente, no dándose importancia los Juegos Motrices como medio de desarrollo óptimo del desarrollo psicomotriz grueso de los niños de tres años.

1.4.2 Formulación del problema

Problema general

¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?

Problemas específicos

¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?

¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?

¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?

1.5 Hipótesis

Hipótesis General

El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Hipótesis Específicas

El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

1.6 Objetivos

Objetivo General

Determinar los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Objetivos Específicos

Determinar los efectos del Programa de juegos motrices en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Determinar los efectos del Programa de juegos motrices en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Determinar los efectos del Programa de juegos motrices en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables

Variable independiente: Programa de juegos motrices

Es un instrumento curricular de apoyo a la docente y a los niños en el aula; es útil para la docente en la medida que apoya en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Variable dependiente: Desarrollo psicomotor grueso

“Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación” (Gutiérrez, 2003)

2.2. Operacionalización de variables

Variable independiente: programa de juegos motrices

Es un instrumento curricular de apoyo a la docente y a los niños en el aula que se caracteriza por ser motivadora, lúdica, expresiva, significativo y evaluadora.

Tabla 1

Operacionalización de dimensiones de variable programa de juegos motrices

Aspectos o contenidos	Generalidades	Actividades y sesiones
“Juego vivenciando mi cuerpo”	Estrategias	Actividad I: 3 Sesiones
“Juego y aprendo a sostener mi cuerpo”	Secuencia metodológica	Actividad II: 6 Sesiones
“Experimento con los lados de mi cuerpo”	Recursos y materiales	Actividad III: 7 Sesiones

Fuente: Elaborado de acuerdo a las bases teóricas de la variable

Variable dependiente: Desarrollo psicomotor grueso

Es el ámbito de estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivo-motrices, el dominio de la postura corporal dinámica y la tonicidad muscular del niño a través de la identificación de su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación.

Tabla 2

Operacionalización de variable dependiente: Desarrollo psicomotor grueso

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Índice
Toma de conciencia del cuerpo.	Intervención de los músculos en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo,	1,2,3, 4,5,6, 7	Sí:2	Muy adecuado
	Acto motor voluntario,		A VECES: 1	(16-20) Adecuado
	Control de mecanismos musculares..			(11-15)
Toma de conciencia del espacio.	Mantenimiento de la postura	8,9,1	No: 0	Poco
	Control postural	0,11, 12,13		Adecuado
	Desarrollo de adquisición de la coordinación	,14		(6-10)
Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.	Diferenciación y organización global corporal	15,16, ,17,1		Inadecuado
	Predominio motor	8,19, 20		(0-5)

Fuente: Elaborado de acuerdo a las bases teóricas de la variable

2.3. Metodología

2.3.1 Tipo de estudio

Es llamada aplicada, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven.

Según Sánchez y Reyes (2006, p. 29) la investigación aplicada “busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal”.

2.3.2 Diseño

El diseño es cuasi experimental, se tomaron grupos que ya están integrados: dos aulas de tres años “Naranja” y “Turquesa” de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, 2014, con características similares en cuanto a la distribución numérica, distribución de género y edades, así como nivel socioeconómico. Se optará tomar a la sección “Naranja” como grupo de control y a la sección “Turquesa” como grupo experimental por lo que las unidades de análisis no se asignarán al azar ni por pareamiento aleatorio.

El estudio implica usar un diseño como se muestra a continuación:

Donde la estructura del diseño es:

Grupo	Pre test	Variable Independiente	Pos test
Experimental (Turquesa)	Y_1	X	Y_2
Control (Naranja)	Y_1	---	Y_2

Leyenda

E: Grupo Experimental con la aplicación de juegos motrices

C: Grupo control, con los recursos propios de la docente.

Y_1 : Pre test aplicado a los dos grupos

Y_2 : Post test aplicado a los dos grupos, después de la aplicación de juegos motrices

X: Variable independiente: Desarrollo psicomotor grueso.

2.4 Población, muestra y muestreo

Población

Según Carrasco (2013) se define población como “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenece al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236)

La población del estudio estuvo comprendida por dos grupos de niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, con un total de 26 estudiantes del turno mañana, cuyas edades son de tres años. Estuvo constituida según lo establecido en la siguiente tabla:

Tabla 3
Detalle de población de estudio

Aula 3 Años	Naranja Grupo Control	Turquesa Grupo Experimental
Niños TOTAL	18	18
		36

Fuente: Estadística Cuna Jardín

Muestra

La muestra de estudio corresponde a las denominadas muestras no probabilísticas.

Según Carrasco (2013):

Es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población (p. 237).

Para la investigación se trabajó con una muestra censal, Ramírez (1997), afirma que la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como una muestra.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Bunge (1989), define la técnica como el conjunto de instrumentos y medios a través de los cual se efectúa el método y solo se aplica a una ciencia.

Según Hernández, et.al (2010) recolectar datos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que conduzcan a reunir información con un propósito específico.

Técnica de la observación (Pre test) y su instrumento lista de cotejo, que contiene los ítems correspondientes a los indicadores de las dimensiones de la Variable dependiente: desarrollo psicomotor grueso, será aplicado en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, de las secciones “Naranja” y “Turquesa” del grupo de control y grupo experimental respectivamente.

Técnica de Propuesta de Aplicación de juegos motrices (16 Sesiones)

Técnica de la observación (Post test) y su instrumento lista de cotejo, que contendrá los ítems correspondientes a los indicadores de las dimensiones de la Variable dependiente: desarrollo psicomotor grueso, será aplicado en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado, de las sesiones “Naranja” y “Turquesa” del grupo experimental y grupo de Control respectivamente.

Instrumento de desarrollo psicomotor grueso

Según Hernández, et.al (2010) un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o variables que el investigador tiene en mente, es decir, la realidad de lo que quiere medir.

Habiéndose elegido la lista de cotejo como instrumento apropiado para la recolección de datos.

Para medir la variable desarrollo psicomotor grueso

- Nombre: Cuestionario sobre desarrollo psicomotor grueso
- Elaborado: Investigadora
- Procedencia : Lima – Perú, 2014
- Objetivo: Medir el nivel de desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.
- Administración: Individual y colectiva
- Duración: Aproximadamente de 20 a 30 minutos
- Significación : Está referido a medir el nivel de desarrollo psicomotor grueso en tres áreas: Toma de conciencia del cuerpo, toma de conciencia del espacio y dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.
- Estructura: El cuestionario consta de 20 ítems, con tres alternativas de respuesta: sí, a veces, no
- Calificación: La calificación se da en un punto con una dirección positiva donde la puntuación parte de 0 a 2 puntos.

Distribución por áreas en la lista de cotejo del desarrollo psicomotor grueso

Tabla 4

Instrumento por indicadores o áreas

Áreas	Ítems	Nº De Ítems
Toma de conciencia del cuerpo	1,2,3,4,5,6,7	7
Toma de conciencia del espacio	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	7
Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro	15,6,17,18,19,20	6
Total		20

Fuente: Elaborado en base a matriz de operacionalización.

Validez y confiabilidad

Validez de contenido

La validez de constructo de un instrumento se confirma cuando las correlaciones entre el mismo constructo medidas por el mismo y por diferentes métodos son significativamente mayores. (Cambell y Fiske, 1951, p. 81)

La lista de cotejo del desarrollo psicomotor grueso, ha sido sometido a criterio de un grupo de jueces expertos, integrado por tres profesores entre Magíster y Doctores en Educación, quienes estuvieron de acuerdo en que el instrumento de investigación es viable para su aplicación a la muestra seleccionada.

Tabla 5

Consolidado de puntuación de juicio de expertos

Validador	DNI	Resultado de aplicabilidad
Dra. Irma Reyes Blácido	06808836	Aplicable
Ada Calderón Alva	19846084	Aplicable
Dennis Jaramillo Ostos	10754317	Aplicable

Fuente: Elaborado en base certificado de validez de instrumentos.

Confiabilidad

“La confiabilidad es una propiedad de las puntuaciones obtenidas cuando se administra la prueba a un grupo particular de personas en una ocasión particular y bajo condiciones específicas” (Thompson, 1994).

Para establecer la confiabilidad, utilizando el coeficiente de Cronbach, se ha aplicado el programa SPSS Versión 21.0, donde están integrados todos los procesos que conducen a la obtención de la confiabilidad total (alfa de Cronbach)

Para interpretar los resultados de confiabilidad se usó de la Escala de interpretación de resultados del análisis de fiabilidad que a continuación se detalla:

Tabla 6

Escala para interpretar resultados del análisis de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,001 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: Ruíz (2007).

Para la variable desarrollo psicomotor grueso se tomó una prueba piloto con 20 ítems a 20 niños de tres años de edad y luego se procesaron los datos en el programa SPSS Versión 21.0. Donde se calculó la confiabilidad mediante el coeficiente de Cronbach.

Tabla 7.

Confiabilidad de la lista de cotejo del desarrollo psicomotor grueso

confiabilidad del instrumento de motricidad gruesa	
Alfa de Cronbach	ítems
.884	20

Fuente: elaboración propia

En el estudio piloto (20 sujetos) sobre la lista de cotejo del desarrollo psicomotor grueso, se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de .884 (fuerte confiabilidad).

Por lo obtenido en la prueba piloto, se puede concluir que el instrumento presenta una fuerte confiabilidad por lo que se procede a aplicar a la muestra seleccionada de la población.

2.6 Métodos de análisis de datos

Se usaron tablas estadísticas, gráficos y la interpretación cuantitativa de los datos del pre test y post test del desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado..

Para generar los reportes y análisis estadístico se utilizó el paquete estadístico SPSS 21.0.

En el análisis descriptivo se emplearán las tablas de frecuencias y gráficos de barras y para el análisis inferencial se empleó la prueba no paramétrica de Mann Whitney, cuya fórmula es el siguiente:

Prueba no Parametrica: U de Mann Whitney

Prueba U de Mann-Whitney

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

Media y desviación estándar de la distribución muestral para la prueba U de Mann-Whitney

$$\mu_u = \frac{n_1 n_2}{2}$$

$$\sigma_u = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Valor Z para normalizar la prueba U de Mann-Whitney

$$Z = \frac{U_i - \mu_u}{\sigma_u}$$

III. RESULTADOS

3.1 Descripción

3.1.1 Condición inicial

Tabla 8

Resultado de prueba de normalidad.

Variable y dimensiones	Shapiro-wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Desarrollo psicomotor grueso	,899	36	,000
Toma de conciencia del cuerpo.	,890	18	,000
Toma de conciencia del espacio	,890	18	,000
Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.	,898	18	,000

Fuente: Base de datos

La tabla 8 que se presenta, responde al fin de asumir la prueba estadística para el análisis de la hipótesis de la investigación. Se procede a determinar el tipo de distribución de los datos en el caso de la proveniencia de distribuciones normales; al respecto la muestra asumida es relativamente pequeña (conformada por 36 niños de tres años de una Cuna Lima-Cercado, 2014), procedemos al análisis por la prueba de bondad de ajuste con el estadístico Shapiro-Wilk asumido a un nivel de significación del $\alpha = 0.05$ frente al p _valué de 0.001 y 0.000 como resultados de la variable Desarrollo psicomotor grueso y las tres dimensiones establecidas: Toma de conciencia del cuerpo, toma de conciencia del espacio y dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, como el p _valué es menor al nivel de significación α , siendo esta comparación suficiente para determinar que los datos obtenidos no provienen de muestra de distribuciones normales, por lo tanto los datos serán analizados por la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney para determinar la significatividad del programa de juegos motrices en el grupo de estudio.

3.1.2 Descripción de resultados

Después de la aplicación del experimento al grupo de estudio, a continuación se pasa a describir los resultados estadísticos obtenidos antes y después en función al diseño asumida para la investigación, respecto a la aplicación del programa de juegos motrices en niños de tres años de edad del aula turquesa de una Cuna Jardín de Lima-Cercado,. Para verificar si el experimento tuvo éxito se realizó el análisis estadístico en dos momentos; en el primer momento se realiza la presentación descriptiva y luego en el segundo momento el análisis de la prueba de hipótesis.

Resultados generales de la investigación

a. Prueba de hipótesis general de la investigación

Ho: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2.$$

H₁: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2.$$

En la tabla 9, se observan los puntajes iniciales en el nivel de desarrollo psicomotor grueso, de los cuales el 24,07 % del grupo control en el pre test presenta un nivel inadecuado, el 56,7 % presenta un nivel poco adecuado, un 16,7% presenta un nivel adecuado y un 0% presenta un nivel muy adecuado en el desarrollo psicomotor grueso, así mismo el 13,3% del grupo experimental en el pre test presenta un nivel inadecuado del desarrollo psicomotor grueso, el 53,3 % presenta un nivel poco adecuado, un 33,3% presenta un nivel adecuado y un 0% presentan un nivel muy adecuado. En el grupo experimental luego de la aplicación del programa de juegos motrices se observa que en el post test los niños de tres

años un 56,7% presentan un nivel adecuado en el desarrollo psicomotor grueso y el 43,3% un nivel muy adecuado en el desarrollo psicomotor grueso. Así mismo se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_{c} > 2,31$ y el $p=0,000$, lo que significa aceptar la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Tabla 9

Comparación de niveles de desarrollo psicomotor grueso de los niños de tres años.

Nivel	Control (n=18) Desarrollo motriz grueso		Grupo Experimental (n=18) Desarrollo motriz grueso		Test U de Mann-Whitney ^a
Pre Test					
Inadecuado (0-5)	4	24,07%	2	13,3%	U= 235,8 Z = 1,225 p =.065
Poco adecuado (6-10)	11	56,7%	10	53,3%	
Adecuado (11-15)	3	16,7%	6	33,3%	
Muy adecuado (16-20)	0	0%	0%		
Post Test					
Inadecuado (0-5)	4	24%	0	0%	U= 124,7 Z = 2,312 p= .000
Poco adecuado (6-10)	11	55%	0	0%	
Adecuado (11-15)	3	21%	10	56,7%	
Muy adecuado (16-20)	0	0%	8	43,3%	

Nota.^a Las notas no se aproximan a la distribución normal (ShW = .000; g.l. = 36;) (p<.001)

Fuente: Elaborado en base a datos estadísticos.

a.1 Nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de tres años.

De la figura 1, se observa que el puntaje inicial del nivel de desarrollo motriz grueso de los niños de tres años en los resultados del pre test son similares en los estudiantes del grupo de control y experimental, apreciándose una ligera

ventaja en el grupo experimental, y luego de la aplicación de la experimentación se observa que ambos grupos elevaron los puntajes; sin embargo, las puntuaciones del grupo experimental marca una diferencia en comparación a las puntuaciones del grupo control, tal como se aprecia en la figura 1.

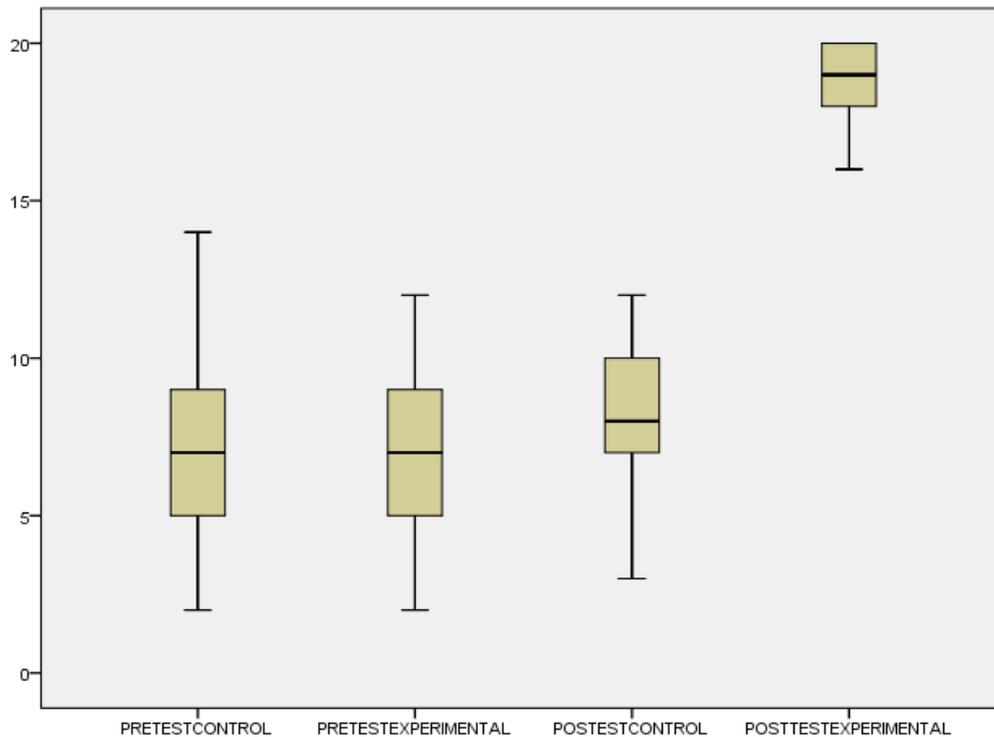


Figura 1. Comparaciones de puntajes del test de desarrollo psicomotor grueso grupo control – experimental.

b. Resultados de la prueba de hipótesis específica 1 de la investigación

b.1 Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Hi: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

En la tabla 10, se observa que los puntajes iniciales en el nivel de en la toma de conciencia del cuerpo, de los cuales el 33,3% del grupo control en el pre test presenta un nivel inadecuado, el 28,7% presenta un nivel poco adecuado un 30% presenta un nivel adecuado y un 8% presenta un nivel muy adecuado en la toma de conciencia del cuerpo, así mismo el 16,7% del grupo experimental en el pre test presenta un nivel inadecuado en la toma de conciencia del cuerpo, el 40 % presenta un nivel poco adecuado, un 28,7% presenta un nivel adecuado y un 14,6% presentan un nivel muy adecuado. En el grupo experimental luego de la aplicación del programa de juegos motrices se observa que en el post test los niños de tres años un 60% adecuado y un 40% en nivel muy adecuado en la toma de conciencia del cuerpo. Así mismo se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,32$ y el $p = 0,000$, lo que significa se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Tabla 10

Comparación de niveles de la toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años.

Nivel	Grupo				Test U de Mann-Whitney
	Control Toma de conciencia del cuerpo (n=18)		Experimental Toma de conciencia del cuerpo (n=18)		
Pretest					
Inadecuado (0-5)	7	33.3%	4	16.7%	U= 305,9 Z = 1,547 p = .032
Poco adecuado (6-10)	4	28,7%	7	40%	
Adecuado (11-15)	6	30%	5	28.7%	
Muy adecuado (16-20)	1	8%	2	14.6%	
Post test					
Inadecuado (0-5)	8	36.7%	0	0%	U= 213,6 Z = 1,324 p= .000
Poco adecuado (6-10)	2	13.3%	0	0%	
Adecuado (11-15)	5	30%	11	60%	
Muy adecuado (16-20)	3	20%	7	40%	

Nota.^a Las notas no se aproximan a la distribución normal (Sh.W = .000; g.l. = 36;) ($p < .001$)

Fuente: Elaborado en base a datos estadísticos.

b.2 Nivel de toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años.

De la figura 2, se observa que el puntaje inicial del nivel de toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años, de los resultados del pre test son similares en los estudiantes del grupo de control y experimental, apreciándose una ligera ventaja en el grupo experimental, y luego de la aplicación de la experimentación se observa que ambos grupos elevaron los puntajes en toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años; sin embargo, las puntuaciones del grupo experimental marca una diferencia en comparación a las puntuaciones del grupo control, tal como se aprecia en la figura 2.

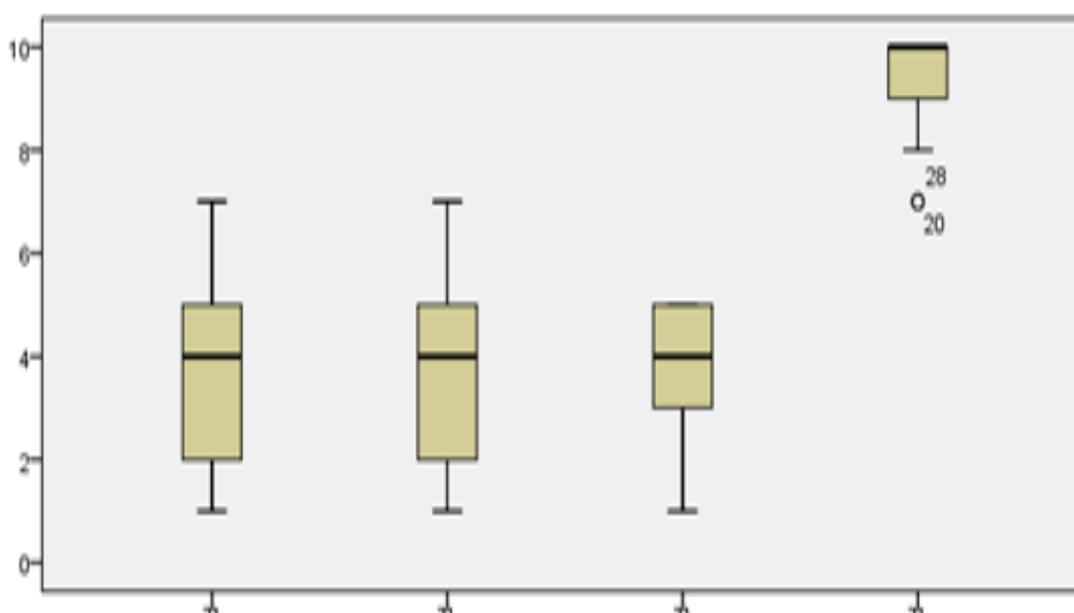


Figura 2. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del cuerpo de los niños de 3 años, grupo control – experimental.

c. Resultados de la prueba de hipótesis específica 2 de la investigación

c.1 Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Hi.: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

En la tabla 11, se observa que los puntajes iniciales en la toma de conciencia del espacio, de los cuales el 28,6% del grupo control en el pre test presenta un nivel inadecuado, el 71,4% presenta un nivel poco adecuado, un 0% presenta un nivel adecuado y un 0% presenta un nivel muy adecuado en la toma de conciencia del espacio, así mismo el 30% del grupo experimental en el pre test presenta un nivel inadecuado en la toma de conciencia del espacio, el 30% presenta un nivel poco adecuado, un 24% presenta un nivel adecuado y un 20% presentan un nivel muy adecuado. En el grupo experimental luego de la aplicación del programa de juegos motrices se observa que en el post test los niños de tres años un 16,7 % poco adecuado, un 43,3 adecuado y un 40,0% en nivel muy adecuado en la toma de conciencia del espacio. Así mismo se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p = 0,00$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Tabla 11

Comparación de niveles de la toma de conciencia del espacio en niños de tres años.

Nivel	Grupo				Test U de Mann-Whitney
	Control Toma de conciencia del espacio (n=18)		Experimental Toma de conciencia del espacio (n=18)		
Pretest					
Inadecuado (0-5)	5	28,6%	6	30%	U= 287,7 Z = 1,623 p = .021
Poco adecuado (6-10)	13	71.4%	5	24%	
Adecuado (11-15)	0	0%	3	20%	
Muy adecuado (16-20)	0	0%	4	23.3%	
Post test					
Inadecuado (0-5)	7	43.3%	0	0%	U= 323.9 Z = 1,657.9 p= .000
Poco adecuado (6-10)	3	13.3%	3	16,7%	
Adecuado (11-15)	4	24.0%	8	43,3%	
Muy adecuado (16-20)	4	16.7%	7	40,0%	

Nota.^a Las notas no se aproximan a la distribución normal (ShW = .000; g.l. = 36;) (p<.001)

Fuente: Elaborado en base a datos estadísticos.

c.2 Nivel de toma de conciencia del espacio en los niños de tres años.

De la figura 3, se observa que el puntaje inicial del nivel de toma de conciencia del espacio en los niños de tres años, de los resultados del pre test son similares en los estudiantes del grupo de control y experimental, apreciándose una ligera ventaja en el grupo experimental, y luego de la aplicación de la experimentación se observa que ambos grupos elevaron los puntajes en toma de conciencia del espacio en los niños de tres años; sin embargo, las puntuaciones del grupo experimental marca una diferencia en comparación a las puntuaciones del grupo control, tal como se aprecia en la figura 3.

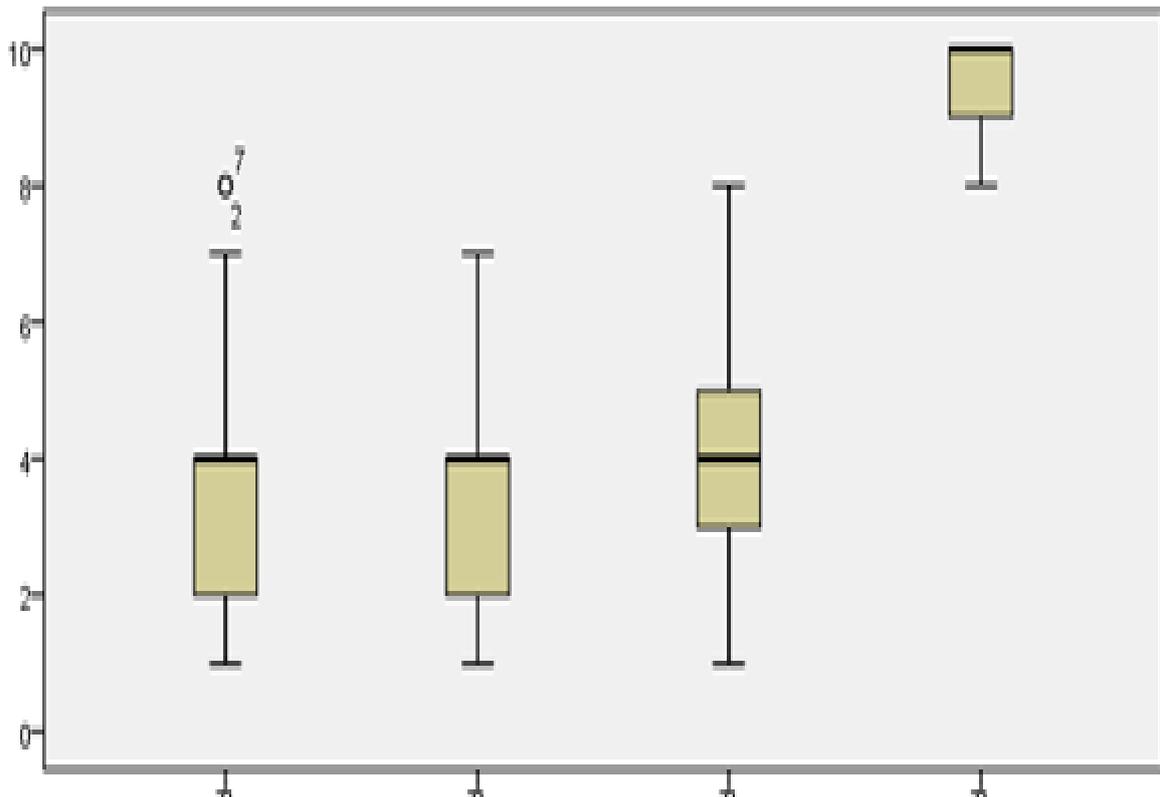


Figura 3. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del espacio grupo control – experimental.

d. Resultados de la prueba de hipótesis específica 3 de la investigación

d.1 Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El Programa de juegos motrices no tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Hi.: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

En la tabla 12, se observa que los puntajes iniciales en el dominio funcional de un lado sobre el otro, de los cuales el 28% del grupo control en el pre test presenta un nivel inadecuado, el 71% presenta un nivel poco adecuado, un 0%

presenta un nivel adecuado y un 0% presenta un nivel muy adecuado en el dominio funcional de un lado sobre el otro, así mismo el 30% del grupo experimental en el pre test presenta un nivel inadecuado en el dominio funcional de un lado sobre el otro, el 30% presenta un nivel poco adecuado, un 24% presenta un nivel adecuado y un 20% presentan un nivel muy adecuado. En el grupo experimental luego de la aplicación del programa de juegos motrices se observa que en el post test los niños de tres años un 16,7 % poco adecuado, un 43% adecuado y un 40% en nivel muy adecuado en el dominio funcional de un lado sobre el otro. Así mismo se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p = 0,000$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Tabla 12

Comparación del dominio funcional de un lado sobre el otro en los niños de tres años.

Nivel	Grupo				Test U de Mann-Whitney ^a
	Control Dominio funcional de un lado sobre el otro (n=18)		Experimental Dominio funcional de un lado sobre el otro (n=18)		
Pretest					
Inadecuado (0-5)	5	28%	6	30%	U= 287,7 Z = 1,623 p = .021
Poco adecuado (6-10)	13	71%	5	24%	
Adecuado (11-15)	0	0%	3	20%	
Muy adecuado (16-20)	0	0%	4	23%	
Post test					
Inadecuado (0-5)	7	43%	0	0%	U= 323.9 Z = 1,657.9 p= .000
Poco adecuado (6-10)	3	13%	3	16%	
Adecuado (11-15)	4	24%	8	43%	
Muy adecuado (16-20)	4	16%	7	40%	

Nota.^a Las notas no se aproximan a la distribución normal (ShW = .000; g.l. = 36;) ($p < .001$)

Fuente: Elaborado en base a datos estadísticos.

c.2 Nivel de Dominio funcional de un lado sobre el otro en los niños de tres años.

De la figura 3, se observa que el puntaje inicial del nivel de dominio funcional de un lado sobre el otro en los niños de tres años, de los resultados del pre test son similares en los estudiantes del grupo de control y experimental, apreciándose una ligera ventaja en el grupo experimental, y luego de la aplicación de la experimentación se observa que ambos grupos elevaron los puntajes en el dominio funcional de un lado sobre el otro en los niños de tres años; sin embargo, las puntuaciones del grupo experimental marca una diferencia en comparación a las puntuaciones del grupo control, tal como se aprecia en la figura 3.

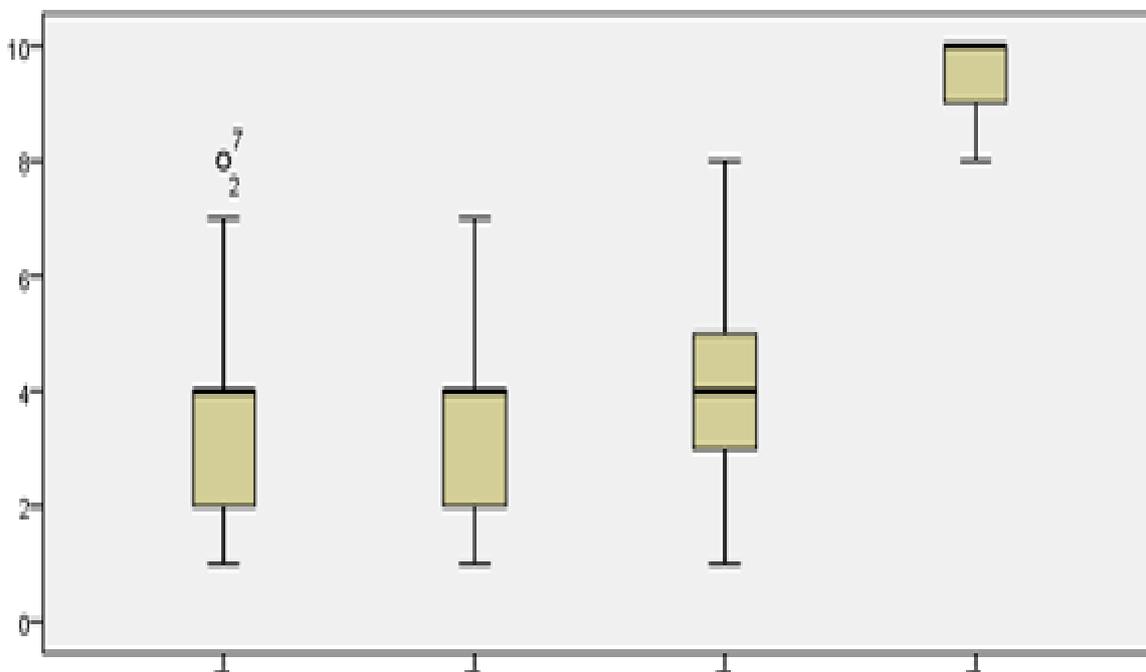


Figura 4. Comparaciones de puntajes del test de toma de conciencia del espacio grupo control – experimental.

IV. DISCUSIÓN

1.

Respecto a la hipótesis general, se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_{c} > 2,31$ y el $p=0,000$, lo que significa aceptar la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado. Baque (2013) menciona que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad, debe ser el docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas. Blanco y Pérez (2011), desarrollaron un programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas donde enfatiza el aporte práctico de lo que es el programa. Los resultados obtenidos muestran que el programa resulta efectivo en su aplicación.

2.

En cuanto la hipótesis específica 1, se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_{c} > 1,32$ y el $p=0,000$, lo que significa se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado. Caballero; Yoli y Valega (2010), planteó soluciones para ejercitar la motricidad gruesa de los niños, desde temprana edad, lo que indica que la educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que es responsabilidad de todos la educación de los niños, pero que en la metodología de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados en el hecho pedagógico. García (2011), observó grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los

niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. Demostró que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea. Las maestras de educación inicial, tienen una gran herramienta que es el juego. Se debe utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares.

3.

En la hipótesis específica 2, se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p = 0,000$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado. Dugarte; Prado y Prado (2008), en el análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico de su grupo, reveló que los docentes estimulan muy poco el desarrollo motriz de los niños(as). Por tanto, la investigación concluye en la necesidad de planificar actividades motrices al aire libre que contribuyan en el desarrollo integral de los niños(as). Flores (2013), en una evaluación que realiza a un programa de juegos reveló en el GE un incremento significativo del desarrollo psicomotor de aproximadamente 4 meses, lo que sugiere la utilidad actual del programa y su necesaria permanencia en el tiempo. El GC también incrementó su desarrollo psicomotor pero en menor porcentaje que el GE, lo que confirma que la falta de estimulación conduce a un estancamiento en su desarrollo psicomotor.

4.

Respecto a la hipótesis específica 3, se aprecia los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p = 0,000$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una

Cuna Jardín, Lima-Cercado. García y Herrera (2011) sostiene que la estimulación Temprana crea un impacto significativo en el desarrollo psicomotor del niño, evidenciando que el 33.3% de los niños presentó riesgo al inicio del taller, 30% adelanto y 36.7% riesgo; a diferencia de los resultados después de haberse sometido por tres meses de estímulo, donde el 40% presentó desarrollo normal y el 60% adelanto, contribuyendo de esta manera con el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades psicomotoras del niño.

V. CONCLUSIONES

Primera

Los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentran por encima del nivel crítico $z_c > 2,31$ y el $p=0,000$, lo que significa aceptar la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Segunda

Los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentran por encima del nivel crítico $z_c > 1,32$ y el $p=0,000$, lo que significa se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Tercera

Los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p=000$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Cuarta

Los valores inferenciales donde el valor de la z se encuentran por encima del nivel crítico $z_c > 1,65$ y el $p=0,000$, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda que las docentes gestionen y coordinen con las autoridades educativas y padres de familia los recursos y materiales necesarios para el soporte de los diversos juegos motrices que utilizan en las actividades de los niños para el desarrollo psicomotor grueso.

Segunda

Se hace necesario, insistir en la actualización constante de nuestras docentes del nivel inicial, con la finalidad de fomentar el empleo adecuado de metodologías y estrategias como la que se propone si se quiere alcanzar un buen desarrollo motor de los niños de tres años.

Tercera

Es importante que la docente motive al niño a observar las diferentes actividades cotidianas, ya que así pueden asimilar mediante el juego motriz comportamiento y actuar siguiendo un modelo socializando con el grupo y participando activamente asumiendo un rol determinado.

Cuarta

Es necesario que las docentes realicen la actividad planteada al inicio de una sesión de juegos motrices para mostrar a los niños las acciones y de esta manera el niño se sentirá motivado y participará mejorando de esta manera su desenvolvimiento con los demás niños.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Antón, M. (2003) *La psicomotricidad en el parvulario*. Barcelona, España: Laia.
- Arteaga, Ch., Viciano, G. y Conde, C. (2007) *Desarrollo de la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. Zaragoza, España: INDE.
- Baque, J. (2013) *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador.
- Blanco, E. y Pérez, M. (2011) *Programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de la comunidad 'La Medinera' en El Limoncito*. Universidad Deportiva del Sur "Simón Bolívar". Venezuela.
- Caballero, A.; Yoli, J. y Valega, Y. (2010) *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. Universidad del Atlántico. Colombia.
- Carmona, R. (2009) *La motricidad en educación infantil. Jugando con nuestro cuerpo*. <http://www.cepazahar.org/eco/n5/spip.php?article38>
- Carretero, M y Col. (2009) *Pedagogía de la escuela infantil*. España: Aula XXI/Santillana.
- Conde, C. y Viciano, G. (1997) *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Granada, España: Aljibe.
- De Andrés, T., Moyá, J. y Peña, A. (2007) *Alteraciones motoras en el desarrollo infantil*. Madrid, España: Editorial CCS
- Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. (2005) España: Diagonal Santillana.

- Dugarte, R.; Prado, L. y Prado, J. (2008) *Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar*. Universidad de Los Andes. Venezuela.
- Flores, J. (2013) *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años*. Universidad Nacional de Tacna: Perú
- Fonseca, V. (2008). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona, España: INDE publicaciones.
- García, J. y Fernández, V. (2006) *Juego y psicomotricidad*. Madrid, España: CEPE.
- García, J. y Martínez, L. (2001) *Psicomotricidad y educación preescolar*. Madrid, España: CEPE.
- García, E. y Herrera, G. (2011) *Estimulación temprana y su impacto en el desarrollo psicomotor del niño menor de treinta meses, Hospital Naylam- Chiclayo 2011*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- García, K. (2011) *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del distrito de Santa María – Huacho-2011*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- KidsHealth (2014) Trastornos del equilibrio. http://kidshealth.org/parent/en-espanol/medicos/balance_disorders_esp.html#
- Lapierre, A. (2007) *Educación psicomotriz en la escuela maternal*. Barcelona, España: Científico-Médica.
- Le Boulch, J. (1995) *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años*. Barcelona, España: Paidós.
- Lora, J. (2008) *Fichas de psicomotricidad: tarea de movimiento*. Lima, Perú: Lars Editorial S.A.C.
- Llorca, L. y Vega, N. (2008) *Psicomotricidad y globalización del currículo en educación infantil*. Granada, España: Aljibe.

Martínez, F. García, G. y Montoro, M. (2004) *Los primeros pasos en psicomotricidad*. Madrid, España: Narcea.

Ramos, F. (2009) *Introducción a la práctica de la educación psicomotriz*. Madrid, España: Pablo del Río.

Romero, C. (2001) *Las capacidades perceptivo motoras y su desarrollo*. Lateralidad. Granada Proyecto Sur Ediciones.

Vayer, P. (2003) *El diálogo corporal*. Barcelona, España: Científico-Médica.

Wallon, H. (1965) *La evolución psicológica del niño*. México: Grijalbo.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Autora: Br. DORIS ROSARIO SULCA CAMPOS

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES												
<p>Problema general: ¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?</p>	<p>Objetivo general: Determinar los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar los efectos del Programa de juegos motrices para la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p>	<p>Hipótesis general: El Programa de juegos motrices tienen un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p> <p>Hipótesis específicas: El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del cuerpo en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p>	<p>VI: Programa de juegos motrices</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Aspectos o contenidos</th> <th style="width: 30%;">Generalidades</th> <th style="width: 40%;">Actividades y sesiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juego vivenciando mi cuerpo.</td> <td>Estrategias</td> <td>Actividad I: 3 Sesiones</td> </tr> <tr> <td>Juego y aprendo a sostener mi cuerpo</td> <td>Secuencia metodológica</td> <td>Actividad II: 6 Sesiones</td> </tr> <tr> <td>Experimento con los lados de mi cuerpo.</td> <td>Recursos y materiales</td> <td>Actividad III: 7 Sesiones</td> </tr> </tbody> </table>	Aspectos o contenidos	Generalidades	Actividades y sesiones	Juego vivenciando mi cuerpo.	Estrategias	Actividad I: 3 Sesiones	Juego y aprendo a sostener mi cuerpo	Secuencia metodológica	Actividad II: 6 Sesiones	Experimento con los lados de mi cuerpo.	Recursos y materiales	Actividad III: 7 Sesiones
Aspectos o contenidos	Generalidades	Actividades y sesiones													
Juego vivenciando mi cuerpo.	Estrategias	Actividad I: 3 Sesiones													
Juego y aprendo a sostener mi cuerpo	Secuencia metodológica	Actividad II: 6 Sesiones													
Experimento con los lados de mi cuerpo.	Recursos y materiales	Actividad III: 7 Sesiones													

<p>¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?</p> <p>¿Cuáles son los efectos del Programa de juegos motrices para el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado?</p>	<p>Determinar los efectos del Programa de juegos motrices para la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado..</p> <p>Determinar los efectos del Programa de juegos motrices para el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p>	<p>El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en la toma de conciencia del espacio en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p> <p>El Programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.</p>	<p>Vd. : Desarrollo psicomotor grueso</p> <table border="1" data-bbox="862 316 2083 1197"> <thead> <tr> <th data-bbox="862 316 1149 395">Dimensiones</th> <th data-bbox="1149 316 1503 395">Indicadores</th> <th data-bbox="1503 316 1776 395">Ítems</th> <th data-bbox="1776 316 1904 395">Escala</th> <th data-bbox="1904 316 2083 395">Índice</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="862 395 1149 707">Toma de conciencia del cuerpo.</td> <td data-bbox="1149 395 1503 707">Intervención de los músculos en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo, Acto motor voluntario, Control de mecanismos musculares..</td> <td data-bbox="1503 395 1776 707">1,2,3,4,5,6,7</td> <td data-bbox="1776 395 1904 707" rowspan="3">Sí: (2) A veces: (1) No: 0</td> <td data-bbox="1904 395 2083 707" rowspan="3">Muy adecuado (16-20) Adecuado (11-15) Poco Adecuado (6-10) Inadecuado (0-5)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 707 1149 943">Toma de conciencia del espacio.</td> <td data-bbox="1149 707 1503 943">Mantenimiento de la postura Control postural Desarrollo de adquisición de la coordinación</td> <td data-bbox="1503 707 1776 943">8,9,10,11,12,13,14</td> </tr> <tr> <td data-bbox="862 943 1149 1197">Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.</td> <td data-bbox="1149 943 1503 1197">Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro Diferenciación y organización global corporal Predominio motor</td> <td data-bbox="1503 943 1776 1197">15,16,17,18,19,20</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Índice	Toma de conciencia del cuerpo.	Intervención de los músculos en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo, Acto motor voluntario, Control de mecanismos musculares..	1,2,3,4,5,6,7	Sí: (2) A veces: (1) No: 0	Muy adecuado (16-20) Adecuado (11-15) Poco Adecuado (6-10) Inadecuado (0-5)	Toma de conciencia del espacio.	Mantenimiento de la postura Control postural Desarrollo de adquisición de la coordinación	8,9,10,11,12,13,14	Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.	Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro Diferenciación y organización global corporal Predominio motor	15,16,17,18,19,20
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Índice															
Toma de conciencia del cuerpo.	Intervención de los músculos en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo, Acto motor voluntario, Control de mecanismos musculares..	1,2,3,4,5,6,7	Sí: (2) A veces: (1) No: 0	Muy adecuado (16-20) Adecuado (11-15) Poco Adecuado (6-10) Inadecuado (0-5)															
Toma de conciencia del espacio.	Mantenimiento de la postura Control postural Desarrollo de adquisición de la coordinación	8,9,10,11,12,13,14																	
Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.	Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro Diferenciación y organización global corporal Predominio motor	15,16,17,18,19,20																	

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	Tratamiento estadístico																					
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: cuasiexperimental</p> <p>El siguiente esquema corresponde a este</p> <table border="1" data-bbox="224 430 649 662"> <thead> <tr> <th>Grupo</th> <th>Pre test</th> <th>Variable Independiente</th> <th>Pos test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Experimental</td> <td>Y₁</td> <td>X</td> <td>Y₂</td> </tr> <tr> <td>Control</td> <td>Y₁</td> <td>---</td> <td>Y₂</td> </tr> </tbody> </table> <p>tipo de diseño:</p> <p>Dónde:</p> <p>E : Grupo Experimental con la aplicación del Programa de juegos motrices C : Grupo control, con los recursos propios del docente. Y1 : Pre test aplicado a los dos grupos Y2 : Post test aplicado a los dos grupos, después de la aplicación del Programa de juegos motrices X : Variable independiente: Programa de juegos motrices</p>	Grupo	Pre test	Variable Independiente	Pos test	Experimental	Y ₁	X	Y ₂	Control	Y ₁	---	Y ₂	<p>Población: La población está constituida por niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado. Según el cuadro siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="683 359 1209 598"> <thead> <tr> <th>Aula 3 Años</th> <th>Naranja Grupo Control</th> <th>Turquesa Grupo Experimental</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niños</td> <td>18</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL</td> <td>36</td> </tr> </tbody> </table> <p>Muestra: No probabilística</p> <p>Muestreo: censal</p>	Aula 3 Años	Naranja Grupo Control	Turquesa Grupo Experimental	Niños	18	18	TOTAL		36	<ol style="list-style-type: none"> Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo: Desarrollo psicomotor grueso 	<p>El análisis de los datos se realizó con el software estadístico SPSS versión 21, donde se determinarán los rangos para cada variable, asimismo las frecuencias por dimensiones.</p> <p>En el análisis descriptivo se emplearon las tablas de frecuencias y gráficos de barras y para el análisis inferencial se empleó la prueba no paramétrica de Mann Whitney, cuya fórmula es el siguiente:</p> <p>Prueba no Parametrica: U de MANN WHITNEY</p> <p>Prueba U de Mann-Whitney</p> $U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$ $U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$
Grupo	Pre test	Variable Independiente	Pos test																					
Experimental	Y ₁	X	Y ₂																					
Control	Y ₁	---	Y ₂																					
Aula 3 Años	Naranja Grupo Control	Turquesa Grupo Experimental																						
Niños	18	18																						
TOTAL		36																						

ANEXO 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de una Cuna Jardín, Lima-Cercado.

Autora: Br. Doris Rosario Sulca Campos

Aspectos o contenidos	Generalidades	Actividades y sesiones
Juego vivenciando mi cuerpo.	Estrategias	Actividad I: 3 Sesiones
Juego y aprendo a sostener mi cuerpo.	Secuencia metodológica	Actividad II: 6 Sesiones
Experimento con los lados de mi cuerpo.	Recursos y materiales	Actividad III: 7 Sesiones

Operacionalización de la Variable dependiente: Desarrollo psicomotor grueso

Dimensiones	Indicadores	Ítems de evaluación	Escala	Índice
Toma de conciencia del cuerpo	Intervención de los músculos en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo, Acto motor voluntario, Control de mecanismos musculares.	Salta con los dos pies juntos, con un pie y alternando ambos pies.	Sí:2	Muy adecuado (16-20)
		Rueda la pelota utilizando diferentes partes del cuerpo. Se desplaza por el suelo gateando hasta un objeto con movimientos coordinados de brazos y piernas.	A veces:1	
		Realiza saltitos hacia arriba con los dos pies, las piernas flexionadas en las caídas. Camina con movimientos coordinados de brazos y piernas.	No: 0	Adecuado (11-15)
				Poco

		<p>Se desplaza gateando por arriba de un banco.</p> <p>Se desplaza arrastrando su cuerpo por el suelo coordinadamente.</p>		<p>Adecuado (6-10)</p>
<p>Toma de conciencia del espacio.</p>	<p>Mantenimiento de la postura</p> <p>Control postural</p> <p>Desarrollo de adquisición de la coordinación</p>	<p>Salta abriendo y cerrando las piernas.</p> <p>Sube y desciende de una silla de pequeña altura con el apoyo de todo el cuerpo.</p> <p>Camina y corre por entre obstáculos libremente.</p> <p>Camina de puntillas, de pie, con los talones.</p> <p>Camina y corre de frente, de espalda, de costado.</p> <p>Lleva el bastón sobre la palma de la mano, caminando.</p> <p>Realiza tres saltos con un pie.</p>		<p>Inadecuado (0-5)</p>
<p>Dominio funcional de un lado sobre el otro.</p>	<p>Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro</p> <p>Diferenciación y organización global corporal</p> <p>Predominio motor</p>	<p>Salta con un pie, con el otro, con los dos.</p> <p>Da bote a la pelota con las dos manos, a un lado, al otro lado de una línea marcada en el suelo.</p> <p>Da bote por todo el espacio cambiando de mano.</p> <p>Hace rodar la pelota pequeña con una mano con bastante dirección.</p> <p>Atrapa con las dos manos y ayuda de todo el cuerpo , la pelota que le lanzan.</p> <p>Realiza saltitos laterales hacia un lado y otro de una línea trazada en el piso.</p>		

ANEXO 3: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO

Código:

DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

Autora: Br. DORIS ROSARIO SULCA CAMPOS

Estimado(a) docente sin el ánimo de perturbar su labor, el presente instrumento tiene por objeto conocer aspectos relacionados al desarrollo psicomotor grueso de los niños en el aula a su cargo; la información que nos aporte será permitida con fines de estudio y será totalmente confidencial. Le agradecemos por su apoyo y sinceridad.

Instrucciones: Lea atentamente las preguntas y marque al lado derecho con un aspa (X) la escala valorativa según sea su caso, por favor marcar todos los Ítems sin dejar ninguno, teniendo en consideración la escala valorativa asignada.

ESCALA VALORATIVA

<i>CATEGORIA</i>	<i>CÓDIGO</i>
<i>Sí</i>	<i>Sí(2)</i>
<i>A veces</i>	<i>A veces (1)</i>
<i>No</i>	<i>No (0)</i>

Desarrollo psicomotor grueso				
DIMENSIONES		NO	A veces	SI
	Toma de conciencia del cuerpo	(0)	(1)	(2)
1	Se desplaza por el suelo gateando hasta un objeto con movimientos coordinados de brazos y piernas.			
2	Salta con los dos pies flexionando las piernas en las caídas.			
3	Camina espontáneamente moviendo brazos y piernas.			
4	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el suelo coordinando brazos y piernas.			
5	Rueda impulsando su cuerpo por el piso sin ayuda.			
6	Pasa por un túnel reptando			
7	Trepa sobre objetos superpuestos (taburetes u otros).			

	Toma de conciencia del espacio	NO (0)	A VECES (1)	SI (2)
8	Camina sobre bancos de 30 cms. de altura			
9	Escala subiendo y bajando hasta la altura de 2 mts. De altura.			
10	Sortea obstáculos evitando chocarse más de dos veces.			
11	Camina con los talones ida y vuelta en una distancia de 5 mts.			
12	Camina y corre de frente, de espalda, de costado.			
13	Lleva el bastón sobre la palma de la mano, caminando.			
14	Salta alternando los pies sobre un taburete de 15 cms, de altura (steps).			
	Dominio funcional de un lado sobre el otro	NO (0)	A veces (1)	SI (2)
15	Se desplaza hacia un lado y otro lado según indiquen las flechas.			
16	Da bote a la pelota con las dos manos, a un lado, al otro lado de una línea marcada en el suelo.			
17	Camina sorteando conos hacia los lados siguiendo las indicaciones.			
18	Rueda utilizando colchonetas que estas a los lados.			
19	Se lanza hacia un lado u otro lado para atrapar la pelota.			
20	Arrastra objetos llevándolos de un lado y otro lado del patio.			

Gracias por su colaboración.

Resultados de la prueba de confiabilidad del grupo piloto

Estadísticos total-elemento

n	ítems	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
dcc1		.886
dcc2		.883
dcc3		.881
dcc4		.882
dcc5		.876
dcc6		.884
dcc7		.884
dtce8		.874
dtce9		.874
dtce10		.875
dtce11		.878
dtce12		.880
dtcee13		.885
dtce14		.882
df15		.875
df16		.873
df17		.874
df18		.867
df19		.866
df120		.880

confiabilidad de l instrumento de motricidad gruesa

Alfa de Cronbach	ítems
.884	20

Resultado pre test

Estadístico de contraste

	Desarrollo psicomotor grueso
U de Mann-Whitney	235,8
Z	1,225
Sig. Asintót. (bilateral)	.065

Estadístico de contraste

	Toma de conciencia del cuerpo
U de Mann-Whitney	305,9
Z	1,547
Sig. Asintót. (bilateral)	.032

Estadístico de contraste

	<i>Toma de conciencia del espacio</i>
U de Mann-Whitney	287,7
Z	1,623 .021
Sig. Asintót. (bilateral)	

Estadístico de contraste

	<i>Dominio funcional de un lado sobre el otro</i>
U de Mann-Whitney	287,7
Z	1,623 .021
Sig. Asintót. (bilateral)	

Resultado post test

Estadístico de contraste

	Desarrollo psicomotor grueso
U de Mann-Whitney	124,7
Z	2,312
Sig. Asintót. (bilateral)	.000

Estadístico de contraste

	Toma de conciencia del cuerpo
U de Mann-Whitney	213,6
Z	1,324
Sig. Asintót. (bilateral)	000

Estadístico de contraste

	<i>Toma de conciencia del espacio</i>
U de Mann-Whitney	323.9
Z	1,657.9
Sig. Asintót. (bilateral)	.000

Estadístico de contraste

	<i>Dominio funcional de un lado sobre el otro</i>
U de Mann-Whitney	323.9
Z	1,657.9
Sig. Asintót. (bilateral)	.000

PRE TEST GRUPO CONTROL

	Toma de conciencia del cuerpo								Toma de conciencia del espacio								Dominio funcional de un lado sobre el otro						
	TCC 1	TCC2	TCC3	TCC4	TCC5	TCC6	TCC7	TPD	TCE8	TCE9	TCE10	TCE11	TCE12	TCE13	TCE14	TPD	DFL15	DFL16	DFL17	DFL18	DFL19	DFL20	TPD
SJT1	1	1	2	1	2	1	2	10	0	1	1	0	1	1	0	2	0	0	1	2	1	2	6
SJT2	1	0	1	1	2	1	2	8	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0
SJT3	2	1	2	1	1	1	0	8	0	1	0	1	0	1	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT4	1	1	2	1	2	1	0	8	2	1	0	0	0	1	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT5	1	1	0	0	1	0	2	5	1	0	0	1	0	2	0	3	1	1	0	1	1	2	6
SJT6	1	2	2	1	2	1	1	10	2	1	1	0	1	1	0	5	1	0	0	0	1	2	4
SJT7	0	0	1	1	1	1	0	4	2	0	0	0	0	1	0	3	0	0	1	0	0	1	2
SJT8	1	2	1	1	0	0	0	5	2	1	0	1	0	1	0	5	1	0	0	0	0	2	3
SJT9	2	2	2	1	1	1	0	9	2	1	0	0	0	1	1	6	1	0	1	0	1	2	5
SJT10	0	1	2	1	1	1	0	6	2	0	0	1	0	2	0	3	0	1	0	1	0	1	3
SJT11	1	1	2	1	2	1	0	8	2	0	1	0	1	1	0	4	1	0	0	0	1	2	4
SJT12	2	1	2	1	1	1	0	8	2	0	0	0	0	1	0	3	1	0	1	0	1	2	5
SJT13	2	2	2	1	2	1	1	11	2	0	0	1	0	1	0	5	1	0	0	0	1	1	3
SJT14	1	0	2	1	1	1	0	6	2	0	0	0	0	1	0	4	1	0	1	0	0	2	4
SJT15	1	0	1	0	0	1	0	3	0	1	0	1	0	2	0	1	1	1	0	1	0	1	4
SJT16	0	0	1	0	1	1	2	5	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	2
SJT17	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	1	3
SJT18	0	0	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3

PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

VARIABLE : desarrollo psicomotor grueso																							
	Toma de conciencia del cuerpo							TPD	Toma de conciencia del espacio							TPD	Dominio funcional de un lado sobre el otro						TPD
	TCC 1	TCC2	TCC3	TCC4	TCC5	TCC6	TCC7		TCE8	TCE9	TCE10	TCE11	TCE12	TCE13	TCE14		DFL15	DFL16	DFL17	DFL18	DFL19	DFL20	
SJT1	1	0	1	1	1	0	1	5	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	1	1	4
SJT2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0
SJT3	0	1	0	1	0	1	0	3	0	1	2	1	0	0	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT4	0	0	0	1	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT5	0	1	0	2	0	1	0	4	1	0	2	0	0	0	0	3	1	0	0	0	1	2	4
SJT6	1	0	1	1	1	0	1	5	2	1	0	0	1	1	0	5	1	1	1	1	1	2	7
SJT7	0	0	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	2
SJT8	0	1	0	1	0	1	0	3	2	1	0	1	1	0	0	5	1	0	0	0	0	2	3
SJT9	0	0	0	1	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	2	7
SJT10	0	1	0	2	0	1	0	4	2	0	0	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1
SJT11	1	0	1	1	1	0	1	5	2	0	1	0	1	0	0	4	1	1	0	1	1	2	6
SJT12	0	0	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	1	0	0	3	1	1	2	1	1	2	8
SJT13	0	1	0	1	0	1	0	3	2	0	1	0	2	0	0	5	1	1	2	1	1	1	7
SJT14	1	0	2	1	1	1	0	6	2	0	1	0	1	0	0	4	1	0	1	0	0	2	4
SJT15	1	0	1	0	0	1	0	3	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	3
SJT16	0	0	1	0	1	1	2	5	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	2
SJT17	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	1	3
SJT18	0	0	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3

POST TEST GRUPO CONTROL

	Toma de conciencia del cuerpo								Toma de conciencia del espacio								Dominio funcional de un lado sobre el otro						
	TCC 1	TCC2	TCC3	TCC4	TCC5	TCC6	TCC7	TPD	TCE8	TCE9	TCE10	TCE11	TCE12	TCE13	TCE14	TPD	DFL15	DFL16	DFL17	DFL18	DFL19	DFL20	TPD
SJT1	2	1	2	1	2	1	2	11	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	2	1	2	6
SJT2	1	0	1	1	2	1	2	8	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0
SJT3	2	1	2	1	1	1	0	8	0	1	2	1	0	0	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT4	1	1	2	1	2	1	0	8	2	1	1	0	0	0	0	4	1	0	1	1	0	1	4
SJT5	2	1	0	0	1	0	2	6	1	0	2	0	0	0	0	3	1	0	0	0	1	2	4
SJT6	1	2	2	1	2	1	1	10	2	1	0	0	1	1	0	5	1	1	1	1	1	2	7
SJT7	0	0	1	1	1	1	0	4	2	0	0	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	2
SJT8	1	2	1	1	0	0	0	5	2	1	0	1	1	0	0	5	1	0	0	0	0	2	3
SJT9	2	2	2	1	1	1	0	9	2	1	0	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	2	7
SJT10	0	1	2	1	1	1	0	6	2	0	0	0	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	1
SJT11	1	1	2	1	2	1	0	8	2	0	1	0	1	0	0	4	1	1	0	1	1	2	6
SJT12	2	1	2	1	1	1	0	8	2	0	0	0	1	0	0	3	1	1	2	1	1	2	8
SJT13	2	2	2	1	2	1	1	11	2	0	1	0	2	0	0	5	1	1	2	1	1	1	7
SJT14	1	0	2	1	1	1	0	6	2	0	1	0	1	0	0	4	1	0	1	0	0	2	4
SJT15	1	0	1	0	0	1	0	3	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	3
SJT16	0	0	1	0	1	1	2	5	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	2
SJT17	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	1	3
SJT18	0	0	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3

POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

VARIABLE : desarrollo psicomotor grueso																							
	Toma de conciencia del cuerpo							TPD	Toma de conciencia del espacio							TPD	Dominio funcional de un lado sobre el otro						TPD
	TCC 1	TCC2	TCC3	TCC4	TCC5	TCC6	TCC7		TCE8	TCE9	TCE10	TCE11	TCE12	TCE13	TCE14		DFL15	DFL16	DFL17	DFL18	DFL19	DFL20	
SJT1	2	2	2	1	2	2	0	11	2	2	2	2	2	2	2	14	2	1	2	2	2	2	11
SJT2	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT3	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT4	2	0	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT6	2	0	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	13	2	1	2	2	2	2	11
SJT7	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	0	2	2	2	2	10
SJT8	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT9	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	1	2	2	2	2	11
SJT10	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT11	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT12	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT13	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT15	2	0	2	2	2	2	0	10	1	0	2	2	2	2	1	10	2	1	2	2	2	2	11
SJT16	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT17	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12
SJT18	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	1	2	2	1	12	2	1	2	2	2	2	11

PROGRAMA DE JUEGOS MOTRICES

Cronograma de actividades a desarrollar

			INICIO	TERMINO	Nº SESIONES
Pre - test			01 julio	3 de julio	2
PROGRAMA DE JUEGOS MOTRICES	Actividad I Afianzando mi coordinación motora. "Juego vivenciado mi cuerpo"	SESIÓN 1 EL GAVILAN Y LAS GALLINAS	08 Julio	08 julio	1
		SESION 2 EMPUJANDO	10 Julio	10 julio	1
		SESION 3 JUGANDO CON LA PELOTA, IR Y VOLVER	15 julio	15 julio	1
		SESION 4 LOS BASTONES	17 julio	17 julio	1
	Actividad II: Afianzando mi equilibrio. "juego y aprendo a sostener mi cuerpo"	SESION 5 PEGANDO PATITAS	12 agosto	12 agosto	1
		SESION 6 CARRERA DE TORTUGAS	14 agosto	14 agosto	1
		SESION 7 JIRAFAS Y SAPITOS	19 agosto	19 agosto	1
		SESION 8 MALABARISTA	21 agosto	21 agosto	1
		SESION 9 SACARLE LA COLA AL BURRO	26 agosto	26 agosto	1
		SESION 10	28	28	1

		EL LOBO Y LAS OVEJAS	agosto	agosto	
	Actividad III:	SESION 11 EXPLOTANDO GLOBOS	2 setiembre	2 setiembre	1
	Afianzando mi lateralidad.	SESION 12 JUGANDO CON EL CUERPO	4 setiembre	4 setiembre	1
	“Experimento con los lados de mi cuerpo”	SESION 13 EL ANILLOO TRAVIESO	9 setiembre	9 setiembre	1
		SESION 14 MANTENERSE EN PUNTILLAS	11 setiembre	11 setiembre	1
		SESION 15 JUGANDO A LOS BOLOS	16 setiembre	16 setiembre	1
		SESION 16 SUBIR ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES.	18 setiembre	18 setiembre	1
	Post-test		23 setiembre	25 setiembre	2
	TOTAL DE SESIONES				20

I. CONTENIDOS

Módulo I: Afianzando mi coordinación motora “Juego vivenciando mi cuerpo”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	DIMENSIONES E INDICADORES	
			Dimensiones	Indicadores
sesión 1: El gavián y las gallinas	Desarrollo de actividades de ejecución	Radio, Cd, cajas Pelotas grandes y medianas de diferentes colores.	Afianzando mi Coordinación motora	Toma de conciencia del cuerpo.
sesión 2: Empujando	Desarrollo de actividades de relajación			DC1,DC2, DC3,DC4, DC5,DC6, DC7.
sesión 3: Jugando con la pelota, ir y volver	Desarrollo de actividades dialógicas			
Sesión 4: Los bastones		-		

Fuente: Castañeda (2007)

Módulo II: Afianzando mi equilibrio “Juego y aprendo a sostener mi cuerpo”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	DIMENSIONES E INDICADORES	
			Dimensiones	Indicadores
sesión 5: Pegando patitas	Desarrollo de actividades de ejecución	Radiograbadora, cd Bastones de plástico, docente, niños, música, patio	Afianzando mi Equilibrio	Toma de conciencia del espacio.
sesión 6: Carrera de	Desarrollo de	Pizarra, pies grandes, cinta maskingtape de colores, niños,		DE8, DE 9

tortugas	actividades de relajación	docente		DE10,
sesión 7: Jirafa y sapitos	Desarrollo de actividades dialógicas	Silbato		DE 11,
sesión 8: Malabarista		Libros delgados, hojas de periódico, bolsitas de arena o aserrín. soga, árbol.		DE 12,
sesión 9: Sacarle la cola al burro				DE 13,
sesión 10: El lobo y las ovejas				DE 14

Fuente: Castañeda (2007)

Módulo III: Afianzando mi lateralidad “Experimento con los lados de mi cuerpo”

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS	DIMENSIONES E INDICADORES	
			Dimensiones	Indicadores
sesión 11: Explotando globos	Desarrollo de actividades de ejecución	Cinta maskingtape, silbato, globos, inflador.	Afianzando mi Lateralidad	Dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro.
sesión 12: Jugando con el cuerpo				
sesión 13: El anillo travieso	Desarrollo de actividades de relajación	Tarjetas, sobres, patio. Soga, anillo de jebe o pelotas grandes de plástico, botellas de plástico (yogurt), botellas de cartón de		
sesión 14: Mantenerse en puntillas	Desarrollo de actividades dialógicas			
sesión 15: Jugando a los bolos				

sesión 16: subir escaleras alternando los pies.		leche.		
--	--	--------	--	--

Fuente: Castañeda (2007)

Evaluación

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Sesiones de psicomotricidad N°1

EL GAVILAN Y LAS GALLINAS

Calentamiento:	RECURSOS Materiales
Escucharemos música "LA GALLINA TURULECA"	Radio, Cd,
Actividad principal o ejecución:	
<p>Se explica a la asamblea el desarrollo del juego y el docente ayudado por una mascarilla hará de gavián, estará durmiendo y las gallinas (alumnos) pasearan sin darse cuenta de su presencia, de pronto el gavián se despierta despliega sus alas y las gallinas asustadas comienzan a correr para que no las toquen, intentando llegar a los corrales, el que no llega a hacerlo, pasará a ser gavián, y el gavián pasará a ser gallina al atrapar a otros compañeros.</p> <p>En el área de los juegos, dispondremos un área que serán las jaulas a donde llegaran las gallinas al huir del gavián.</p>	Jaulas (cajas) Niños, docente
Relajación:	
Realizaremos ejercicios de relajación inspirando y expirando el aire, luego haremos como que inflamamos un globo muy despacio.	Niños, docente, espacio al aire libre
Dialogo o cierre:	
Te gusto participar, que es lo que más te gusto, como podríamos variar el juego, lo repetirías nuevamente, como lo hiciste, te gusto tu participación, te gusto ser gavián o gallina	Niños, docente

Sesiones de psicomotricidad N°2

EMPUJANDO

Calentamiento:	RECUROS /materiales
Iniciaremos escuchando música, los tres cerditos desobedientes	Música, radio
Actividad principal o ejecución:	
<p>Explicaremos el desarrollo del juego a los niños. Utilizaremos cajas para que los niños puedan empujar las cajas y los utilicen como autos, o también que puedan meterse dentro de las mismas y con ayuda del adulto que lo empuje o si varios puedan empujar si se ponen de acuerdo hacerlo por parejas.</p> <p>Se desarrollara en el patio donde el piso es liso y puedan deslizarse las cajas.</p>	<p>Cajas, niños, docente.</p>  
Relajación	
Terminada la actividad nos relajaremos tomando aire como cuando olemos flores, y luego expirando como cuando inflamamos globos.	Docente y niños
Dialogo:	
Luego del aseo y ya en el aula preguntaremos si les gusto la actividad, como podrían desarrollarla de otra manera., que sintieron al desarrollarla, que no les gusto. Les gustaría repetirla.	Objetos de aseo, niños

Sesiones de psicomotricidad N° 3

JUGANDO CON LA PELOTA, IR Y VOLVER

Calentamiento:	RECURSOS Materiales
<p>Realizaremos ejercicios de flexión y extensión de los miembros inferiores y superiores, abrazándose primero solos, luego con los amigos, levantando los brazos, dando abrazos en el aire.</p>	<p>Pelotas grandes y medianas de diferentes colores.</p>
<p>Actividad principal o ejecución:</p>	
<p>Los niños tiraran la pelota varias veces, luego que la lancen lejos, cerca de un compañero, para un lado, el otro lado, que la hagan rodar con diferentes partes del cuerpo, que la hagan volar, cambiar su balón con otro compañero, rodar la pelota con una mano luego con la otra con las dos libremente sin chocarse, hacer lo mismo con los pies.</p>	<p>Docente, niños, patio, pelotas</p> 
<p>Relajación:</p>	
<p>Con los ojos cerrados y echados en el piso, nos imaginaremos que estamos recostados sobre nubes y que nos hundimos suavemente</p>	<p>Docente, niños, colchonetas</p>
<p>Dialogo:</p>	
<p>Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con la pelota, como jugarían otra vez.,</p>	<p>Docente, niños,</p>

Sesiones de psicomotricidad N° 4

LOS BASTONES

Calentamiento:	RECURSOS Materiales
Abriremos y cerraremos las manos entonando la canción “abro y cierro mis manos”	CD, radio
Actividad principal o ejecución:	
Al inicio cada niño de acuerdo a su imaginación jugara con el bastón libremente, que dejen caer el bastón de forma horizontal y logren cogerlo antes de que caiga al suelo; que tomen el bastón horizontal con ambas manos, con una y otra mano, alternando manos, con las manos juntas, con las manos separadas, que dejen caer el bastón al frente, de lado, arrodillados, sentados, soltándolo desde la cabeza, los hombros, la cintura; cerca y lejos del cuerpo. Luego les sugeriremos que lo utilicen para subir una montaña apoyados en el bastón, usarlo como un fusil, como un caballito.	Bastones de plástico, docente, niños, música, patio  
Relajación:	
Tomaremos aire y luego imaginaremos que soplamos una pluma, levantamos los brazos, los bajamos y pegamos al cuerpo y repetimos dos veces más los ejercicios.	Docente, niños, patio
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con los bastones, como jugarían otra vez.	Docente, niños

PEGANDO PATITAS

Calentamiento:	RECURSOS Materiales
Entonamos el canto de los tres chanchitos desobedientes	Radio grabadora, CD
Actividad principal o ejecución:	
Explicaremos a los niños el desarrollo del juego, se dividirán en dos grupos, se trazara o marcara una línea en el piso, todos sentados en el piso como indios, se les repartirá unas patitas, y en la pared o una pizarra del patio pegaremos dos pies grandes, ellos deberán pegar su patita en el pie que corresponda, caminando por la línea pegada o marcada en el piso y volver corriendo, sentarse y que salga el que sigue, gana el equipo que haya pegado todas sus patitas.	Pizarra, pies grandes, cinta maskingtape de colores, niños, docente
Relajación:	
Caminando despacio, toman aire y luego soplan despacio, muy lentamente, hacen estiramiento de sus miembros inferiores.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con las patitas, como jugarían otra vez.	Niños, docente

Sesiones de psicomotricidad N°6

CARRERA DE TORTUGAS

Calentamiento:	RECURSOS MATERIALES
Entonaremos la canción del pollito lito	Radiograbadora, cd
Actividad principal o ejecución:	
Antes de iniciar el juego debemos delimitar el espacio en el patio. Cada niño deberá contar con un cojín o almohada que utilizara como caparazón de tortuga, todos se colocaran en la línea de partida marcada en el piso, todos puestos en 4 patas, a la voz de partida deberán avanzar despacio para lograr llegar a la meta sin que se le caiga el cojín si se le cae deberá volver al inicio y comenzar nuevamente. La tortuga que llega primero es la ganadora.	<ul style="list-style-type: none"> • Cojines o almohadas • Cinta maskingtape • Docente • niños
Relajación:	
Realización la respiración de inhalar como oliendo el perfume de una flor y expiramos como soplando una vela lentamente.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con los cojines, como jugarían otra vez.	Docentes, niños, ambiente del aula, útiles de aseo

Sesiones de psicomotricidad N°7

JIRAFAS Y SAPITOS

Calentamiento:	RECURSOS/ MATERIALES
Realizaremos el calentamiento corriendo libremente sin chocarse con sus compañeros, cambiando de dirección.	Docente, niños, patio, silbato
Actividad principal o ejecución:	
Trazaremos en el patio una línea de partida y otra de llegada, a la señal de la docente los niños partirán corriendo en puntas de pie con los brazos elevados hacia arriba, los seis primeros en llegar a la meta ganan, solo pueden dar un salto para traspasar la línea final o de llegada, en la repetición del juego lo harán agachados manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.	Cinta maskingtape, niños docente, patio, silbato 
Relajación:	
Imitamos el movimiento de un balancín, empezamos balanceando un brazo luego los dos, una pierna luego las dos, la cabeza, luego nos dejamos caer suavemente sin golpearnos.	
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar esta dinámica de juego, como jugarían otra vez.	

Sesiones de psicomotricidad N°8

MALABARISTA

Calentamiento:	RECURSOS /MATERIALES
Correr por todo el espacio. Cuando encuentre un obstáculo o línea marcados en el piso la salta.	Docente, niños, silbato, patio, makingtape.
Actividad principal o ejecución:	
<p>Explicamos que cada jugador deberá portar en la cabeza un libro, o hoja de periódico etc. y dar una vuelta alrededor del patio y volver a la</p> <p>Línea de partida, entregar la posta a un compañero y este tomar el objeto y partir nuevamente a realizar el mismo recorrido. El que deja caer el objeto o se le cae simplemente puede retener el objeto con las manos para que no se le caiga.</p>	<p>Libros delgados, hojas de periódico, bolsitas de arena o aserrín.</p> 
Relajación:	
Tomamos aire como si fuésemos a inflar un globo lo retemos contando hasta tres y luego lo expulsamos contando nuevamente hasta tres.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con los objetos, como jugarían otra vez	Útiles de aseo, niños, docente, aula

Sesiones de psicomotricidad N°9

SACARLE LA COLA AL BURRO

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Correr por todos lados y a la voz toca el piso con las dos manos y luego salta.	Docente, niños, silbato
Actividad principal o ejecución:	
<p>Los niños deberán elegir quien será el burro. Consiste en jalar una sogá como cola el resto de niños tratará de pisar la cola el que logre pisarla pasará llevar la cola o jalarla y los niños lo perseguirán por todo el patio.</p>	<p>Docente, niños, patio, sogá</p> 
Relajación:	
Acostados de espaldas, tensar todo el cuerpo a la vez contar hasta cinco y luego relajar todo el cuerpo hasta que sienta que se hunde en el piso.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con la sogá, como jugarían otra vez el juego.	Útiles de aseo, docente, niños, aula

Sesiones de psicomotricidad N°10

EL LOBO Y LAS OVEJAS

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Acostado de espaldas, se toman de las piernas con los brazos hasta hacerse una bolita, se queda en esa posición apoyando solo la espalda en el suelo.	Docente, niños, patio.
Actividad principal o ejecución:	
Delimitamos un lugar como un corral luego los niños que harán de ovejas quedaran allí hasta que logren escapar por debajo de una soga, y el niño que haga de lobo estará escondido detrás de un árbol y las persigue y las ovejas corren a su refugio, la oveja que es atrapada pasa hacer lobo.	Docente, niños, sillas, patio, soga, árbol. 
Relajación:	
Sentados en sillas extienden ambas piernas poniéndolas en tensión cuentan hasta cinco y luego las relajan llevándolas a la posición inicial.	Docente, niños, sillas
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar como las ovejas o lobo, como jugarían otra vez este divertido juego.	Docente, niños, útiles de aseo.

Sesiones de psicomotricidad N°11

EXPLOTANDO GLOBOS

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
En parejas sentados uno frente al otro, con las piernas juntas y extendidas toma un balón con los brazos estirados por encima de la cabeza y flexionando el tronco lo pasan al compañero sin doblar las rodillas.	Docente, niños, patio, pelotas.
Actividad principal o ejecución:	
Formaremos dos grupos, sentados unos de tras de otros, se les entregara la misma cantidad de globos inflados, se les marcara el inicio y el final con una línea marcada en el piso, a la señal saldrán uno de cada equipo saltando, tomaran un globo con la mano y deberán reventarlo con las nalgas (cola), gana el equipo que termine con todos los globos.	Docente, niños, cinta maskingtape, silbato, globos, inflador.
Relajación:	
Respiraremos, tomando aire como cuando queremos oler una flor y expiraremos como cuando queremos inflar un globo.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con los globos, como jugarían otra vez	Útiles de aseo, aula , docente niños

Sesiones de psicomotricidad N°12

JUGAMOS CON EL CUERPO

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Hacemos molinos de viento con los brazos, luego después damos saltos doblando las rodillas en alto.	Docente, niños.
Actividad principal o ejecución:	
Formaremos dos grupos los niños se sentaran en fila india, la docente tendrá tarjetas en un sobre y un representante de cada grupo sacara una tarjeta y cumplir con lo que representa la imagen de la tarjeta, por ejemplo pies con rodilla, permanecer parado en un pie etc. Otro de cada equipo deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.	Docente, niños, tarjetas, sobres, patio.
Relajación:	
Inspiramos aire, luego lo retenemos contando hasta 3 luego expiramos despacio contando hasta tres.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con su cuerpo, como jugarían otra vez	Útiles de aseo, docente, niños, aula,

Sesiones de psicomotricidad N°13

EL ANILLO TRAVIESO

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Hacemos carreras lateralmente, luego abriendo y cerrando las piernas y brazos.	Docente y niños
Actividad principal o ejecución:	
Formaremos una ronda , todos los niños sentados agarrados a una soga, uno de los niños sentado en el medio deberá adivinar quien tiene el anillo, este se entregara a un niño que lo oculte bien en su mano y no deje que lo vean, cuando el niño sentado al centro descubre quien tiene el anillo este tomara su lugar. Sera ganador aquel niño que nunca fue descubierto.	Soga, anillo
Relajación:	
Tomaran aire como cuando van a inflar un globo y luego lo espiraran muy despacio como cuando se desinfla el globo.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con l anillo, como jugarían otra vez	Útiles de aseo, docente, niños, aula.

Sesiones de psicomotricidad N°14

MANTENERSE EN PUNTILLAS

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Nos doblamos por el tronco y nos tocamos las puntas de los pies con los dedos de la mano	Docente, niños.
Actividad principal o ejecución:	
<p>Los niños de pie se elevaran sobre los dedos de sus pies manteniendo la posición durante unos segundos y después lentamente ponerlos en el suelo, esto lo repetirán durante 10 periodos de tres segundos cada uno.</p> <p>Podrán hacerlo por parejas mirándose unos a otros y diciendo su nombre, otra es decirles que miren los pies de la docente, lo podremos desarrollar en el jardín sobre el césped sintético, sin zapatos solo con las medias.</p>	<p>Docente, niños</p> 
Relajación:	
Todo sentados en el jardín estiraran y encogerán los dedos de los pies, subirán y bajaran lentamente las piernas, estiraran y encogerán las piernas, frotaran sus pies.	Docente, niños
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con sus pies, como jugarían otra vez	Docente, niños, útiles de aseo, aula.

Sesiones de psicomotricidad N°15

JUGANDO A LOS BOLOS

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Trotar en el mismo sitio levantando y flexionando las rodillas, dando saltos largos y cortos. Haciendo lanzamientos imaginarios al aire.	Docente y niños
Actividad principal o ejecución:	
El juego consiste en que los niños derriben las botellas lanzando las pelotas y haciéndolas rodar a una distancia aproximada de 3 a 6 metros.	Docente, niños, Pelotas de jebe o pelotas grandes de plástico, botellas de plástico (yogurt), botellas de cartón de leche.
Relajación:	
Llevaremos los brazos hacia adentro uno por uno alternándolos y ayudándonos con el otro como si quisiéramos alcanzar nuestra espalda Primero con un brazo y luego con el otro, los llevaremos hacia arriba y hacia abajo los abriremos y cerraremos de manera suave y controlando nuestra respiración.	Docente, niños, patio
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con la pelota, como jugarían otra vez	Docente, niños, útiles de aseo, aula

Sesiones de psicomotricidad N°16

SUBIR ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES

Calentamiento:	RECURSOS/MATERIALES
Realizar doblamientos laterales, carreras laterales, mariposas cruzadas.	Docente, niños
Actividad principal o ejecución:	
<p>Consiste en subir las escaleras primero peldaño por peldaño, luego alternando los pies, si es posible ayudarlos si muestran inseguridad guiándole los pies y sosteniéndose en la baranda, hasta que tomen confianza y puedan hacerlo solos sin ayuda, ni apoyo, sin usar la baranda, alterando los pies.</p>	<p>Docente, niños, auxiliar</p> 
Relajación:	
Sentados en el jardín con las piernas estiradas agitaremos las piernas e iremos bajando el ritmo hasta hacerlo suave, elevaremos los brazos tomando aire y los bajaremos expirando suavemente.	Docente, niños, patio o jardín
Dialogo:	
Luego de realizar el aseo, dialogaremos con los niños, Les gusto el juego, como les hubiese gustado jugar con la escalera, como jugarían otra vez	Docente, niños, útiles de aseo, aula.

EVALUACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

TOMA DE CONCIENCIA DEL CUERPO

SE DESPLAZA POR EL SUELO GATEANDO



SALTA CON LOS DOS PIES FLEXIONANDO EN LAS CAÍDAS



CAMINA ESPONTÁNEAMENTE MOVIENDO BRAZOS Y PIERNAS



SE DESPLAZA ARRASTRANDO SU CUERPO POR EL SUELO COORDINANDO BRAZOS Y PIERNAS



RUEDA IMPULSANDO SU CUERPO POR EL PISO SIN AYUDA



PASA POR UN TUNEL REPTANDO



TREPA SOBRE OBJETOS SUPERPUESTOS



TOMA DE CONCIENCIA DEL ESPACIO

CAMINA SOBRE BANCOS



ESCALA SUBIENDO Y BAJANDO



SORTEA OBSTÁCULOS



CAMINA CON LOS TALONES IDA Y VUELTA



CAMINA Y CORRE DE FRENTE, DE ESPALDA, DE COSTADO



LLEVA EL BASTÓN SOBRE LA PALMA DE LA MANO



SALTA ALTERNANDO LOS PIES



DOMINIO FUNCIONAL DE UN LADO SOBRE EL OTRO

SE DESPLAZAN HACIA UN LADO Y OTRO SEGÚN LAS FLECHAS



DA BOTE A LA PELOTA CON LAS DOS MANOS



ARRASTRA OBJETOS DE UN LADO A OTRO



Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugere
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	TOMA DE CONCIENCIA DEL CUERPO							
1	Se desplaza por el suelo gateando hasta un objeto con movimientos coordinados de brazos y piernas.	✓		✓		✓		
2	Salta con los dos pies flexionando las piernas en las caídas.	✓		✓		✓		
3	Camina espontáneamente moviendo brazos y piernas.	✓		✓		✓		
4	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el suelo coordinando brazos y piernas.	✓		✓		✓		
5	Rueda impulsando su cuerpo por el piso sin ayuda.	✓		✓		✓		
6	Pasa por un túnel reptando	✓		✓		✓		
7	Trepa sobre objetos superpuestos (taburetes u otros).	✓		✓		✓		
	TOMA DE CONCIENCIA DEL ESPACIO	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
8	Camina sobre bancos de 30 cms. de altura	✓		✓		✓		
9	Escala subiendo y bajando hasta la altura de 2 mts. De altura.	✓		✓		✓		
10	Sortea obstáculos evitando chocarse más de dos veces.	✓		✓		✓		
11	Camina con los talones ida y vuelta en una distancia de 5 mts.	✓		✓		✓		
12	Camina y corre de frente, de espalda, de costado.	✓		✓		✓		

13	Lleva el bastón sobre la palma de la mano, caminando.	✓							
14	Salta altermando los pies sobre un taburete de 15 cms. de altura (steps).	✓				No	Si		No
	DOMINIO FUNCIONAL DE UN LADO DEL CUERPO SOBRE EL OTRO								
15	Se desplaza hacia un lado y otro lado según indiquen las flechas.	✓							
16	Da bote a la pelota con las dos manos, a un lado, al otro lado de una línea marcada en el suelo.	✓							
17	Camina sorteando conos hacia los lados siguiendo las indicaciones.	✓							
18	Rueda utilizando colchonetas que estas a los lados.	✓							
19	Se lanza hacia un lado u otro lado para atrapar la pelota.	✓							
20	Arrastra objetos llevándolos de un lado y otro lado del patio.	✓							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

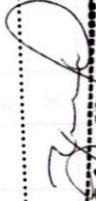
Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir No aplicable de.....del 2014

Apellidos y nombres del juez evaluador: Ada Calderón.....
 DNI: 8.760.877.....

Especialidad del evaluador:.....

- 1 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
- 2 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
- 3 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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


Ada Calderón
 Dra. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 DCE0065

Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹			Pertinencia ²			Relevancia ³			Sugere
		Sí	A veces	No	Sí	A veces	No	Sí	A veces	No	
	TOMA DE CONCIENCIA DEL CUERPO										
1	Se desplaza por el suelo gateando hasta un objeto con movimientos coordinados de brazos y piernas.	X			X			X			
2	Salta con los dos pies flexionando las piernas en las caídas.	X			X			X			
3	Camina espontáneamente moviendo brazos y piernas.	X			X			X			
4	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el suelo coordinando brazos y piernas.	X			X			X			
5	Rueda impulsando su cuerpo por el piso sin ayuda.	X			X			X			
6	Pasa por un túnel reptando	X			X			X			
7	Trepa sobre objetos superpuestos (taburetes u otros).	X			X			X			
	TOMA DE CONCIENCIA DEL ESPACIO	Sí		No	Sí		No	Sí		No	
8	Camina sobre bancos de 30 cms. de altura	X			X			X			
9	Escala subiendo y bajando hasta la altura de 2 mts. De altura.	X			X			X			
10	Sortea obstáculos evitando chocarse más de dos veces.	X			X			X			
11	Camina con los talones ida y vuelta en una distancia de 5 mts.	X			X			X			
12	Camina y corre de frente, de espalda, de costado.	X			X			X			

Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugere
		Sí	A veces	No	Sí	A veces	No	
	TOMA DE CONCIENCIA DEL CUERPO							
1	Se desplaza por el suelo gateando hasta un objeto con movimientos coordinados de brazos y piernas.	✓			✓			
2	Salta con los dos pies flexionando las piernas en las caídas.	✓			✓			
3	Camina espontáneamente moviendo brazos y piernas.	✓			✓			
4	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el suelo coordinando brazos y piernas.	✓			✓			
5	Rueda impulsando su cuerpo por el piso sin ayuda.	✓			✓			
6	Pasa por un túnel reptando	✓			✓			
7	Trepa sobre objetos superpuestos (taburetes u otros).	✓			✓			
	TOMA DE CONCIENCIA DEL ESPACIO	Sí		No	Sí		No	No
8	Camina sobre bancos de 30 cms. de altura	✓			✓			
9	Escala subiendo y bajando hasta la altura de 2 mts. De altura.	✓			✓			
10	Sortea obstáculos evitando chocarse más de dos veces.	✓			✓			
11	Camina con los talones ida y vuelta en una distancia de 5 mts.	✓			✓			
12	Camina y corre de frente, de espalda, de costado.	✓			✓			

13	Lleva el bastón sobre la palma de la mano, caminando.	✓					✓						
14	Salta alternando los pies sobre un taburete de 15 cms. de altura (steps).	✓					✓						
	DOMINIO FUNCIONAL DE UN LADO DEL CUERPO SOBRE EL OTRO	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No				
15	Se desplaza hacia un lado y otro lado según indiquen las flechas.	✓											
16	Da bote a la pelota con las dos manos, a un lado, al otro lado de una línea marcada en el suelo.	✓											
17	Camina sorteando conos hacia los lados siguiendo las indicaciones.	✓											
18	Rueda utilizando colchonetas que estas a los lados.	✓											
19	Se lanza hacia un lado u otro lado para atrapar la pelota.	✓											
20	Arrastra objetos llevándolos de un lado y otro lado del patio.	✓											

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | | No aplicable | |

.....de.....del 2014

Apellidos y nombres del juez evaluador: Rojas Claudio, Irma
 DNI:.....

Especialidad del evaluador:.....

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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


 Dra. Irma Rojas Blázquez
 DIRECTORA INSTITUTO INVESTIGACIÓN CENIRFA
 ESCUELA DE POSTGRADO UPE