

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Programa pedagógico “jugando” en la psicomotricidad  
gruesa en niños de la Institución Educativa N°195- Sihuas,  
2019**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Ponte Otiniano, Nila Gloria**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-1449-6989)**

**Villanque Alegre, Boris Vladimir**

**Chimbote – Perú**

**2021**

## INDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
TITULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	27
RESULTADOS.....	29
ANALISIS Y DISCUSIÓN.....	34
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS.....	38
ANEXOS.....	40

## PALABRAS CLAVES

<b>Tema</b>	Psicomotricidad gruesa
<b>Especialidad</b>	Educación inicial

## KEYWORD

<b>Theme</b>	Gross motor skills
<b>Specialty</b>	Initial education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	OCDE			Sub - líneas o Campos de Investigación
	Área	Sub área	Disciplina	
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General (incluye Capacitación, Pedagogía).	Estrategias de aprendizaje.

## **TÍTULO**

**Programa pedagógico “jugando” en la psicomotricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N°195 Sihuas, 2019**

**Pedagogical program "playing" in gross motor skills in children of Educational Institution No. 195 Sihuas, 2019**

## RESUMEN

La presente investigación tuvo por propósito mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N° 195 de Sihuas-Ancash mediante la aplicación del programa pedagógico “jugando”. La metodología que se ha optado es por el tipo de investigación aplicada, con diseño de investigación pre experimental con preprueba/ posprueba de un solo grupo, donde la población muestral estuvo constituida por 28 niños y niñas de 5 años; la técnica de recojo de información fue la observación y como instrumento la ficha de observación. Asimismo, los datos fueron procesados y analizados a través de la estadística inferencial, del cual se obtuvo como resultado a un 95% de confianza con 5% de error se obtiene un  $p=0,000<0,05$  del cual se interpreta que existe una diferencia significativa entre los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa pedagógico; aceptándose la hipótesis de investigación: “La aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019”. Asimismo, se percibe una diferencia de media de 0,64286 con desviación estándar de 0,67822.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research was to improve the gross psychomotricity of 5-year-old boys and girls from the Educational Institution of Initial No. 195 of Sihuas-Ancash through the application of the pedagogical program "playing". The methodology that has been chosen is for the type of applied research, with a pre-experimental research design with pre-test / post-test of a single group, where the sample population consisted of 28 5-year-old boys and girls; the information collection technique was observation and the observation sheet as an instrument. Likewise, the data were processed and analyzed through inferential statistics, from which a result of 95% confidence with 5% error was obtained, a  $p=0.000<0.05$  was obtained, from which it was interpreted that there was a difference significant between the results obtained before and after the application of the pedagogical program; accepting the research hypothesis: "The application of the pedagogical program "Playing" will significantly develop gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 195 Sihuas-Ancash, 2019 ". Likewise, a mean difference of 0.64286 with a standard deviation of 0.67822 is perceived.

## INTRODUCCIÓN

Se expone a continuación los aportes de los expertos que han investigado sobre las variables que me corresponde investigar como son: el programa pedagógico jugando y la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años.

Para, (Jiménez, 2019), en su trabajo de investigación tuvo como propósito demostrar que el programa juegos motrices mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años; quien optó por una investigación tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental, que fueron trabajados en una población muestral de 23 infantes de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg, ubicado en Comas; para la recolección de información empleó la técnica de la observación y como instrumento el test de Tepsi de Isabel Haessler y Tesera Marchant; quien llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos se determinó que los infantes de 5 años de dicha institución mejoraran su psicomotricidad gracias al programa “juegos motrices”, al lograr que el  $p = 0.000$  menor del valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , con el cual se rechaza la hipótesis nula.

En la investigación de (Cruzado, Oblitas, & Merino, 2018), se trazaron como propósito desarrollar la motricidad gruesa mediante un conjunto de actividades físico recreativo dirigido a los niños de 5 años de educación inicial de Trujillo; se trabajó con una investigación tipo aplicada, con diseño pre experimental; se recolectaron los datos mediante una lista de cotejo, información que se recogió de una muestra de 19 niños y niñas de la zona rural; cuyos hallazgos se evidencian que los alumnos en general mejoraron su motricidad gruesa al haberse aplicado un programa experimental; quienes llegaron a las conclusiones: De acuerdo a los resultados se escriben que en el pre test se obtuvieron promedio de 12,38 y en el post test se logró un 23.43 casi el doble de los porcentajes produciéndose la mejora significativa en la motricidad gruesa de los estudiantes.

Asimismo, en su investigación (Arzola, 2018), tuvo como propósito determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial; quien optó por una investigación tipo aplicada con enfoque cuantitativo, el diseño fue pre experimental, aplicados en una población muestral de 30 infantes de 5

años de la Institución Educativa Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo; para la recolección de datos se empleó como técnica la observación y como instrumentos la prueba de normalidad Shapiro wilck, que fue validado por expertos; quien llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos, se determinó que los infantes de 5 años mejoraron significativamente en su psicomotricidad gruesa, hallándose los valores de ( $p=0,204 > \alpha = 0,05$ ); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pre test y pos test el valor fue  $<\alpha = 0,05$ , comprobándose con la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Para, (Estela, 2018). El propósito del estudio fue determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes; quien optó por una investigación con enfoque cuantitativo, diseño descriptivo; trabajando en una población muestral de 26 infantes de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Bambamarca, Chiclayo, a quienes se les empleó para el recojo de información la observación como técnica y la guía de observación como instrumento que fueron validados por expertos; quien llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados, se determinó que los infantes de 5 años se encuentran en el nivel inicio en cuanto a su motricidad gruesa; en la dimensión de coordinación el 21% se ubican en el nivel proceso, el 7% en el logro y 71% en inicio; en la dimensión de equilibrio, se ubican el 64% en proceso y el 36% en inicio, no habiendo ningún porcentaje en el logro; en la dimensión movimiento, el 21% se ubican en el nivel inicio, el 57% en el nivel proceso y el 21 en el nivel de logro. Por lo tanto, se sugiere que la docente debe implementar el juego lúdico como estrategia para mejorar en los niños la motricidad gruesa.

(Chocce & Conde, 2018). Investigaron con el propósito de caracterizar la importancia que tiene los juegos populares en el fomento del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial Pomatambo”de Oyolo, Paucar De Sara Sara. Huancavelica. Utilizó como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica aplicación de un programa “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. Demuestra con sus resultados de 13 niños y niñas el 46% obtuvieron la nota “B”, lo que demuestra

que se ubican en el nivel de proceso y aún no han logrado desarrollar sus habilidades de motricidad fina, el 33% con un calificativo “A”, que demostrando un aprendizaje logrado demuestran habilidades motrices gruesas desarrolladas; y solamente un 21% de los niños han obtenido el calificativo “C”, lo que demuestran ubicarse en el nivel de inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros que evidencian que los juegos populares constituyen un procedimiento pedagógico para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

Según, (Apaza & Madariaga, 2017). En su trabajo de investigación se plantearon el siguiente propósito: Determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en flexibilidad, velocidad y equilibrio en los infantes; se administró una lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 40687, Arequipa; optaron por una investigación con diseño descriptivo, donde posteriormente se propuso un programa de juegos donde se comprueba en los niños y niñas un bajo desarrollo en la psicomotricidad gruesa, al realizar los ejercicios o juegos, lo que implica tomar medidas para superar estos problemas, ante esta situación se inicia la presente investigación, que tiene como desarrollo la psicomotricidad gruesa. Cuya conclusión es que el juego es muy importante e imprescindible en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas.

Asimismo, (Cervantes, 2017), en su tesis tuvo como propósito determinar los efectos del programa “Crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños; quien optó por una investigación de tipo explicativo, con diseño pre experimental, que fueron trabajados en una población muestral de 20 infantes de 4 años de la Institución Educativa Corpus Cristhy, Arequipa; la técnica empleada para la recolección de datos aplicó la observación y como instrumento el Test de TEPSI, empleando el sub test de motricidad que constá de 20 items y fueron validados por expertos; quien llegó a las conclusiones: De acuerdo a los resultados obtenidos después de aplicar el Test de Tepsi, se determinó que los infantes de 4 años de dicha institución mejoraron significativamente el desarrollo psicomotor grueso después de la aplicación

del programa “Crecer jugando”, por lo que se acepta la hipótesis con un valor de significancia menor al 0,05.

En el presente estudio se encuentra *fundamentado* en dos variables: Programa jugando y la psicomotricidad gruesa:

En cuanto al *programa jugando*, tendremos en cuenta las siguientes teorías del juego:

Las teorías del juego: (Meneses & Monge, 2001), logra exponer teorías acerca de los juegos que practican los infantes:

- Teoría del excedente energético. Como bien se sabe, todo ser no inerte que conforma nuestro planeta, ejecutan ciertas actividades que ayudan a la sobrevivencia en su ambiente natural, tal es caso del venado que pese que no tenga la misma habilidad de razonamiento que el del ser humano, logra canalizar toda su energía y concentración en sus necesidades básicas del día a día. Sin embargo, el erudito psicólogo Spencer sustenta en su teoría del excedente energético que, la etapa de la infancia se caracteriza porque el infante aún no tiene mayores responsabilidades, ya que, la mayoría de labores las tiene parcialmente cubiertas, es por ello que, a raíz de la finalidad de desgastar todo “el exceso de energía en su anatomía”, se llevan a cabo ciertos juegos lúdicos.
- Teoría del pre ejercicio. La teoría tiene en consideración que, los métodos lúdicos que se llevan a cabo en los primeros años de vida de un infante logran conseguir cumplir un rol fundamental en la influencia de la construcción eficaz de desarrollo en el campo psicológico y motor del niño. Esto es gracias a que el individuo alcanza involucrarse con el juego, ya que por medio de este adapta, establece y explora comportamientos que obtendrá y pondrá en marcha en su porvenir; convirtiendo así al juego como medio de preparación de la forma de vida que elegirán.
- Las teorías del psicoanálisis. Una de sus peculiaridades de la teoría es analizar las distintas emociones que puede presentar el ser humano. Sin embargo, cuando se extrapola en el ámbito lúdico es apreciado como forma de liberación y canalizador de sentimientos y deseos que solemos retraer, ya que, consigue a que el infante escape de todos los sentimientos que no le permitan poder desarrollar sus habilidades sociales.

La teoría cognitiva de Piaget:

La teoría cognitiva de Piaget propone que, cuando los infantes identifican un objeto que se le es extraño tratan de guisarse de conceptos conocidos para semejarlo al objeto desconocido y relacionarlo, esto con el objetivo de construir su propia apreciación del objeto, esta situación es interpretada por la teoría de Piaget por diferentes fases ya que, las actividades lúdicas son consideradas como la mejor manera en la cual se puede conseguir la alegría y placer del infante para explorar sobre los distintos objetos y actuar en base a su propias ideas de interpretación, logrando conducir al infante a entender el funcionar de la realidad externa, es por ello que, la transformación que manifiesta es paralelo a la estructura cognoscitivo del infante, esto es vital para el niño puesto que influye en su forma de juego durante su desarrollo infantil.

- La teoría socio histórica. Vygotsky expone que, el método lúdico es causante de la contribución y aumento del desarrollo mental de cada uno de los infantes que conforman en el juego, esto es porque las interacciones que construyen entre ellos hacen que la relación colectiva sea más próspera. No obstante, para que un infante consiga una mejora en su desarrollo es más que necesario la ayuda y el respaldo que brinden los progenitores, docentes y familiares quienes son los más capacitados en brindar ayudar al infante para lograr un nivel de pensar más avanzado, pero es conveniente recalcar que es indispensable que los que están a cargo de su desarrollo estén altamente comprometidos.
- Ya que de esa forma se consigue que el infante exponga todos sus conocimientos sobre lo que le rodea como, por ejemplo, decir que con claridad que es el objeto que están empleando, además exteriorizan las cosas que son comunes en su colectividad más cercano, y elaboran simbolizaciones sobre el mundo que conoce, esto lo basan de acuerdo en la interacción que hacen los mayores y amigos.

En relación a la *defición del juego*:

El método lúdico propone, como objetivo general, desarrollar y potencializar las habilidades de los infantes. Consigue su objetivo gracias a que es utilizado como canal de aprendizaje y medio para potencializar la socialización del niño.

Indudablemente el factor socializador provocado por el método lúdico es el que permite a los infantes poder relacionarse con distintas personas, ya sean que tengan algo en común o no, Pese a sus diferencias logran construir un juego donde prevalezca el respeto y la convivencia sana y en donde el niño alcance aprender a fraternizar, respetar, cooperar, empatizar y respetar a su prójimo. Cabe mencionar que, muchos especialistas optan por escoger el método lúdico no solamente por sus beneficios, sino que también porque permite a que los adultos visualicen de forma clara el progreso del infante.

Asimismo, el juego concede a que el infante pueda obtener peculiaridades que surgen naturalmente a raíz de instigaciones automáticas que simbolizan las cualitativas necesidades del infante, es por ello que decide poner en práctica todas sus habilidades en el campo del juego ya sea si es de conducta motriz, adaptativa, lingüística o personal social. Por ende, no es sorpresa de que un infante quiera jugar, hasta el punto de que los padres digan; “es inagotable” esto se debe a que los niños por medio del juego manifiestan sus más agotadoras energías, canalizan toda su concentración para mantener su rendimiento en el juego con la finalidad de llegar al éxito, logrando alcanzar satisfacciones emocionales. Ya que, el juego no funciona por órdenes, al contrario, se da a raíz de que el infante siente la necesidad de satisfacer a su “fuerza interna “en realizar movimientos, a manipular, explorar, gatear, etc. Básicamente juegan por instinto.

Como bien ya mencionamos escuetamente los beneficios, cabe precisar que no es difícil que un infante adopte al método lúdico como método de aprendizaje, ya que, el juego de un niño surge espontáneamente, es un ejercicio natural y placentero, nadie necesita enseñar a un niño a jugar. Pero si es un espacio donde el niño tiene que saber cómo adaptarse al modo de juego, esto con el objetivo de demostrarse hasta cuanto puede ayudar, es por ello que cuando hay obstáculos el niño recibe estímulos que le permiten vencer sus dificultades, esto sin duda ayuda en la construcción de su carácter, aportando significativamente al desarrollo de su personalidad.

Innegablemente el juego es una fuente ilimitada de aprendizaje y ensayo de vida, ya que, los juegos que tienen como rol inicial imitar vocaciones que los adultos

ejercen son los que más permiten el auto descubrimiento del infante, puesto que cuando juega como si fuera un doctor, profesor, astronauta, policía o cualquier vocación de manera intencionada explora su quizás futura carrera profesional, es por ello que, mientras juegan los infantes inician a relacionarse con más niños donde potencializa su expresiones lingüísticas y no lingüísticas , además de dominar sus capacidad motora.

En cuanto a las *funciones del juego*; es importante tener presente las funciones que tiene el método lúdico en los infantes, saber apreciarlo como se debe y no delimitarlo en el concepto de “recreación”, al contrario, se tiene que subrayar los beneficios e importancia para el desarrollo y aprendizaje del niño, ya sean estos si son físicos o mentales. Para ello, detallamos algunas funciones:

- Consigue complacer emocionalmente: Esto debido a la realización de actividades placenteras.
- Sentido de eficacia: Es cuando un individuo logra sentir que es eficaz, puesto que, tiene la capacidad de vencer las distintas dificultades que se le presente todo con la finalidad de conseguir las cosas que quiere.
- Logra poder mejorar el control de conductas agresivas: Esto es porque él logra comprender que los comportamientos agresivos son el punto inflexión de discordias, resentimientos y problemas con las personas que le rodean, y es lo que menos quiere es por ello que trata de generar y perdurar un espacio donde abunde la armonía entre compañeros, ya que de esa forma consigue que se pueda disfrutar la actividad al máximo.
- Adquiere destrezas: Al momento que se lleva a cabo el juego el infante conquista nuevas habilidades que lo convierte más instruido, esto es muy beneficioso ya que, al encontrar nuevos estímulos permite potencializar sus destrezas.
- Se observa avance de la coordinación motriz de niño, ya sea en el enfoque grueso o fino, además transforma alguna de ellas si es necesario.
- La capacidad imaginativa del infante se ve potencializada: El juego permite explorar cualquier ámbito que quiera el niño, el utilizar la imaginación le permite

crear historias en donde él pueda ser quien quiera hasta de un gladiador a un astronauta. La imaginación de un infante sin duda no tiene límites.

- El niño podrá concentrarse, observar y experimentar eficazmente: Un juego puede ser colectivo o individual, en cualquiera que sea el caso el infante hará lo necesario para salir victorioso, para ello necesitará concentrarse y planificar su táctica, por ende, tendrá que analizar sus posibilidades que lo convierta más competente.
- Mejora la relación interpersonal: Las normas del juego permite que los participantes conserven su ética personal ya que, intentaran evitar las trampas, esto con el objetivo de generar un ambiente de armonía y respeto logrando así resguardar sus valores.
- Dinamismo y cooperación: La mayoría de los juegos que se trabajan en equipo son los que demandan un mayor desgaste físico, ya que, obliga a que el participante de su mayor esfuerzo por el bien colectivo; este intento de cooperación favorece su relación interpersonal, como así también la aceptación de escucha sobre otro punto de vista y dar su propia opinión.
- Entendimiento de las consecuencias que genera el cometer una trampa: Hay casos en el que el infante sentirá que no tiene otra escapatoria para salir victorioso del juego, es cuando generalmente acude a la trampa; muchas veces si es atrapado por otros miembros del juego, causando la “sanción y aislamiento del grupo”, lo cual es algo humillante, produciendo así el sentimiento de dolor e incluso la pérdida de amigos que ya no confían, pero de alguna forma esto se convierte en una experiencia que permite el corregimiento.
- Sentido de la honestidad: El ser horrado también es de los factores fundamentales para que el juego sea decente, si no es honrado durante el juego, es más que probable que provoque las mismas consecuencias que cuando se hace trampa, el “castigo” no es menos ni más ya que, para los infantes estos dos conceptos son análogos.
- La enseñanza que cuando se pierde de debe actuar con dignidad y ecuanimidad: Durante el pasaje de la vida nos vamos a encontrar con situaciones que no nos guste mucho, causando que nos frustremos ya que las cosas no salieron como queríamos, pero cabe resaltar que no será un sentimiento nuevo ya que, cuando es pequeño

inevitablemente se ha perdido un juego que uno quería ganar, esta situación causa la misma sensación de fracaso. Por ende, el juego tiene como función preparar al infante a aceptar que no siempre se gana.

- Ejercicio al aire libre, mejora la salud y el fortalecimiento: La ejecución de los juegos que involucran actividades físicas tienen como beneficio la mejora de todo el aspecto anatómico del infante como, por ejemplo, mejora su capacidad vital respiratoria, su desarrollo muscular, presenta un mejor apetito, la estabilidad y la coordinación también se ven desarrolladas.

Por otra parte, se debe tener en cuenta el *concepto de programa*:

De forma precisa es descrito como un conjunto compuesto por instrucciones basados en el comportamiento humano y el recurso material. Así mismo, son planificados de acuerdo al presente contexto social, esto con el objetivo de solucionar inconvenientes que repercuten en los integrantes del conjunto. Por ende, se puede decir que es como un mecanismo que además de ser adaptado a una cierta realidad social, aporta una solución organizada al problema. (Gambara & Vargas, 2007)

Acercas de las dimensiones del programa de los juegos, se tiene en cuenta los siguientes:

*Juegos de velocidad.* Está compuesto por actividades que requieren una velocidad mayor a comparación de otros juegos, puesto que esta habilidad ayudará a que los infantes logren alcanzar el objetivo de ser vencedores. Evidentemente, todo esto demanda un alto nivel de competición, causando el desborde de adrenalina por parte de los menores. Sin embargo, hay casos en los que se ciegan en su anhelo de querer ganar hasta el punto de estar en contra de los otros infantes, sus padres o incluso con respecto a ellos mismos, Pero obviamente no se trata de solo de correr por correr a la meta, al contrario cuando alguien aumenta su velocidad es fundamental que tome en cuenta ciertos factores que exigen concentración extrema como, por ejemplo, su técnica de correr, inteligencia de como sobrellevar el tiempo, y su incremento de fuerza entre otros más . Es por ello, que es vital que los niños hagan este ejercicio, ya que el potencial de sus habilidades se verá favorecido.

El progreso de evolución física es muy beneficioso. En ocasiones, los mismos infantes son lo que percatan de su mejora en su velocidad de carrera, Por ende, es inevitablemente que los progenitores y docentes especializados en la educación física también lo puedan apreciar el avance progresivo del niño.

Cuando se realizan las sesiones del curso de educación física es importante que el docente tenga en cuenta adicionar el acto de correr en rutinas, ya que es más beneficioso de lo que parece, puesto que ayudará al desarrollo de la resistencia física. Además, será como mecanismo para detectar si la técnica de correr de los estudiantes está bien. Sin embargo, existen casos de infantes que se le es complicado poder aumentar la velocidad de su carrera, esto se puede dar por distintos factores como el de tener “pie plano”, es por ello que el problema tiene que ser detectado a temprana edad, esto con el objetivo de indicar la postura y técnica correcta para facilitar el corregimiento. Cabe resaltar que un docente especializado en educación deportiva es capaz de localizar el punto de inflexión como, por ejemplo, si es necesario de que el infante utilice plantillas corredoras o lentes.

La planificación de actividades para que los infantes realicen actividades físicas que involucren correr y actuar con rapidez trae beneficios para su desarrollo las cuales son:

- Acondiciona al aparato respiratorio y al sistema cardiovascular desde una edad temprana.
- Mejora el tono de los músculos.
- La fuerza es desarrollada.
- Inspección de las técnicas del niño, ya que podrían surgir ciertos fallos que se tienen que corregir.
- El tiempo de reacción ante estímulos exteriores se vería disminuida.
- Las habilidades psicomotoras se desarrollan, así como a su vez también progresa su coordinación de estos.

*Juegos de equilibrio.* Cuando hablamos de la capacidad de los individuos de mantener una posición corporal controlada, mientras se realiza alguna otra actividad física o tarea asignada, nos referimos al equilibrio, ya que este mismo se encuentra

inmerso en nuestra vida cotidiana, ya sea en las prácticas de deporte, tareas domésticas, etc, sin embargo, no siempre nos damos cuenta de ello, es allí la importancia de promover su desarrollo desde la escuela.

Puesto que cuando hablamos de equilibrio podemos hacer referencia a la realización de actividades tanto estáticas como lúdicas, además un dato importante a tener en cuenta es que nuestro sistema nervioso central es el encargado de realizar esta importante y ardua labor.

Por otro lado, al hablar de los tipos de juegos que poseen una estrecha relación con el equilibrio, diversos autores los clasifican en dos bombos importantes, por un lado, los juegos de equilibrio en estático, donde el cuerpo no se mueve como por ejemplo mantener el equilibrio sentados sobre una silla, además este también es llamado de reposo o estable ya que la sumatoria de todas las fuerzas resultantes debe brindarnos el valor de cero.

Mientras que al hablar del segundo bombo o tipo de juego el cual es llamado, juego de equilibrio dinámico, este como su mismo nombre lo señala, se presenta en los desplazamientos que realiza el individuo, en otras palabras, se manifiesta al existir movimientos coordinados, ya que este tipo de equilibrio es dependiente del equipo estatura-ponderal, así como, de las informaciones que reciba, es decir, propioceptivas y exteroceptivas

*Juegos de flexibilidad.* Cuando hablamos de estos juegos, debemos saber que se encuentran relacionados con la mejora de la movilidad articular de las diversas partes del cuerpo humano de los que la realizan. Entre los objetivos que se esperan alcanzar con el desarrollo de este tipo de juegos, es brindar una mayor capacidad de flexibilidad de los músculos, así como de las que provienen del área del lenguaje corporal.

Por otro lado, según diversas investigaciones muchos expertos brindan un gran valor a este tipo de juegos, ya que señalan que son los más adecuados para desarrollarlos junto a los niños y niñas de la educación inicial y primaria, específicamente en las clases de educación física, pero nos podemos preguntar ¿Por qué? Y la razón radica en la integración de diferentes movimientos, así como también

las diferentes posiciones en las que se realizan, ya sean lúdicas o en la misma posición del menor, cumpliendo así las metas propuestas como el aumento de la movilidad de las articulaciones y la elasticidad.

Mientras que, según otros estudios, también son importantes otras actividades que se tornen divertidas para los niños, en las que podamos incorporar patrones de movimientos como: extensiones, estirarse, flexiones de cadera, tronco, agacharse, entre otros, es por ello que te invitamos a observar este tema desde una perspectiva distinta

Por otra parte, la fundamentación de la segunda variable: *Piscomotricidad gruesa*, se tendrá en cuenta las definiciones:

El acompañamiento y apoyo que se brinda a un infante durante su desarrollo global de su motricidad gruesa es de fundamental trascendencia para su porvenir. No es cuestión de “casualidad” que un infante empiece a dar sus primeros pasos, al contrario, para conseguir ese resultado se necesita un compromiso por parte de los progenitores, donde ellos fortalezcan con ciertos ejercicios estimulantes previos para lograr lo alcanzado, es por ello, que se destaca el rol que tienen que desempeñar tanto los progenitores como las personas especializadas para el desarrollo del infante. Ya que, la psicomotricidad gruesa es un factor dominador en el cómo el infante podrá desempeñarse en la sociedad, puesto que para controlarlo se necesita una buena organización en las funciones correspondientes del sistema biológico en donde se involucre a los huesos, músculos y nervios, esto con la finalidad de hasta para realizar el más simple movimiento.

Es así como (Comellas & Perpinya, 2003), exponen que, si un niño alcanza poder dominar su coordinación motora, tiene mayores probabilidades de no tener inconvenientes en ejecutar funciones vitales que realizaría para su vida cotidiana. Por ello, recalca la influencia del dominio de la motricidad gruesa que conllevan movimientos amplios como, gatear, rodar, caminar y saltar.

Por consiguiente, se hace mención que con respecto a todas las habilidades que son parte de la psicomotricidad gruesa, son desarrolladas progresivamente con el paso

de los años del infante, así como se mencionó antes, un niño no empieza a caminar antes de haber practicado gatear, todo tiene una secuencia que ayudan a otras habilidades a poder fortalecerlas. Conforme más se dediquen con paciencia y apoyo es más fácil que niño no tome ciertos ejercicios de reforzamiento como “obligación”, sino que estos pueden ser implementados por medio de juegos divertidos que permitan al niño fortalecer sus músculos, equilibrio y mezcle cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva, como, por ejemplo, para el desarrollo de las áreas sensorio-motrices se podría tener en cuenta el método lúdico , con forme ellos exploren paralelamente refuerzan su anatomía, permitiéndoles mejorar su velocidad , fuerza o destreza.

De acuerdo con lo mencionado, se señala que el especialista Ferrari (2010) citado por (Semino, 2016). Concuera que, El enfoque del desarrollo de la motricidad gruesa es dominar, coordinar y sincronizar los grandes músculos de la anatomía humana con el fin de movilizarlos. Teniendo en cuenta la consideración de que al realizar estos movimientos intervienen los factores del desplazamiento corporal y el equilibrio

No obstante, (Cantón, 2014), definió la psicomotricidad gruesa como: levantarse, subir las escaleras, trotar, etc. También, el manejo de los objetos grandes demuestra que se tiene un gran control de la armonía de los músculos.

Análogamente, se llega a la conclusión de que, la motricidad gruesa está compuesta por amplios y generales movimientos musculares, que están estrechamente ligados con la capacidad de que el infante pueda sostener el equilibrio como a su vez realizar cambios de posición con destreza con coordinación y agilidad. Además, de los múltiples beneficios que presenta en ellos como, el aumento de su autoconfianza, por lo que consecuentemente da una buena autoestima y autonomía, factores importantes para su desenvolvimiento al exterior. Asimismo, no tendrá problemas en practicar deportes ya que, tendrá más estabilidad. Es, por ende, ineludible que los infantes sean estimulados desde una edad temprana para el desarrollo de área psicomotor, ya que de esa forma se conseguirá una maduración en el sistema nervioso. Finalmente, otro punto a acatar es que todos los factores de preparación que conllevan al desarrollo de habilidad, equilibrio, agilidad, destreza, armonía de músculos, fuerza y velocidad en

los movimientos son dependiente a la edad cronológica del infante y de una adecuada estimulación sobre todo si se es pendiente del contexto del niño como: la relación con los progenitores, amigos, escuela y sociedad.

*Acerca de los objetivo de la psicomotricidad:*

El desarrollo psicomotor por medio de los movimientos del cuerpo, plantea, como finalidad total, mejorar la postura corporal, la acción, el gesto y las capacidades de la persona que lo ponga en práctico. E incluso, se podría, mencionar que por el método fisiológico intenta alcanzar desarrollar las distintas potencialidades y aptitudes del individuo en todas las dimensiones como el: lingüístico, social, cognitivo y motriz, afectivo. (Berruezo, 2000)

*Con relación a los campos de la Psicomotricidad, se encuentran lo siguiente:*

*Como dimensión integradora.* De acuerdo con el especialista Vial expone que, la totalidad del aspecto psíquico está relacionado con la ejecución de comportamientos motrices. Cabe precisar que esto involucra tres dimensiones integradoras, las cuales son:

- La Dimensión de la Función Motriz: Esta dimensión alude a la actividad corporal del niño, así como su vez como este influye al desarrollo del tono de los músculos y de la eficiencia de la motricidad fina y gruesa, la cual es reflejado en su precisión y rapidez. Además, potencializa las funciones como, la de la estabilidad del cuerpo y el dominio de la disociación del movimiento
- La Dimensión Afectiva: Hace referencia en el cómo el sujeto enfrenta a las distintas situaciones que se le presenta, ya sea, de forma positiva o negativa. Ya que, el ámbito socio emocional, toma en cuenta el control y distribución personal.
- La Dimensión Cognitiva. Desde el punto de vista psicomotriz es donde el niño puede estimular su interpretación de los objetos, esto es gracias a que los movimientos exigen control de la relación espacial, logrando grandes beneficios en el desarrollo del individuo.

*Como parte del desarrollo infantil.* Indudablemente, la función psicológica es vital, ya que, tiene como objetivo general presentar un conjunto de peculiaridades que es obtenido en base al desarrollo natural y la edad madurativa.

*Cómo Método educativo y Terapéutico.* Para conseguir un productivo desarrollo en el infante, es importante que él cuente con el método psicomotriz como mecanismo para alcanzar una educación de calidad, No obstante, cabe recalcar que, para lograrlo también se debe tener en consideración las variables como, el desarrollo, crecimiento y la maduración del infante. Esto con la finalidad, de que prevalezca un alto incremento en el ámbito intelectual, socio emocional y físico.

Por lo que se refiere a *los tipos de psicomotricidad:*

*Psicomotricidad Fina.* Es compuesta por una serie de ciertos dinamismos que el infante necesita para obtener una precisión superior y saber coordinar sus movimientos. El momento adecuado para poner en práctica es aproximadamente cuando el niño ronda por el año y medio, ya que para conseguir los objetivos es importante que el infante conlleve una sólida maduración y un previo aprendizaje sobre la psicomotricidad fina, los cuales son:

- Coordinación Viso-manual: Es una habilidad totalmente importante para el ser humano, en especial para el desarrollo de un niño, ya que de ahí es capaz de imitar con las manos los ejercicios que ha visto, tales como, punzar, recortar, moldear, pintar y entre otras habilidades relacionadas a la coordinación viso-manual. Es importante que el niño estimule su psicomotricidad fina ya que, esta influencia a su desempeño y desarrollo en el aprendizaje escolar.
- Fonética: Es compuesto por todos los órganos de nuestra anatomía que intervienen en el acto de fonación. Es compuesto por tres principales partes los cuales son: La cavidad laríngea, es compuesto por los órganos fonadores como los pulmones, cuerdas vocales, laringe, etc. La cavidad supraglótica conformada por los órganos de articulación como, el labio, dientes, velo del paladar, etc. Y por último la cavidad infraglótica la cual está compuesta por todos los órganos respiratorios como, el diafragma, bronquios y tráquea. Cabe resaltar que, es importante alcanzar una

buena coordinación y sincronización entre todos los órganos involucrados ya que, es fundamental para el progreso del habla.

**Motricidad Gestual:** Contribuye al dominio de los movimientos de las manos, llegando desarrollar la capacidad de una buena escritura.

**Motricidad Facial:** Cuando se logra un buen dominio de los músculos de la cara se obtiene una mejor capacidad de comunicación y expresión de nuestras emociones.

*Psicomotricidad Gruesa.* Es el encargado de fortalecer la gran parte de los componentes que conforman anatómicamente el cuerpo, estos son; el torax, el cráneo y las extremidades. Consigue su objetivo a través de movimientos amplios.

A lo largo de varios estudios realizados con el fin de saber cómo poder entender cuerpo, hay especialistas que han intentado poder establecer la definición de la “capacidad coordinativa” y lo han logrado hacer designándole como: “habilidades motrices “. Se piensa que la capacidad coordinativa guarda un estrecho ligamiento con los sentidos, así como también se considera que, las habilidades que nacen a raíz de las “posibilidades y necesidades” de movimiento, deben ser apreciadas y calificadas como las responsables a que el cuerpo logre y ejecute movimientos más eficientes, esto es favorable para el individuo ya que, consigue poder explorar el mundo de que le rodea y los objetos que los componen sin ninguna limitación.

No obstante, (Sugey, 2018) expuso a la psicomotricidad gruesa como el control y dominio que posee cada individuo de su propio cuerpo, principalmente es conformado por los movimientos generales y amplios que conducen a toda la fisiología humana.

Asimismo, hace hincapié al total desarrollo, de la acción corporal, tales como: movimientos de extremidades, estabilidad del cuerpo, los sentidos y el desplazamiento coordinado.

Ahora, si pretendes educarte debes seguir ciertas recomendaciones o tips que ayuden a facilitarte el proceso de aprendizaje, esto obviamente con el objetivo de realizar un correcto funcionamiento del método lúdico. Pre ejecución se requiere que

tengas en cuenta se debe educar al cuerpo con relación al objeto del juego y la exigencia psíquica y física que demande. Es por ello que, Hernández cita a Porta quien catalogó a las capacidades coordinativas que se deberían trabajar son:

- La Capacidad motriz: compuesto por la velocidad, resistencia, fuerza y flexibilidad.
- La Capacidad motora perceptiva: percepción espacio – temporal, percepción kinestésica y el equilibrio.

En cuanto a las *dimensiones de la psicomotricidad gruesa*: Según, (Apaza & Madariaga, 2017) son:

*Velocidad*. Es expuesta como la capacidad que tiene un individuo que, al momento de percibir una señal, este responde por medio de movimientos que son caracterizados por su rapidez máxima, ya que en poco tiempo es ejecutada la acción que se quiere conseguir. Por ejemplo, cuando uno es pequeño atraviesa el camino de aprendizaje de cómo poder “caminar sin ayuda alguna” no es sorpresa que durante este proceso de niños nos hayamos caído, generalmente cuando pasa esta acción el niño automáticamente actúa en poner sus manos y rodillas como protección. El momento en el que el niño utiliza las manos se le puede catalogar como la utilización de una tarea motriz en una determinada situación que emplea el mínimo espacio de tiempo. Hay distintas clases de velocidad, los cuales son; velocidad de traslación y reacción.

La velocidad de traslación, es compuesta como la capacidad total de desplazamiento corporal que tenga un individuo, esto con la dependiente de que la acción sea elaborada en un tiempo mínimo posible. Es por ello, que algunos optan por catalogarlo como “rapidez de movimiento”. Para dejarlo más en claro, un ejemplo claro es el ciclismo ya que, uno de los factores para que lleguemos a un destino en un menor tiempo es la velocidad de las pedaleadas que demos. Asimismo, cabe mencionar que también hay un tipo de movimiento que es catalogado como “velocidad de movimiento”, esto es porque para conseguirlo es necesario la involucración de toda la fisiología, un ejemplo claro es la natación, puesto que para llegar más rápido es necesario aumentar la velocidad de las brazadas, no obstante, también influye la pataleadas y el movimiento del cuerpo en el agua, así que es un trabajo de coordinación

anatómica general, por ende no solo implica la velocidad sino también la frecuencia y coordinación.

Por otro lado, cuando en el menor tiempo posible se origina una respuesta motriz, quiere decir que se ha empleado la velocidad de reacción. Un ejemplo muy básico sería, cuando un deportista de carrera, independientemente que sea amateur o avanzado decide dar partida, es necesario que tenga una señal para dar salida, en muchos de los casos el objeto que utilizan es un silbato. Cabe enfatizar que, cuando se hace hincapié a la velocidad de reacción se tiene en cuenta la diferenciación de dos tiempos imprescindibles las cuales son: el tiempo de reacción pre-motriz y la reacción motriz.

La reacción pre-motriz: Está constituido por el tiempo y el estímulo; Pero el objetivo es saber cómo estos factores influyen en el comportamiento de la musculatura. Ya que, durante el proceso de recibir un estímulo, este se trasmite por sistema nervioso gracias a los canales nerviosos sensitivos el cual luego es procesado. El tiempo cumple un papel beneficioso ya que gracias a esto se pueda interpretar la información brindada, Para luego producir una respuesta que sea transferida al músculo. Un ejemplo claro sería: el impulso y despliegue en la natación.

Tiempo de reacción motriz: Luego del proceso de recibir y responder al estímulo, llega el momento de que el músculo accione ante al estímulo. Es donde finalmente se consigue la ejecución del movimiento requerido.

*Equilibrio.* Es la capacidad de mantener controlado al cuerpo en un estado firme, consigue adquirir que su centro de gravedad perdure adentro de la base de sustentación, es decir, es capaz de dominar toda forma de movimiento del cuerpo, incluso desafiando la ley de la gravedad. El equilibrio necesita recibir información de nuestro entorno para que de ese modo pueda conocer cuál es la posición que debe adoptar adecuadamente nuestro cuerpo a través de nuestros sentidos del oído, vista, tacto, articulaciones y receptores de presión. El equilibrio demanda la incorporación de dos complejas estructuras:

- Dos de los componentes vitales que ayudan en el acceso de poder experimentar con los objetos y las relaciones con la mayor cantidad de datos sensoriales son: la estructura espacial y temporal.
- La relación espacial del propio cuerpo.

Existe equilibrio estático y dinámico. El equilibrio estático es la capacidad de mantenernos en la posición de pie; cuando estamos en esta posición, el centro de gravedad cae sobre la base de sustentación. La evolución del equilibrio estático puede observarse a través de las siguientes etapas: Cuatro años: mantenerse inmóvil, de puntillas y con los pies juntos un mínimo de diez segundos; cinco años: permanecer estático sobre un solo pie, a la “pata coja”, por lo menos diez segundos; seis años: mantenerse quieto con los ojos cerrados y los pies juntos sesenta segundos o más. Mientras el equilibrio dinámico llega se la capacidad de mantener la postura deseada, pese a los constantes cambios de posición y al desplazamiento de centro de gravedad. Respecto al desarrollo del equilibrio dinámico o en movimiento hemos de indicar que son tal la cantidad de recursos que pueden utilizarse y la variedad de ejercicios, que gozan de un gran atractivo entre los alumnos y alumnas. Para estimular el desarrollo del equilibrio manera adecuada se debe:

- Impedir totalmente situaciones que provoquen al infante una alta ansiedad o inseguridad.
- La forma de educación debería ser progresiva; no esperemos que el niño capte muy rápido información, debemos entender que cada persona tiene su ritmo y depende de ello se tiene que elaborar una planificación de educación que se adapte al infante.
- Ocuparse en que el niño se acostumbre a la caída y la altura.
- Tratar de reducir la ayuda que brindemos de forma paulatina, es decir, conforme veamos que el niño avanza debemos permitirle que ellos lo hagan por si solos, poco a poco, al principio es más que seguro que será difícil, pero no es significado el niño no podrá lograrlo, necesita que depositemos toda nuestra confianza. Una de las alternativas que facilita este trabajo es el método lúdico, se puede introducir juegos donde tenga como propósito ejecutar, movimientos rítmicos que beneficie en el balanceo del infante.

- Los juegos en donde se necesite que el infante mantenga los ojos cerrados por cortos tiempos también son de eficacia.

*Flexibilidad.* A diferencia del equilibrio la flexibilidad tiene la capacidad de generar mayor ampliación de un movimiento en una determinada articulación. Por ende, Moston determina a la flexibilidad como, la facultad que tiene como objetivo utilizar la potencial movilidad en distintas articulaciones durante ciertas series de estiramientos que el individuo ejecuta, sin que le genere dolor ni lesiones cuando las realiza.

De acuerdo con el punto de vista de Monston, se puede conceptualizar que, la flexibilidad descrita desde la limitación como la capacidad del individuo es la que admite ejecutar los movimientos que uno quiere, desde que nos sentamos en silla, estamos empleando nuestra capacidad de flexibilidad, hasta en situaciones que menos pensábamos como, caminar, saltar, etc. E incluso lo utilizamos cuando adaptamos posturas que retiene que nos mantengamos estáticos. Innegablemente esto requiere una alta capacidad de dominio de movilidad de nuestra anatomía, lograr el dominio de las distintas partes de la segmentación corporal influye significativamente en libertad corporal que uno obtendrá de su cuerpo. Desde el factor de la “movilidad articular”; encargada de la capacidad que tiene una articulación para llevar a cabo su desplazamiento máximo. Hasta la “elasticidad muscular”; administradora de la capacidad del músculo para contraerse y alongarse.

No obstante, cabe señalar de la existencia de dos clases de flexibilidad, la cuales son la dinámica y estática. La flexibilidad dinámica es la aptitud de los músculos no activos para estirarse y relajarse durante actividades deportivas, esto con el objetivo de los músculos activos obtengan mayor resistencia, mejorando así la calidad de efectividad ; Ahora, los mejores ejemplos serían los ejercidos de balanceos de piernas hacia adelante, estocadas caminando y las estocadas laterales , estos ejercicios tienen la particularidad de ser progresivos , es decir, al principio la utilización de la fuerza y la intensidad son de poca intensidad, sin embargo , pese como aumente el número de repeticiones aumentará también la intensidad del trabajo. Algunos especialistas la consideran como la mejor forma para potencializar la flexibilidad. Mientras que, la

flexibilidad estática es la capacidad de mantener una postura por un tiempo determinado, este tipo de flexibilidad es muy utilizado en el yoga, el Tai-chi, o el Chi-kung. En la actualidad hay más personas que practican el yoga, esto se debe a que a los estiramientos empleados son muy beneficiosos, en la reducción de dolores musculares provocados por malas posiciones o estrés y mejora la coordinación.

*Acerca del juego motor y su relación para fortalecer la psicomotricidad gruesa:*

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

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

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

La presente investigación se *justifica*:

En diversas observaciones que se han realizado en las Instituciones Educativas de nuestro medio se ha podido constatar que los niños de Educación Inicial especialmente los de 5 años de edad tienen serias dificultades de la motricidad gruesa que se manifiesta en no poder correr continuamente, se tropiezan y caen, realizan movimientos bruscos, no pueden saltar, permanentemente se caen, chocan con los

objetos de la casa o del jardín, escasamente se mueven para danzar; es decir, no realizan coordinaciones con sus extremidades de tal manera que están incomodando a los demás con ruidos de los objetos que hace caer, tiene dificultades para poder realizar los ejercicios que se propone en la escuela; entonces presentan diversas dificultades con respecto a la motricidad gruesa. Consecuentemente, la presente investigación permitirá recopilar información que servirá como referentes para futuras investigaciones ya que, en los primeros años de vida, la motricidad gruesa cumple un papel muy importante y decisivo, porque se relaciona directamente el desarrollo motor, con el desarrollo intelectual, afectivo y social de los aprendices, lo que les favorece la interacción con su entorno.

Como aporte científico, el estudio al encontrar significancia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa coadyuvará al enriquecimiento del conocimiento científico el cual servirá como precedente para futuras investigación y como base para iniciar investigaciones similares en otras poblaciones.

De igual manera su aporte metodológico de la investigación se dará en la medida que de los hallazgos que encontremos se concretarán en secuencias de actividades y orientaciones metodológicas para que las maestras mejoren la intervención pedagógica, y por parte de los niños y niñas lograrán aprendizajes significativos y colaborativos que les sirva para su vida futura.

Socialmente, los niños serán los que mayormente se beneficiarán porque desarrollan la psicomotricidad gruesa con las diferentes actividades que se vienen planteando en la propuesta y a los docentes como recurso metodológico para realizar sus sesiones de experiencia.

Cómo se pretende resolver, incorporando al juego como la estrategia por excelencia para desarrollar su motricidad gruesa. Es bastante conocido, que las actividades del juego desarrollan muy bien los músculos y las coordinaciones neuro-musculares. Definitivamente el niño que no juega será un apersona débil y flácido cuyo cuerpo será defectuoso y su cerebro que tiene poca imaginación y creatividad. Con las experiencias obtenidas con el juego, el educando puede aprender con vivacidad y

sencillez. Este medio por excelencia de su actividad, será posible organizar el proceso social, afectivo y mental, en un conjunto compacto con carácter personal.

Actualmente no se cuenta con información sobre variadas estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en los niños en relación a su flexibilidad, velocidad y equilibrio; por lo tanto, se requiere incorporar estrategias adecuadas que permitan desarrollar sus capacidades que contribuyan a este propósito.

En efecto, la presente investigación nos permitirá relacionar de manera directa el juego con en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la que demostraremos sus estrechas relaciones que puedan tener ambas variables; es decir el juego con la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

En cuanto a la *problemática*; en la actualidad en cualquier sociedad del mundo, se concibe que generalmente la psicomotricidad de los niños se desarrolla cotidianamente, ya sea por ellos mismos o por otra persona que pueden ser sus padres, la maestra un especialista por ejemplo los niños los realizan corriendo, saltando, jugando con la pelota u con otros objetos o herramientas u otras actividades que les exige sus propias interacciones con los seres humanos o con los objetos que se ubican en su entorno. Es decir, ellos están haciendo psicomotricidad gruesa que -lógicamente- tiene una gran importancia en los primeros años de la vida del ser humano; por tanto, es necesaria su inclusión dentro de la etapa infantil. No obstante, pensamos que el trabajo de psicomotricidad que se desarrolla en el jardín es muy precario, lo que supone desaprovechar una de las formas más idóneas y enriquecedoras de las estrategias para que los niños aprendan y se desarrollen adecuadamente sin olvidar ninguna de las áreas que conforman su totalidad como persona.

En el plano nacional también es descuidada esta competencia de estimular la psicomotricidad gruesa en los niños de la educación inicial es un reflejo de lo que ocurre en el mundo sucede también con las mismas características en el contexto nacional concebido a la psicomotricidad gruesa como movimientos sistematizados reglados para desarrollara los músculos que van a dar la movilidad necesaria y oportuna para ejercer cualquier actividad que permita el desarrollo integral de la

persona, es necesaria incorporar la psicomotricidad gruesa como una actividad organizada y planificada en las instituciones educativas.

En el plano local, durante las observaciones realizadas niños de 5 años de la Institución Educativa N°195 Sihuas. Ancash. 2019, se pudo observar que los niños y niñas de 5 años, el desarrollo de su psicomotricidad gruesa eran muy débiles y se apreciaba en las diversas actividades que realizan como por ejemplo: al salir al patio se empujaban unos caían otros lloraban por la falta de coordinación para cumplir con lo programado por la maestra, no saben ejecutar movimientos sencillos como para la formación en el patio se les da instrucciones de izquierda, derecha no saben ejecutarlas, tienen dificultades para saltar, correr, realizar volantines, mover los brazos a un costado a la par con las piernas ,etc. en conclusión nos dimos cuenta que tienen dificultad para ejecutar específicamente actividades psicomotrices gruesas en flexibilidad, velocidad y equilibrio, lo que nos indica que no han desarrollado correctamente su competencia de psicomotricidad gruesa.

Por otro lado, el juego que es un medio y es la actividad por naturaleza que el niño emplea para divertirse, la herramienta que se convierte útil como parte de su vida por que una de las formas de vida de los infantes, es precisamente el juego, no pueden pasar ellos sin que jueguen; entonces por que no incorporar en una investigación el juego, fueron los motivos que nos dieron, en nuestro caso para desarrollar la psicomotricidad gruesa.

En efecto, por las razones anteriormente expuestas, nos motiva a planteamos las siguientes preguntas:

*¿En qué medida el programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019 ?*

*Conceptualmente definimos:*

Programa pedagógico jugando. Es un conjunto de actividades con intención que están orientadas a la solución de un problema concreto y que requiere de una solución práctica.

Psicomotricidad gruesa. Se considera a la motricidad gruesa como el desarrollo de los músculos grandes de todo el cuerpo de una persona. Pero, esos movimientos que realizan los músculos deben ser coordinados y deben tener una sincronización al momento de movilizarse y para tal fin se hace necesario la intervención de los aspectos como el equilibrio y desplazamiento corporal.

*Definición operacional*

La psicomotricidad gruesa se evaluará a partir de una ficha de observación conformada por 20 ítems distribuidas en tres dimensiones: velocidad, equilibrio y flexibilidad cuyas medidas estarán dadas por Si y No las que mediante un baremo se determinarán los niveles alto, medio y bajo.

El programa pedagógico “Jugando” se evaluará a partir del cumplimiento de las sesiones de aprendizaje y de los logros que se obtienen a partir de la aplicación del programa.

Con respecto a la operacionalización de la variable; se da en base a la siguiente matriz:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Psicomotricidad gruesa	Velocidad	Ejecuta movimientos de velocidad de reacción	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
		Realiza movimientos de velocidad de traslación	
	Equilibrio	Ejecuta movimientos de equilibrio estático	9, 10, 11, 12, 13 y 14
		Realiza movimientos de equilibrio dinámico	
	Flexibilidad	Flexibilidad estática	15, 16, 17, 18, 19 y 20
		Flexibilidad dinámica	
Programa pedagógico “jugando”	Juegos de velocidad	Reacciona con rapidez al pasar de un objeto a otra persona.	
		Reacciona con rapidez para atrapar aun animal o estar listo o coger un objeto.	
		Salta con rapidez dentro de las llantas.	
		Traslada objetos de un punto a otro	
	Juegos de equilibrio	Mantiene el equilibrio parado en un pie por algunos segundos.	
		Mantiene el equilibrio en una determinada	

		postura
		Camina equilibrándose sobre un pie o abriendo los brazos en una línea zigzagueante camina sobre ella. Mantiene el equilibrio al caminar y no se tropieza, ni cae.
	Juegos de flexibilidad	Realiza la posición de la araña
		Realiza la posición del buda
		Coloca sus brazos detrás de la espalda juntando las palmas de las manos
		Se da un volantín
		Realiza el salto de lingo simple

Adaptado de la propuesta de Apaza, N. y Madariaga, G. (2017).

La hipótesis, quedó planteado de la siguiente manera: La aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019.

Para dar respuesta al enunciado y cumplir con la hipótesis nos planteamos los siguientes objetivos:

**Objetivo General:** Determinar en qué medida la aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019.

**Objetivos Específicos:**

- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195 - Sihuas, 2019, antes de la aplicación del programa pedagógico jugando.
- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuas, 2019, después de la aplicación del programa pedagógico jugando.
- Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuas, 2019.

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación estuvo enmarcada dentro de la investigación aplicada, según la clasificación realizada por (Sánchez & Reyes, 2009); cuyo propósito es de realizar una intervención de una metodología para ver los cambios que surgen en esa experiencia.

Se optó por un diseño pre experimental, con un solo grupo con pre y pos test, según (Hernández, Fernández , & Baptista , 2014), cuya finalidad es de evaluar de maera longitudinal

El diagrama del presente diseño es el que a continuación se señala:

**G   0<sub>1</sub>   X   0<sub>2</sub>**

**Donde:**

**G**= Grupo o única muestra de estudio o grupo experimental: Niños de 5 años de educación inicial

**0<sub>1</sub>**= Pre test Psicomotricidad gruesa

**X** = Programa pedagógico jugando

**0<sub>2</sub>** = Post test sobre psicomotricidad gruesa

La población y muestra estuvo conformada por la totalidad de 28 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 195 – Sihuas, 2019.

### *Estudiantes de 5 años, Institución Educativa N°195- Sihuas, 2019*

Estudiantes	Hombres		Mujeres		Total	
	f <sub>1</sub>	%	f <sub>1</sub>	%	f <sub>1</sub>	%
Aula 5 años	17	60.7	11	39.3	28	100

**Fuente:** Nómima de estudiante del 2019

La técnica que se aplicó en el presente trabajo de investigación fue la observación. Esta técnica permite ir recolectando información sobre del programa pedagógico jugando y de la variable de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 195, Sihuas, 2019.

Como instrumento se aplicó la Ficha de observación que fué elaborada en función a la variable y en correspondencia a las dimensiones e indicadores. Nos permitió recoger información valida y confiable sobre la realidad en relación a la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años con respecto a la aplicación del programa pedagógico jugando; la ficha de observación constá de 20 ítems.

Este instrumento nos permite identificar la dificultad de los estudiantes en cuanto a su desarrollo psicomotor el instrumento tiene los siguientes valores: Si (1) No (0). Las dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa son: velocidad, equilibrio y flexibilidad. Sobre la ficha técnica fue elaborada por las investigadoras de Apaza y Madariaga (2017), que se detalla en el anexo 2.

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

#### **Análisis de confiabilidad Kuder Richadrson**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de Ítems</b>
0,812	20

Para el procesamiento de la información se empleó el programa Excel en el cual se organiza la información obtenida sobre la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años para luego ser procesados mediante la estadística descriptiva como las tablas de frecuencia tanto absoluta y porcentual que luego fueron analizadas mediante una estadística inferencial, para ello, se empleó la t de students de muestras relacionada como técnica estadística con el apoyo del software SPSS. La comunicación de los resultados se dará mediante las figuras de barras.

## RESULTADOS

### Presentación de resultados

Los resultados se encuentran organizados en tres aspectos; la primera parte donde se considera la presentación de resultados, la segunda mediante la interpretación que se da mediante la estadística descriptiva en tablas de frecuencia y a partir de los objetivos y la tercera parte que consiste en la prueba de hipótesis.

Las tablas están dadas de la siguiente manera:

**Tabla 1.** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195 - Sihuas, 2019, antes de la aplicación del programa pedagógico jugando.

**Tabla 2.** Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuas, 2019, después de la aplicación del programa pedagógico jugando.

**Tabla 3.** Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuaz, 2019.

**Tabla 4.** Prueba t de muestras relacionadas para determinar en qué medida la aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 195 Sihuas-Ancash, 2019.

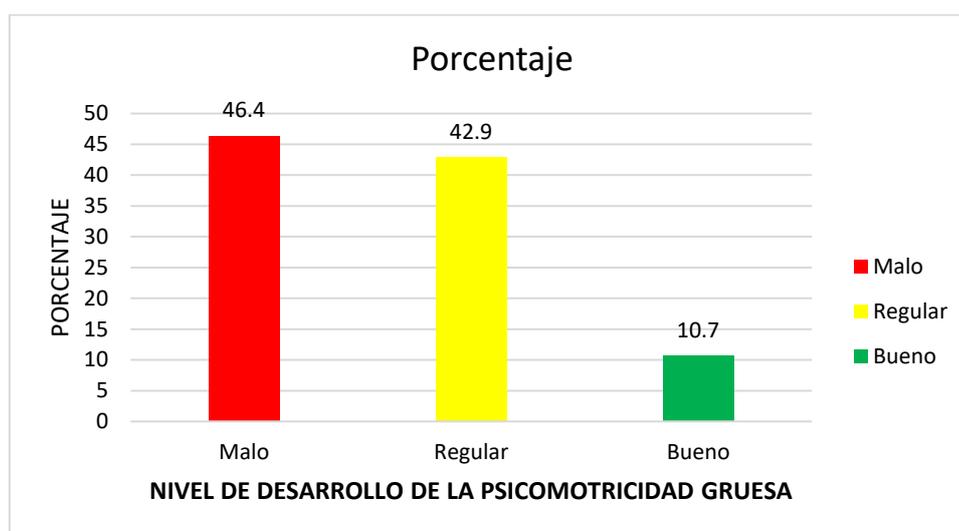
## Descripción e interpretación de resultados

**Tabla 1**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195 - Sihuas, 2019, antes de la aplicación del programa pedagógico jugando.*

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Malo	13	46,4	46,4
Regular	12	42,9	89,3
Bueno	3	10,7	100
Total	28	100	

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación (Pre test)



**Figura 1**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa (Pre test)

**Fuente:** Tabla 1

De acuerdo a lo que se ha presentado en la tabla 1 y figura 1 se muestran los resultados referentes al nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa obtenidos antes de la aplicación del programa pedagógico jugando; donde el 46,4% lograron ubicarse en el nivel malo, un 42,9% se ubicaron en el nivel regular y solo el 10,7% se ubican en un nivel Bueno. Por lo que se concluye, que los infantes en un 89,3% se ubican

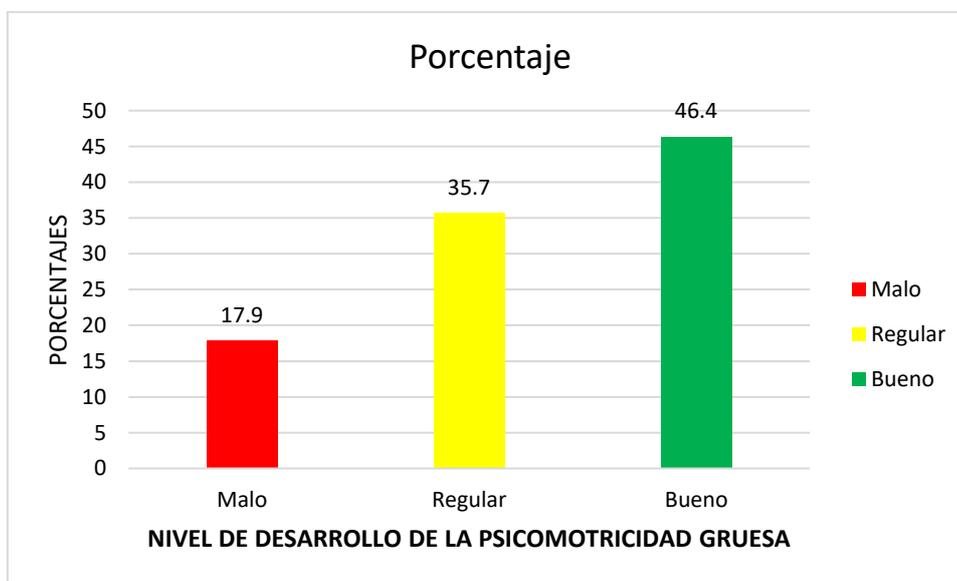
entre el nivel regular y malo; por lo que se determina poner mayor énfasis en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

**Tabla 2**

*Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195 - Sihuas, 2019, después de la aplicación del programa pedagógico jugando.*

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Malo	5	17,9	17,9
Regular	10	35,7	53,6
Bueno	13	46,4	100
Total	28	100	

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación (Pos test)



**Figura 2**

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa (Pos test)

**Fuente:** Tabla 2

De acuerdo a lo que se ha presentado en la tabla 2 y figura 2 se muestran los resultados referentes al nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa obtenidos después de la aplicación del programa pedagógico jugando; donde el 17,9% lograron ubicarse en el nivel malo, un 35,7% se ubicaron en el nivel regular y el 46,4% se ubican

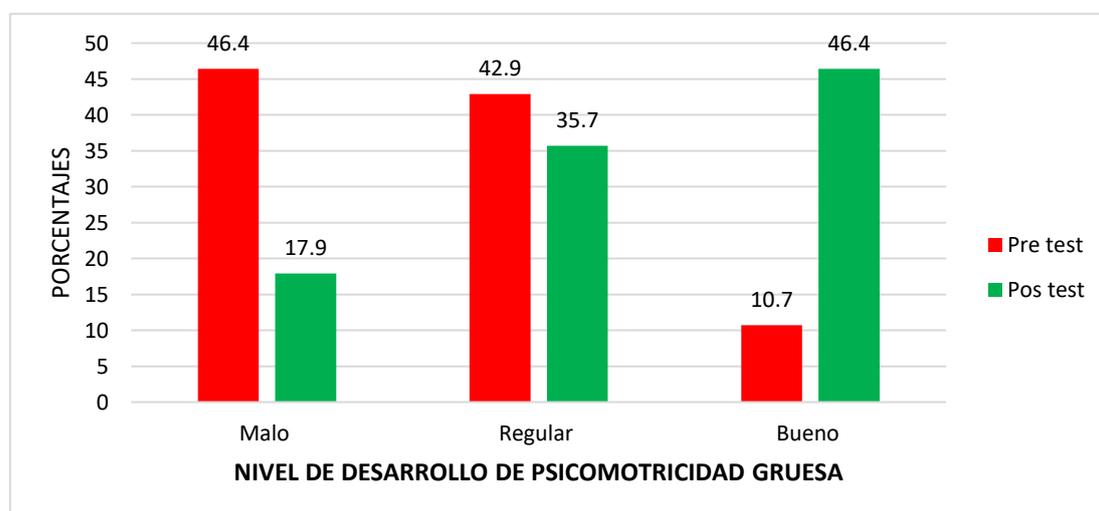
en un nivel bueno. Por lo que se concluye que los niños en un 82,1% se ubican ente el nivel regular y bueno; por lo que se observa que se ha incrementado el nivel de desarrollo psicomotricidad gruesa a través del programa pedagógico jugando.

**Tabla 3**

*Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuaz, 2019.*

Nivel de desarrollo de psicomotricidad gruesa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Malo	13	46,4	5	17,9
Regular	12	42,9	10	35,7
Bueno	3	10,7	13	46,4
Total	28	100	28	100

**Fuente:** Resultados de la aplicación de la ficha de observación (Pre y pos test)



**Figura 3**

Comparación de los resultados antes y después de la aplicación del programa pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa.

**Fuente:** Tabla 3

A comparar la tabla 3 y figura 3 se observa los resultados de la diferencia entre el pre y post test; del cual se observa que en un 28,5% se ha disminuido en el nivel malo, en el nivel regular se disminuyó en un 7,2% y en el nivel bueno se incrementó de un 10,7% a un 46,4% es decir en un 35,7% se ha incrementado; todo ello producto de la aplicación del programa pedagógico.

### Prueba de hipótesis

#### Tabla 4

*Prueba t de muestras relacionadas para determinar en qué medida la aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019.*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Nivel de psicomotricidad post test - Nivel de psicomotricidad pre test	,64286	,67847	,12822	,37978	,90594	5,014	27	,000

Fuente: Tabla 3

En la Tabla 4 se muestran los resultados producto de la aplicación de técnica estadística T de Student de muestras relacionadas con el fin de comparar los resultados entre pre test y post test a un 95% de confianza con 5% de error. Obteniéndose como resultados un  $p=0,000 < 0,05$  del cual se observa que existe un nivel de significancia; conduciéndonos a aceptar la hipótesis de investigación: “La aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019”. Asimismo, se percibe una diferencia de media de 0,64286 con desviación estándar de 0,67822.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados a un 95% de confianza con 5% de error permiten obtener como resultados un  $p=0,000<0,05$  del cual se interpreta que existe nivel de significancia entre los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa pedagógico; de esta manera aceptándose la hipótesis de investigación: “La aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 195 Sihuas-Ancash, 2019”. Asimismo, se percibe una diferencia de media de 0,64286 con desviación estándar de 0,67822.

Estos resultados son similares a los obtenidos por (Jiménez, 2019), quién determinó que los infantes de 5 años de dicha institución mejoraron su psicomotricidad gracias al programa “juegos motrices”, al lograr que el  $p = 0.000$  menor del valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , con el cual se rechaza la hipótesis nula. En la investigación de (Cruzado, Oblitas, & Merino, 2018), sus resultados evidencian que los alumnos en general mejoraron su motricidad gruesa al haberse aplicado un programa experimental; donde en el pre test se obtuvo un promedio de 12,38 y en el post test se logró un 23.43 casi el doble de los porcentajes produciéndose la mejora significativa en la motricidad gruesa de los estudiantes.

Asimismo, (Arzola, 2018), determinó que los infantes de 5 años mejoraron significativamente en su psicomotricidad gruesa, hallándose los valores de ( $p=0,204 > \alpha = 0,05$ ); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pre test y post test el valor fue  $<\alpha = 0,05$ , comprobándose con la prueba no paramétrica de Wilcoxon. A esto se suma (Cervantes, 2017), quién determinó que los infantes de 4 años de dicha institución mejoraron significativamente el desarrollo psicomotor grueso después de la aplicación del programa “Crecer jugando”, por lo que se acepta la hipótesis con un valor de significancia menor al 0,05.

Del mismo modo se encontraron trabajos descriptivos como lo (Chocce & Conde, 2018) que encontró su motricidad gruesa en 13 niños y niñas: el 46% obtuvieron la nota “B”, ubicándose en el nivel de proceso, el 33% con un calificativo “A” que lograron su aprendizaje y demuestran habilidades motrices gruesas y

solamente un 21% de los niños han obtenido el calificativo “C”, lo que demuestran ubicarse en el nivel de inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros que evidencian que los juegos populares constituyen un procedimiento pedagógico para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa. De la misma manera (Estela, 2018) encontró que los infantes de 5 años se encuentran en el nivel inicio en cuanto a su motricidad gruesa; en la dimensión de coordinación el 21% se ubican en el nivel proceso, el 7% en el logro y 71% en inicio; en la dimensión de equilibrio se ubican el 64% en proceso y el 36% en inicio, no habiendo ningún porcentaje en el logro; en la dimensión movimiento, el 21% se ubican en el nivel inicio, el 57% en el nivel proceso y el 21 en el nivel de logro. Por lo tanto, se sugiere que la docente debe implementar el juego lúdico como estrategia para mejorar en los niños la motricidad gruesa. Todo ello es corroborado por (Apaza & Madariaga, 2017) que concluye que el juego es muy importante e imprescindible en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas.

## CONCLUSIONES

Se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes de la aplicación del programa pedagógico jugando; donde el 46,4% logran ubicarse en el nivel malo, un 42,9% en el nivel regular y solo el 10,7% se ubican en un nivel Bueno. Concluyéndose que los infantes en un 89,3% se ubican entre el nivel regular y malo; por lo que se determina poner mayor énfasis en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa después de la aplicación del programa pedagógico jugando; donde el 17,9% lograron ubicarse en el nivel malo, 35,7% en el nivel regular y 46,4% en un nivel bueno. Por lo que se concluye que los niños en un 82,1% se ubican ente el nivel regular y bueno; concluyéndose que se ha incrementado el nivel de desarrollo psicomotricidad gruesa a través del programa pedagógico jugando.

Se compararon los niveles de psicomotricidad gruesa entre resultados entes y después de la aplicación del progra jugando; observándose que un 28,5% se ha disminuido en el nivel malo, en el nivel regular se disminuyó en un 7,2% y en el nivel bueno se incrementó de un 10,7% a un 46,4% es decir en un 35,7% se ha incrementado; producto de la aplicación del programa pedagógico jugando.

A un 95% de confianza con 5% de error se obtiene como resultados un  $p=0,000<0,05$  del cual se infiere que existe una diferencia significativa entre los resultados de pre y post test; permitiéndonos aceptar la hipótesis de investigación.

## **RECOMENDACIONES**

A las autoridades de la Institución Educativa N°195 Sihuas-Ancash, 2019 analizar los resultados de manera conjunta con sus docentes con el fin de buscar alianzas con otras instituciones para desarrollar programas de intervención basada en el juego para mejorar la psicomotricidad gruesa.

A los docentes del nivel inicial emplear al desarrollar actividades motrices gruesas los juegos como alternativa para desarrollar los aspectos considerados sobre la motricidad gruesa: velocidad, equilibrio y la flexibilidad.

Proponer a los padres de familia actividades de refuerzo con el fin de mejorar el desarrollo de la coordinación de los niños a partir de acciones sencillas las mismas que fueron trabajados por los docentes.

Implementar capacitaciones para los docentes del plantel permitiéndoles desarrollar estrategias lúdicas que conduzcan a la mejora de la motricidad gruesa de los niños.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Apaza, N., & Madariaga, G. (2017). *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014*. Universidad Nacional San Agustín, Arequipa.
- Apaza, N., & Madariaga, G. (2017). *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Universidad César vallejo, Facultad de Ciencias y Humanidades, Perú.
- Berruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenido>
- Cantón, J. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. Madrid: Editex S.A.
- Cervantes, L. (2017). *Aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, Provincia Caraveli, Departamento Arequipa 2015*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.
- Chocce, E., & Conde, F. (2018). . (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara. Huancavelica – Perú. 2018*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.
- Comellas, M., & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. . España: Alcead.
- Condemarin, M., & Chadwick. (1978). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*.. Texas: Universidad de Texas: Andrés Bello.
- Cruzado, M., Oblitas, R., & Merino, M. (2018). *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en*

- estudiantes de 5 años de educación inicial*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo.
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial. Escuela de Educación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- Gambara, & Vargas. (2007). *Evaluación de programas de intervención psicosocial*. Obtenido de <https://quizlet.com/mx/552843859/evaluacion-de-programas-de-intervencion-psicosocial-flash-cards/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (Cuarta edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Jiménez, C. (2019). *Programa “Juegos motrices” para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas*. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología educativa., Universidad César Vallejo, Comas.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica: Revista Educación 25(2).
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2009). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión Universitaria.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla Piura*. Universidad de Piura, Piura.
- Sugey, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Universidad César Vallejo, Lima.

## ANEXOS

### Anexo 1. Instrumentos de recolección de datos

#### FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombres y apellidos del alumno: \_\_\_\_\_

Sexo: Hombre ( ) Mujer: ( )

Fecha: \_\_\_\_\_

DIMENSIONES / ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>VELOCIDAD</b>			
1. Es veloz al pasar un objeto o cualquier obstáculo			
2. Es veloz para atrapar un objeto o una mascota			
3. Salta con rapidez dentro de las llantas o u tro objeto			
4. Traslada objetos con rapidez			
5. Reacciona rápidamente frente a un estímulo			
6. Realiza movimiento en un determinado tiempo			
7. Corre una cierta distancia en un determinado tiempo			
8. Es veloz sorteando obstáculos en tiempo récord.			
<b>EQUILIBRIO</b>			
9. Se para con el pie derecho 20 segundos			
10. Adopta una posición manteniendo su equilibrio			
11. Camina hacia adelante sobre el pie sin perdere quilibrio			
12. Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillasa sin hacerla caer			
13. Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos			
14. Mantiene el equilibrio en diferentes movimientos			
<b>FLEXIBILIDAD</b>			
15. Realiza posición del buda por un determiando tiempo.			
16. Coloca sus brazos detrás de la espalda juntando sus manos.			
17. Realiza ejercicio del volantín			
18. Realiza ejercicio del lingo simple			
19. Adopta una postura y se mantiene por 10 segundos			
20. Tiene flexibilidad al realizar diferentes movimientos			

#### Baremos:

Malo	[0 – 10]
Regular	[11 – 15]
Bueno	[16 – 20]

## Anexo 2: Ficha técnica

### FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento	Lista de cotejo
Autor	Bach. Propuesta de Apaza, N. y Madariaga, G. (2017).
Institución	I.E. 2051
Ámbito de aplicación	Carabayllo
Forma de administración	Se aplica a los alumnos de cinco años del nivel inicial
Monitoreo	Investigadoras.
Participantes	30 estudiantes
Tiempo de duración	Del 4 al 15 de diciembre
Número de ítems	20
Área que evalúa	Personal social

### Anexo 3: Fiabilidad

#### ANALISIS DE FIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA PICOMOTRICIDAD GRUESA

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,812	20

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	17,08	3,720	,000	,812
item2	17,08	3,720	,000	,822
item3	17,08	3,720	,000	,802
item4	17,08	3,720	,000	,802
item5	17,33	2,788	,482	,652
Item6	17,83	2,697	,551	,637
item7	17,92	3,174	,284	,887
Item8	17,83	2,515	,697	,805
Item9	17,92	2,992	,428	,863
Item10	17,83	2,697	,551	,737
item11	17,83	3,061	,287	,791
Item12	17,08	3,720	,000	,802
Item13	17,33	2,788	,482	,652
Item14	17,83	2,697	,551	,637
Item15	17,92	3,174	,284	,887
Item16	17,83	2,515	,697	,805
Item17	17,92	2,992	,428	,863
Item18	17,83	2,697	,551	,737
item19	17,83	3,061	,287	,791
Item20	17,83	3,061	,287	,791

Anexo 4: Data

PSICOMOTRICIDAD GRUESA- PRE TEST																					PUNTAJE TOTAL	CRITERIO
N°	Velocidad								Equilibrio						Flexibilidad							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	REGULAR
2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	7	MALO
3	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
4	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	8	MALO
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	BUENO
6	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	REGULAR
7	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	7	MALO
8	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	8	MALO
9	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	7	MALO
10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	BUENO
12	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
13	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	9	MALO
14	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	REGULAR
15	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	REGULAR
16	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	8	MALO
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	REGULAR
18	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	12	REGULAR
19	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9	MALO
20	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	15	REGULAR
21	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	8	MALO
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	BUENO
23	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	MALO
24	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8	MALO
25	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9	MALO
26	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	15	REGULAR
27	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
28	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	MALO

PSICOMOTRICIDAD GRUESA- POS TEST																					PUNTAJE TOTAL	CRITERIO
Nº	Velocidad								Equilibrio						Flexibilidad							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	BUENO
2	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	10	MALO
3	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	14	REGULAR
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	BUENO
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	BUENO
7	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	10	MALO
8	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14	REGULAR
9	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10	MALO
10	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	13	REGULAR
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	BUENO
12	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	15	REGULAR
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	14	REGULAR
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	BUENO
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	BUENO
16	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	10	MALO
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	BUENO
18	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15	REGULAR
19	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	14	REGULAR
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18	BUENO
21	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	BUENO
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	BUENO
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	BUENO
24	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	12	REGULAR
25	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9	MALO
26	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	BUENO
27	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	REGULAR
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	BUENO

Baremos: Malo [0-10] Regular [11 – 15] Bueno [16 -20]

**Anexo 5: Matriz**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA**

<b>PROBLEMA</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>OBJETIVOS</b>
<p><i>¿En qué medida el programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019 ?</i></p>	<p>La aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019.</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del programa pedagógico “Jugando” desarrollará la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°195 Sihuas-Ancash, 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195 - Sihuas, 2019, antes de la aplicación del programa pedagógico jugando.</li> <li>- Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuas, 2019, después de la aplicación del programa pedagógico jugando.</li> <li>- Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 195- Sihuaz, 2019.</li> </ul>

### MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBALCIÓN Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTO	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO
El tipo de investigación estará enmarcada dentro de la investigación <b>aplicada</b>	Se optó por un diseño <b>pre experimental</b>  <b>G 0<sub>1</sub> X 0<sub>2</sub></b>	La población y muestra está conformada por la totalidad de 28 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 195 – Sihuas, 2019	Técnica: <b>Observación</b>  Instrumento: <b>Ficha de observación</b>	Para el procesamiento de la información emplearemos el programa Excel en el cual organizaremos la información obtenida sobre la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años para luego ser procesados mediante la estadística descriptiva como las tablas de frecuencia tanto absoluta y porcentual que luego serán analizadas mediante una estadística inferencial para ello emplearemos la t de estudents de muestras relacionada y la técnica estadística de signos de wilkonson que se obtendrán con el apoyo del software SPSS. La comunicación de los resultados se dará mediante las figuras de barras.

## **Anexo 6: Propuesta**

### **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

#### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1 I.E.** : Inicial N° 195
- 1.2 Lugar** : Sihuas-Ancash
- 1.3 Fecha** : 2019
- 1.4 Número de sesiones** : 10 sesiones
- 1.5 Grado de Estudio** : 5 años Inicial
- 1.6 N° de participantes** : 28
- 1.7 Nombre del responsable** :

#### **II. DENOMINACIÓN**

*“Programa pedagógico jugando en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años”*

#### **III. FUNDAMENTACIÓN**

Los principios que deán fundamento al programa que presentamos provienen de Piaget, al respecto señala que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para identificar las diferentes rutas de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. La teoría de Piaget relaciona los diferentes periodos “Las transformaciones que presentan paralelamente las estructuras cognitivas del niño determinan las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil. La actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, que conduce a comprender el funcionamiento de la realidad externa”. (Pérez, 2010). Pero también se fundamenta nuestra propuesta en la Teoría Socio Histórica, al respecto el juego según Vygotsky, citado por Zapata (1995), nos dice que es la participación de los individuos en una vida colectiva más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. De este modo “cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el

conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que lo rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros”. (UNESCO, 1980).

De igual manera, rescatamos también al aporte de Vicente (2002) para el programa de juegos cuando él complementa manifestando que el juego tiene como objeto estimular los movimientos gruesos de los niños y que estos sean coordinados al momento de desplazarse. Pero que a la vez estos juegos deben incluir una intención motriz para que este tenga una organización ya que por sí solo no llega a los niveles de significación motriz.

#### **IV. OBJETIVOS**

##### **4.1. Objetivo general**

Elaborar un programa de actividades de aprendizaje basados en los juegos motores para contribuir en el desarrollo de en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 195 de Sihuas Ancash.2019

##### **4.2. Objetivos específicos**

- 4.2.1.** Seleccionar información válida y confiable sobre los juegos pedagógicos denominados jugando para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.
- 4.2.2.** Diseñar las actividades de aprendizaje teniendo en cuenta de los juegos como herramienta pedagógica en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

#### **V. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

**(Actividad de aprendizaje)**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

### *“Moviendo mi cuerpecito”*

#### I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



## II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

*“Puedo convertirme en jirafa y sapito ¿qué les parece?”*

### I.- DATOS INFORMATIVO

Institución Educativa: de Inicial N° 195.

Sección: Sihuas -Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

### *“Juguemos a las tortuguitas”*

#### I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADO

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

### *“Saltamos como la pelota”*

#### I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### *“Juguemos a la granja de Zenón”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

### *“Juego con la ULA-ULA”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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





## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### *“Juguemos a los gusanitos”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-  
Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

### *“Jugamos al lobo y a las ovejitas”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-

Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

*“Nos divertiremos a ser lobos”*

### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-  
Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### *“Somos malavaristas”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas-

Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### *“Busquemos el tesoro”*

#### I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: de Inicial N° 195

Sección: Sihuas- Ancash

Edad: 5 años

Fecha: 2019

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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



