

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
Enrique Guzmán y Valle
ALMA MÁTER DEL MAGISTERIO NACIONAL**

ESCUELA DE POSGRADO



Tesis

**Aplicación del Programa “Jugando Aprendo Entre Juegos Reglados y No Reglados”
para el Desarrollo Psicomotor en los Niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019**

Presentada por

Ana Maria HUAMAN MONTES

ASESOR

William Alberto HUAMANÍ ESCOBAR

**Para optar al Grado Académico de
Maestro en Ciencias de la Educación
con mención en Gestión Educacional**

Lima – Perú

2019

**Aplicación del Programa “Jugando Aprendo Entre Juegos Reglados y No Reglados”
para el Desarrollo Psicomotor en los Niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019**

A mi esposo y a mi familia, que me apoyan en mi desarrollo personal y profesional, alentándome siempre a seguir adelante.

A las personas que contribuyeron de manera directa e indirecta en la culminación de este trabajo de investigación.

Reconocimientos

A Dios por brindarme la oportunidad de cumplir mis metas y permitirme culminar este trabajo.

A mi asesor, por su destacada labor, por los alcances y permanente asesoramiento en el desarrollo de la tesis.

Tabla de Contenidos

Título	ii
Dedicatoria	iii
Reconocimientos	iv
Tabla de Contenidos	v
Lista de Tablas	viii
Lista de Figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
Capítulo I. Planteamiento del Problema	1
1.1 Determinación del Problema	1
1.2 Formulación del Problema	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3 Objetivos	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4 Justificación de la Investigación	4
1.5 Limitaciones de la Investigación	7
Capítulo II. Marco Teórico	8
2.1 Antecedentes de la Investigación	8
2.1.1. Antecedentes Nacionales	8
2.1.2. Antecedentes Internacionales	10
2.2 Bases Teóricas	15

2.2.1. Programa Jugando Aprendo	15
2.2.2. Desarrollo Psicomotriz	29
2.3 Definición de Términos Básicos	46
Capítulo III. Hipótesis y Variables	48
3.1 Hipótesis	48
3.1.1. Hipótesis General	48
3.1.2. Hipótesis Especificas	48
3.2 Variables	49
3.3 Operacionalización de Variables	50
Capítulo IV. Metodología	53
4.1 Enfoque de Investigación	53
4.2 Tipo de Investigación	53
4.3 Diseño de Investigación	53
4.4 Población y Muestra	54
4.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	55
4.6 Tratamiento Estadístico	56
Capítulo V. Resultados	58
5.1. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos	58
5.2. Presentación y Análisis de Resultados	60
5.3. Discusión de Resultados	70
Conclusiones	75
Recomendaciones	76
Referencias	77
Apéndices	81
Apéndice A. Matriz de Consistencia	82

Apéndice B. Matriz de Operacionalización	84
Apéndice C. Instrumentos de Medición	85
Apéndice D. Test de Desarrollo Psicomotor	88
Apéndice E. Programa de Psicomotricidad	89
Apéndice F. Base de Datos	96

Lista de Tablas

Tabla 1. Organización del Programa Jugando Aprendo	50
Tabla 2. Operacionalización Variable Desarrollo Psicomotor	51
Tabla 3. Distribución de la Población y muestra de estudiantes	55
Tabla 4. Ficha técnica del instrumento TEPSI	58
Tabla 5. Dictamen del Juicio de Expertos	60
Tabla 6. Distribución de estudiantes de 4 años en el nivel de Desarrollo Psicomotor según prueba de pretest y postest con aplicación de juego reglado	60
Tabla 7. Distribución de estudiantes de 4 años en el nivel de Desarrollo Psicomotor según prueba de pretest y postest con aplicación de juego no reglado	61
Tabla 8. Diferencias entre la aplicación de juegos reglados y no reglados	61
Tabla 9. Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest del Desarrollo Psicomotor	62
Tabla 10. Diferencia del Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años	63
Tabla 11. Diferencias en el desarrollo de la Coordinación de los niños y niñas de 04 años	65
Tabla 12. Diferencia en el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años.	67
Tabla 13. Diferencias en el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años	69

Lista de Figuras

Figura 1. Diferencia del Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años	64
Figura 2. Diferencias en el desarrollo de la Coordinación de los niños y niñas de 04 años	66
Figura 3. Diferencia en el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años	68
Figura 4. Diferencias en el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años	70

Resumen

El presente trabajo de investigación presento el objetivo de: Determinar la diferencia de la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019; es una investigación realizada en el contexto de la problemática del desarrollo psicomotor. Se empleó el método científico en el enfoque cuantitativo, para ello se realizó un proceso de inducción bajo el diseño cuasi experimental lo que permitió medir la variable dependiente a través de la aplicación de un pretest y un posttest denominado test de TEPSI a dos grupos seleccionados de manera intencional. Existe diferencia significativa del desarrollo Psicomotor en los niños y niñas como efecto de la aplicación del programa Jugando Aprendo, según la prueba de (U-Mann-Whitney: *** $p = 001 < .05$), entre los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado y el juego reglado por tanto se rechazó la hipótesis nula confirmando la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.

Palabras clave: Programa Jugando Aprendo y Desarrollo Psicomotor

Abstract

This research presented in order to determine the effects of the implementation of the program "Playing learn" to psychomotor development in children 4 years of the Educational Institution "My Little World" in the district of Ate Vitarte 2019; is an investigation in the context of the problems of psychomotor development. The scientific method was used in the quantitative approach, to do an induction process under the quasi-experimental design allowing measure the dependent variable through the application of a pretest and post-test called TEPSI two groups selected held intentionally. The results of the pretest and posttest difference determined psychomotor development for the experimental group relative to the control children this as influence of applying learn playing program as proof U-Mann-Whitney: $p = .52$ in the pre-test scores. On the other hand, psychomotor development scores in the posttest of the experimental group showed significant differences with the scores of the control group (Mann-Whitney: 0.001 *** $p < .05$), deciding to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis appreciated due to changes in motor behavior of children which emphasizes safety in their movements.

Keywords: Playing learn Program and Psychomotor Development

Introducción

En la actualidad se prioriza el desarrollo del niño, considerando todas sus facultades físicas, mentales, biológicas, de manera que se pueda integrar a la sociedad de manera asertiva y concordante con los principios de ciudadanía y de respeto hacia los demás, partiendo de la maduración de su personalidad, de ello, se desprende la preocupación de la escuela que durante la primera etapa de su vida debe ser fortalecido, en el campo general de conocimientos, valores personales, respetando la cultura y la diversidad propia de cada realidad.

Ante ello, el aporte hacia el desarrollo, especialmente de la motricidad, asociado a la concepción de los elementos, adquisición de acciones de fundamentos pasa por las actividades que realizan los estudiantes, es decir se aprende haciendo, se aprende con el movimiento, se aprende en la interacción con los elementos así como con las demás personas, por ello, una de las características de las investigaciones, es el aporte de estrategias como el juego, que siendo tan antiguo, lleva a la maduración total, ya que apertura la mente, fortalece la tonicidad corporal, consolida el esquema corporal, y otras condiciones fundamentales, que como mencionan los tratadistas desde el enfoque de la psicología del desarrollo del niño y de la psicología cognitiva, el movimiento, es el factor de mayor importancia, en el desarrollo integral del niño, por ello, en estos tiempos de tanta actividad sedentaria con el uso de los dispositivos tecnológicos, como celulares, Tablet, y otros, es pertinente regresar a las actividades motrices, para de esta forma mediante la actividad lúdica, llevar al niño a un proceso de maduración de su corporalidad, mejoramiento de sus segmento, de manera que esto favorezca a los procesos cognitivos en el aprendizaje.

La presente investigación se divide en V capítulos que a continuación se detallan:

En el Capítulo I, Planteamiento del estudio, en la misma se describe la problemática respecto a las variables Programa Jugando Aprendo y desarrollo de psicomotricidad teniendo como medio los juegos sociales, reglados y no reglados, para ello se formularon las preguntas de investigación, el sistema de objetivos, la justificación así como la estructuración de la importancia y el alcance del estudio.

En el Capítulo II: Marco teórico en ella se inicia con la descripción de los antecedentes de tesis realizadas a nivel nacional e internacional, del mismo modo se analizó la variable desde el enfoque de la teoría psicológica del desarrollo humano y de la psicología cognitiva respecto a las variables.

En el Capítulo III: Planteamiento y descripción de las hipótesis y variables, del mismo modo describe la operacionalización de las variables con el propósito de ser medido desde la percepción de los encuestados dentro de la misma se propone el número de ítems, las dimensiones e indicadores.

En el Capítulo IV: Metodología de la investigación, se inicia con la descripción del enfoque de investigación, determinando el tipo de investigación aplicada y diseño cuasi experimental con aplicación de pretest y postest complementándose con la estrategia para la prueba de hipótesis, del mismo modo describe una población finita y determinando una muestra intencional.

En el Capítulo V: Expone los resultados descriptivos, la prueba de hipótesis, así como la discusión de los resultados para tomar decisiones que llevan a las conclusiones y recomendaciones, asimismo se adjunta un conjunto de anexos propios de la investigación.

Capítulo I. Planteamiento del Problema

1.1. Determinación del Problema

En la actualidad, conocer las características que tienen los niños en el desarrollo de la coordinación motriz se hace más importante, dado que el enfoque cognitivo del sistema educativo peruano, hace que los docentes deben incidir en el desarrollo de las capacidades de modo tal que logren la adquisición de competencias y esto involucra el reconocimiento de sí mismo y de sus posibilidades para afrontar los procesos de aprendizaje dentro de sus habilidades propias.

En ese mismo sentido, el análisis del Diseño Curricular Nacional indica que se ha dejado de lado como prioridad el desarrollo de las actividades motrices para dar paso a las recurrencias de actividades sociales del niño, sin embargo, demás está decir que las actividades motrices desarrollan en el niño fortalezas internas en la cual descubre sus habilidades para realizar las actividades con seguridad, así como en el dominio de sus miembros inferiores y superiores.

Sin embargo la realidad indica que los niños y niñas en la mayor parte del tiempo pasan sentados en sus escritorios durante el tiempo de enseñanza aprendizaje, dado que en las instituciones educativas se cuenta con reducidos espacios para actividades motrices, asimismo, la creciente población y los peligros que trae con dicha sobrepoblación como son la delincuencia, las constantes muestras de violencia que se suscitan a diario han hecho que los padres de familia encierren a sus niños en sus domicilios y la única actividad que encuentran es la televisión y escasos espacios de recreación. Por ello al realizar los análisis de diversas investigaciones relacionadas al desarrollo del niño en educación inicial se encontró los siguientes reportes:

En las zonas urbanas marginales el 60% de los niños entre 0 y 10 años consumen programas televisivos, descuidando el desarrollo motriz, presentan deficiencias de

tonicidad muscular, tienen retardo en el desarrollo de la coordinación global y más aun no tienen noción de lateralidad y dominio espacial en la actividad educativa. (Blanchard y Cheska, 2014)

Otro estudio del Ministerio de Salud (2016) informa que “la creciente malnutrición y obesidad del niño es producto de los factores de ingesta de alimentos chatarra así como la escasa práctica de actividades físico deportiva, lo cual afecta a la salud de manera directa provocando factores de tipo respiratorio” (p. 17). Asimismo, en una investigación exploratoria se encontró que las niñas y los niños comen, duermen y juegan, no para agotar su exceso de energía sino para su normal desenvolvimiento Psicofísico.

Están preparándose espontáneamente para el trabajo que van a realizar en sus vidas de adultos, esta preparación inicialmente no tiene tanta significación. Pero consiguen emplear su tiempo en realizar pequeñas tareas que se le impone y en resolver problemas planteados por su propia invención. Para la niña y el niño, jugar no es solo satisfacer una necesidad natural, sino el ejercicio de una actividad indispensable para su normal desenvolvimiento psicofísico. (Blanchard y Cheska, 2014)

Ahora bien, desde la apreciación cotidiana en la Institución Educativa “Mi Pequeño Mundo” ubicada en Carabayllo las docentes no ejecutan la psicomotricidad en los niños y niñas, solo queda expreso en las sesiones de aprendizaje y siendo éstas además muy escasas por falta de creatividad o por falta de iniciativa en la elaboración de los juegos., siendo una población urbana se aprecia que los niños se encuentran subidos de peso, muestran cierta apatía para la realización de tareas básicas, presentan dificultades en sus desplazamientos, más aun se identifican con personajes de los programas televisivos, sin embargo no tienen noción de su corporalidad e imagen de sí mismo, otro de los aspectos es que presentan descoordinación visomotora, así como el dominio de sus habilidades físicas en mayor proporción.

Lo descrito se aprecia en la mayoría de los niños, siendo solo una proporción pequeña que tiene dominio de sus habilidades, por ello, en esta investigación se propone la realización de un taller pedagógico en la cual se aplique actividades del juego de modo tal que pueda ser un factor en el desarrollo corporal y por consecuencia incida en el desarrollo de su coordinación motriz.

En tal sentido, se considera que el niño conoce el mundo a través de su cuerpo, y el movimiento es su medio de comunicación con el mundo exterior, por ello la educación psicomotora, como parte básica de la educación preescolar, propone un conjunto de acciones, que a partir de movimientos sencillos desarrollan e integran hasta los más complejos, de acuerdo con el desarrollo psicológico y motor del niño que en esta investigación debe ser una característica principal

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

PG: ¿Qué diferencia existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019?

1.2.2. Problemas Específicos

PE1: ¿Qué diferencia existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?

PE2: ¿Qué diferencia existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?

PE3: ¿Qué diferencia existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

OG: Determinar la diferencia que existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1: Determinar la diferencia que existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019.

OE2: Determinar la diferencia que existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019.

OE3: Determinar la diferencia que existe en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019.

1.4. Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

El estudio tiene importancia teórica en la medida que el juego hace referencia al dominio de esos movimientos de las diferentes partes del cuerpo, en cuanto ellos precisan un control coordinado de los elementos involucrados.

Al respecto se hace necesario consolidar en la práctica las concepciones teóricas de Blanchard y Cheska (2014), quien manifiesta que:

Generalmente conlleva una actividad intencional y progresa a medida que el niño madura física y psíquicamente. El niño pequeño organiza el mundo tomando como punto de referencia su propio cuerpo. Por ello debe aprender a conocerlo, a identificar y nominar sus partes, comprendiendo y verbalizando la función que cumplen, junto a los movimientos que puede realizar con cada una de ellas, las diversas posturas que puede adoptar, y las posiciones y desplazamientos que puede tener en el espacio. (p. 176)

Por ello, el aporte de la investigación debe dar luces a los conocimientos que se tiene de la aplicación sistemática del juego como medio directo en el desarrollo del niño especialmente de 5 años quienes culminan la etapa preescolar.

Justificación Práctica

El estudio tiene relevancia práctica en la medida que desarrollar un programa pedagógico con carácter innovador es parte del desarrollo curricular y pedagógico en las instituciones de educación básica, así como es trascendental dado que se pretende aportar un medio instrumental para el afianzamiento del desarrollo corporal del niño y por consecuencia se espera que esto beneficie a los propios niños en el afianzamiento de la confianza hacia sus posibilidades, mejorando sus habilidades y fortaleciendo sus habilidades motrices.

Del mismo modo considerando que el diseño de esta investigación de acuerdo a la finalidad es aplicada; según su orientación es orientada a decisiones; en la concepción del fenómeno educativo es ideográfica; de acuerdo a la manipulación de las variables es descriptiva; por su dimensión cronológica es temporalizada, por sus fuentes es bibliográfica, de acuerdo al lugar es de campo; según su profundidad es explicativa porque desarrollará las Nociones Básicas de los niños y de las niñas de 5 años de edad

para el desarrollo de su coordinación motriz, mediante la elaboración de una Guía Didáctica con actividades motrices para beneficio del niño y de la institución educativa.

La investigación es pertinente, ya que se concibe que una de las tareas fundamentales de la Educación Física preescolar sea precisamente la formación en los niños de una serie de habilidades motrices, ahora bien, si se tiene que las habilidades son la acción que ejecuta el sujeto utilizando los conocimientos adquiridos anteriormente, constatando solamente una posibilidad de la ejecución, sin tener en cuenta el nivel cualitativo de las mismas. Esto significa, que a base de la experiencia motriz y de los conocimientos asimilados, considerando igualmente un desarrollo determinado de capacidades motrices, en el niño se crea la necesidad de cumplir una u otra tarea motriz, pero esta posibilidad no puede dejarse a la espontaneidad, en el preescolar se debe dirigir el proceso de aprendizaje para que de esta forma puedan adecuar la experiencia motriz a la exigencia de los movimientos que se requiere que estos ejecuten, en otras palabras, la formación de cualquier habilidad, debe ser guiada a través del proceso de aprendizaje, significando que en todos los casos el niño deberá realizar un trabajo mental de qué está haciendo y cómo debe hacerlo.

Más aun cuando se destaca lo anterior porque precisamente, en los diferentes Psicomotricidad las posibilidades de realización de las acciones motrices están determinadas fundamentalmente por las habilidades.

Importancia

La presente investigación está fundamentada en la Ley General de Educación N° 28044, el cual señala que la educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades además establece que la educación peruana tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo. En el

DS. N° 013-2011-ED. Reglamento de la Educación Básica Regular. La Directiva N° 004-VMGP-2013 Directiva de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes en educación básica regular para establecer disposiciones pedagógicas y administrativas en el nivel inicial. También en la RM N° 440-2014-ED, que aprueba el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. También en la RM N°0348-2010-ED que aprueba la directiva para el desarrollo del año escolar 2016 en las instituciones educativas de educación básica.

1.5 Limitaciones de la Investigación

Entre las limitaciones de investigación consideramos las siguientes:

Las limitaciones con que nos enfrentamos fueron: el apoyo de algunos docentes y la predisposición de los estudiantes para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos de medición. Así como también la falta de colaboración de los profesores por celos profesionales.

No se cuenta con el tiempo suficiente para buscar la información respectiva en su totalidad porque se comparte la investigación con otras actividades laborales.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Nacionales

García (2014), realizó la tesis titulada: *Desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la I.E.I privada Magic Kinder en el distrito de San Luis*. La metodología de la investigación responde al tipo cuantitativo. De estudio descriptivo. De diseño no experimental transversal. La población consta de una muestra no probabilística de tipo censal de 40 niños del género femenino y masculino de 4 años. Ha utilizado la técnica de la observación con un instrumento estandarizado llamado TEPSI. La autora llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de desarrollo psicomotor es normal en un 87%, por otro lado, el 12,5% se encuentra en un nivel de riesgo y ninguno se encontró en nivel de retraso. Además concluye que el desarrollo psicomotor es la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia.

Hayashi (2014), realizó la tesis titulada: *El desarrollo psicomotor en los niños de 5 años del PRONOEI "Semillitas del Pacífico", Carabayllo, 2014*. Cuyo objetivo fue determinar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años del PRONOEI "Semillitas del Pacífico", Carabayllo, 2014. El tipo de investigación que empleó fue descriptivo básico. Su diseño corresponde al descriptivo simple. Su población estuvo constituida por una muestra de 25 niños de 5 años. La autora concluye que: no existe un alto nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 5 años del PRONOEI, se encontró que el 40 % tienen bajo nivel de desarrollo psicomotor, el 24% un nivel promedio y el 36% alcanzan el nivel alto. Existe un déficit en el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años.

En Pativilca - Barranca, Trujillo (2018), realizó la tesis titulada: *Desarrollo Psicomotor y las capacidades del área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. "Santa Rosa" N°20501, Pativilca - Barranca, 2018*. Cuyo objetivo fue

determinar la relación que existe entre el desarrollo psicomotor y las capacidades del área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial. Su estudio es de tipo básica – descriptiva. El diseño es tipo no experimental de corte transversal y correlacional. Su población está conformada por una muestra de 60 niños y niñas de 5 años de las secciones A y B. Cuyo resultados fueron que el 65% de los estudiantes encuestados tuvo un buen desarrollo psicomotor frente a un 33% que tuvo un desarrollo psicomotor regular. Así mismo que el 31% presentan muy buen desarrollo de capacidades comunicativas y el 25% tiene un regular desarrollo de capacidades comunicativas. La autora concluye en que existe una relación directa y significativa entre el desarrollo psicomotor y las capacidades en el área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. “Santa Rosa” N°20501, Pativilca - Barranca, 2018.

Vásquez (2018), realizó la tesis titulada: *Nivel de psicomotricidad en niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga” del ámbito urbano y la institución educativa N°1675” del ámbito urbano-marginal de la provincia de Huarney, en el año 2018.* Cuyo objetivo fue determinar si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de ambas instituciones educativas. La investigación es cuantitativa, nivel descriptivo-comparativo. Su diseño de investigación es no experimental. La población de estudio estuvo constituida por los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de ambas instituciones, a quienes se les aplicó el test de TEPSI cuyo fin fue poner en evidencia determinados rasgos de las variables. Su investigación concluyó en: que no existe diferencia significativa del nivel de psicomotricidad los niños y niñas de 3 y 4 años entre ambas instituciones educativas, tanto en el ámbito urbano como urbano marginal, de acuerdo a los resultados mostrados donde un alto porcentaje de niños y niñas presentan un nivel de psicomotricidad normal.

Torres (2018), realizó la tesis titulada: *Desarrollo psicomotor y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de Pachacamac UGEL N°1, 2017*. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre los niveles de desarrollo psicomotor y rendimiento académico de los estudiantes de 5 años. La autora concluye que existe una correlación altamente significativa entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento en estudiantes de educación inicial de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de Pachacamac UGEL N°1, 2017. Además, sostiene que la correlación es altamente significativa entre el lenguaje y el rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de 5 años.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

En España, Lasaga, y Ríes (2018), presentaron la tesis doctoral titulada: *Tratamiento de la Psicomotricidad en el Segundo Ciclo de La Educación Infantil*. El objetivo de su investigación fue determinar el tratamiento que recibe la psicomotricidad en el segundo ciclo de la Educación Infantil, desde la opinión de los docentes que se encuentran desarrollando esta profesión. El tipo de investigación es descriptiva. Utilizó como instrumento el cuestionario que consta de 14 ítems, desde el 2016 al 2014. Su población estuvo conformada por una muestra de 76 participantes, de los cuales 74 son mujeres y 2 son hombres. La muestra fue seleccionada por la facilidad que los docentes eran tutores de las aulas donde el alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Especialidad de Maestros-Educación Infantil de la Universidad de Sevilla hacían sus prácticas. Los autores concluyen que los docentes que imparten docencia en el grado de Educación Infantil consideran importante el trabajo de psicomotricidad en sus clases, aunque el 35.5% afirman no haber recibido información inicial sobre psicomotricidad. Los principales motivos percibidos por los docentes que no llevan a cabo sesiones de psicomotricidad en sus clases son la falta de espacio y de material. Por otra parte, el 92.9%

de los sujetos afirman llevar a cabo una programación anual. Y el 85.5% afirma programar las sesiones de psicomotricidad y de estos, el 27% el programa de manera independiente a la programación anual y el 73% las incluye de forma global con el resto de la programación.

Del mismo modo, Terry (2014), realizó la tesis doctoral titulada: *Análisis de la Influencia de la Metodología de la Intervención Psicomotriz sobre el Desarrollo de las Habilidades Motrices en niños de 3 a 4 años pertenecientes al curso de 1º de Educación Infantil en el Colegio Marista La Merced - Fuensanta de Murcia*. Cuyo objetivo fue determinar si la metodología directiva funcional obtiene mejores resultados en el desarrollo de las habilidades motrices en los niños que la metodología vivencial no directiva. El enfoque de su investigación es Cuantitativo. El diseño de su investigación es de tipo Cuasi experimental. La población estuvo conformada por una muestra de 136 estudiantes, de un total de 148, distribuidos en forma mixta en 5 aulas, pertenecientes al 1º curso de educación inicial. La muestra es no probabilística o dirigida. El instrumento que utilizó en su estudio son las Escalas McCarthy de aptitudes y psicomotricidad para niños. El autor concluye en que los resultados informan los beneficios motrices que pueden aportar las sesiones funcionales estructuradas y organizadas, siendo posible un mejor desarrollo de las habilidades motrices con el planteamiento de una innovación pedagógica basada en la metodología funcional que con un planteamiento de sesión vivenciada propio de las sesiones llevadas a término según la programación de aula de la escuela infantil.

En Ecuador, Calderón (2017), realizó la tesis titulada: *Análisis de la Importancia de la Expresión Corporal en el Desarrollo Psicomotor de los niños de 4 y 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército de la Ciudad de Quito*. El objetivo de su investigación consistió en analizar la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 y 5 años, así como

identificar el nivel de conocimientos de las docentes sobre expresión corporal y psicomotricidad. Su investigación tiene un enfoque cualitativo de carácter descriptivo. Su población estuvo conformada por todos los niños de 4 y 5 años, docentes, directora y padres de familia del centro, siendo un total de 55 personas, de las cuales 47 niños y 8 adultos. La técnica que utilizo fue la encuesta, aplicando como instrumento el cuestionario; la entrevista, aplicando como instrumento la guía de entrevista y; la observación, utilizando como instrumento la guía de observación. Utilizó además el método analítico sintético. La autora concluye en: que la mayoría de los niños tienen una buena maduración neurológica y que no tienen dificultad en realizar movimientos, por el contrario la disfrutaban a través de su cuerpo; y que el desarrollo de la expresión corporal es significativa para desarrollar destrezas a nivel motor, cognitivo, social y afectivo, permitiéndole al niño/a desarrollar el pensamiento, la memoria, la atención, la creatividad, afrontar miedos y relacionarse con los demás de manera que la expresión corporal y la psicomotricidad se entrelazan para contribuir a la formación de un ser integro, es decir un ser bio-psico-social.

Cevallos (2016), realizó la tesis titulada: *La Aplicación de la Psicomotricidad para el Desarrollo del Aprendizaje de Lectoescritura en Niños de Primer Año de Educación Básica* en el Jardín Experimental "Lucinda Toledo" de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2014 – 2015. El objetivo de su investigación es determinar si la aplicación de la Psicomotricidad influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura. El enfoque de su investigación es cualitativo. De tipo descriptivo- exploratorio. La población estuvo constituida con una muestra de 9 docentes y 70 niños y niñas; y tiene como objetivo determinar si la aplicación de la psicomotricidad influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura. La autora concluye que la aplicación de la psicomotricidad si influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños del primer año de educación básica. Además, sostiene que el aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas del

primer año de educación básica, depende del adecuado desarrollo psicomotor que le proporcione su maestra a través de aplicación de la psicomotricidad.

Muñoz (2014) en la tesis doctoral titulada: *Propuesta Pedagógica para la utilización del juego como recurso educacional al inicio, desarrollo y cierre del proceso enseñanza y aprendizaje en Niños del 1° grado de Educación Básica*. Presento como objetivo Elaborar una propuesta pedagógica para la utilización del juego como recurso educacional al inicio, desarrollo y cierre del proceso enseñanza y aprendizaje en el 1° grado de Educación Básica. El juego ha sido considerado un elemento fundamental en el desarrollo integral del niño; igualmente una necesidad vital, placentera y espontánea. Su aplicación en educación sería de innegables beneficios para todos. Es por ello que este trabajo se centra en el juego y su utilización en cualquier momento del proceso enseñanza y aprendizaje, como un recurso educacional que ofrece grandes oportunidades para la formación que se espera del niño según lo establecido en la Educación Básica y cumplir con el nuevo diseño curricular basado en tres ejes principales: afectivo, inteligencia y lo lúdico en los primeros niveles de Educación Básica. La investigación utilizada es documental basada en la recopilación de datos provenientes de diferente bibliografía y enmarcada dentro del Proyecto Factible de donde resultó esta Propuesta para el 1° Grado, donde hay una transición entre el preescolar y la nueva etapa, donde la exigencia curricular comporta nuevos objetivos y el juego bien puede cumplir con tales requerimientos de una manera fácil y placentera.

Luque (2017) en la tesis doctoral titulada: *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad*. El presente trabajo de investigación tuvo como propósito fundamental proponer juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar de 4 a 6 años, del Municipio Atures, Estado Amazonas. El contexto teórico, al respecto la metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, bajo la modalidad de proyecto factible apoyada en una investigación

descriptiva de campo. La población la conformaron 103 docentes de preescolar que laboran en el Municipio Atures, de la cual se seleccionó una muestra de 51 docentes, los resultados permitieron verificar que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños; inexistencia de estrategias metodológicas para facilitar la operacionalización de juegos en sus diversos tipos y modalidades, entre otros; de allí la necesidad de elaborar una propuesta con su plan de acción sobre los juegos tradicionales, a fin de dar respuesta al problema investigado.

Roncancio (2017), en la tesis doctoral titulada: *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*. Objetivo: Describir como los programas de educación inicial incluyen el juego como actividad física en los niños en edad preescolar de Iberoamérica durante 2007 – 2017. Metodología: Revisión teórica tipo monografía, se revisó principalmente literatura no indexada relacionada con programas educativos que valoran acciones educativas que contribuyen al cuidado de los niños y su desarrollo. Resultados: la búsqueda bibliográfica arrojó un total de 203 artículos, en la evaluación de estos se tomaron 40 artículos para la elaboración de resultados; se establecieron dos espacios donde se desenvuelve el preescolar, primero el hogar, describiendo el papel de los padres o cuidadores en la promoción del juego, ellos deben contar con herramientas necesarias para proporcionarles a sus hijos las mejores oportunidades para el desarrollo de sus capacidades. El otro espacio es la escuela, resaltando el papel fundamental que tiene el docente en la promoción del juego de los niños como medio de aprendizaje, así como el compromiso de las instituciones educativas en su promoción mediante la aplicación de políticas, se sugiere que el juego se practique de forma libre, dirigido o promovido mediante una propuesta pedagógica. Conclusiones: Los artículos sobre actividad física en preescolares se centran en la prevención y manejo de patologías. Acciones encaminadas a la promoción del desarrollo difieren de una

institución a otra. Se tiene información principalmente de la educación formal, siendo necesario investigar sobre la no formal. Se deben garantizar a los preescolares espacios adecuados para jugar.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Programa Jugando Aprendo

Definición Conceptual

En esta investigación se inicia con la siguiente definición conceptual:

El Programa “Jugando Aprendo” es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los alumnos que están inmersos en el proceso de aprendizaje este método busca que los alumnos mediante el juego exista una cantidad de actividades divertidas, temas o mensajes del curriculum, los mismos que deben ser habitualmente aprovechados (Guzmán, 2014, p. 178)

De lo anterior, se comprende que con este método se canaliza constructivamente innata inclinación del educando hacía en juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, va aprendiendo. Debe seleccionarse juegos formativos y compatibles con el juego coloca al niño o la niña por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas. Además construye una Zona del desarrollo próximo donde el niño y la niña estiman lo que saben hacer y lo que aún no son capaces de hacer solos. El juego refleja y produce los esquemas socioculturales, constituye un contexto de desarrollo y de aprendizaje al mismo tiempo que activa la representación mental y la anticipación de resultados.

Por ello al hablar del Programa Jugando Aprendo se determina que es similar el método del juego y este debe ser aplicado en actividades sobre experiencias científicas y algunos conceptos matemáticos, innumerables estudios han demostrado la importancia del juego como un recurso didáctico, toda a su vez que permite al niño entrar en contacto con

su propio cuerpo, con el mundo de sus objetos y de los demás y así va adquiriendo todo un cúmulo de aprendizajes. En la medida en que el ambiente educativo encause esta actividad natural con fines educativos, este juego se va transformando en trabajo creador y productivo.

Fundamentos Pedagógicos del Programa

Respecto a los fundamentos teóricos se menciona el siguiente aporte:

Desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, “la formación del símbolo en el niño”, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción (Nevado, 2014, p. 212)

En este contexto, la pedagogía nos habla del método – juego trabajo cuya finalidad es la transformación de una acción o reacción espontánea propia del niño ante un acto verdadero y espontaneo de aprendizajes significativos.

El proceso de aprender jugando se debe tener en cuenta:

Que el aula tenga el ambiente adecuado para el trabajo, a fin de fomentar valores como la tolerancia, el respeto y la comunicación verdadera. Las experiencias deben ser múltiples u variadas para no caer en la monotonía, lo cual llevaría al educando a la desmotivación. Que afecte la totalidad del pensamiento. El lenguaje es el organizador del pensamiento, y la vez, es el organizador por este: el educando debe argumentar, debatir las de los demás si les parecen que van en contra de sus posibles soluciones e incluso refutar las ideas del profesor.

Por ello, se establece normas de acción y o sugiere formas de comportamiento didáctico basándose en los datos científicos y empíricos de la educación; esto sucede

porque la didáctica no puede separar teoría y práctica, abarca por consiguiente, no solo el estudio de los métodos de enseñanza y los recursos que de aplicar el educador.

En un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado al obtención de una meta claramente establecida, su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente” (Betancourt, 2010, p. 143)

En consecuencia la didáctica considera al juego como medio efectivo y eficaz para el proceso de enseñanza y aprendizaje y de la misma forma el docente debe considerar en la planificación a corto plazo los juegos que permiten fortalecer el desarrollo de sus capacidades. De ahí que se explica que en “el juego en el niño aprende a actuar en el terreno cognitivo, más que en un terreno externamente visual, un trozo de madera se convierte en su muñeca y un palo en su caballo” (Betancourt, 2010, p. 147)

Esto ya es una manifestación de la integración entre la percepción y el significado en el proceso del desarrollo del lenguaje. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño porque siempre exige conductas que el siempre no está habituado e incluso aun no comprende pero le exigen una comprensión social. Considerando lo definido por Betancourt afirma que el juego es fundamental para el niño, así como el trabajo para el hombre. Puesto que el estudiante que no juega tiene pocas posibilidades de desarrollar su pensamiento creativo. Asimismo, incrementar el manejo de conceptos favoreciendo con ello una mayor expresión de sus habilidades corporales.

Estas interacciones le permiten plantear hipótesis, encontrar regularidades, hacer transferencias, establecer generalizaciones, representar y evocar aspectos diferentes de la realidad vivida, interiorizarlas en operaciones mentales y manifestar su pensamiento matemático y razonamiento lógico, pasando progresivamente de las operaciones concretas a mayores niveles de abstracción.

Analizando el Programa Jugando Aprendo se halló que “un indicador importante de alta calidad educativa de programas escolares exitosos es el empleo de una metodología basada en el juego” (Belloso, 2012, p. 47)

Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego libre refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en el ámbito de las diferentes variables en el estudiante de manera general, entre las cuales podemos mencionar el nivel de desarrollo intelectual, motor, moral, el lenguaje, la respuesta conductual, los estilos de afronte, las estrategias de resolución de problemas, los modos de aproximarse a percibir e interpretar el mundo circundante, entre otros.

Además se sostiene que: El uso del juego como estrategia pedagógica se encuentran asociados indicadores que reflejan una visión del ser humano y de la educación, donde la iniciativa y la actividad del estudiante, así como la interacción horizontal con sus maestros, padres y comunidad están en el centro de las acciones pedagógicas para desarrollar entre otras el pensamiento crítico y creativo (Belloso, 2012, p. 15)

El tipo de enfoque en la educación básica, su calidad y otras características parecen tener un impacto importante en lo que ocurrirá con los estudiantes del nivel primario, cuando cursen la educación básica. Se dispone de algunas investigaciones sobre los resultados a mediano plazo de determinadas orientaciones diferenciales en centros educativos del nivel primario.

En el análisis de la teoría se encontró que:

Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del estudiante y que tiene preponderantemente un carácter no literal. Actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevas capacidades y habilidades en el aprendizaje, que modula la conducta de los estudiantes y puede servir de una “ventana” o “espejo” que

refleja su desarrollo, revelando el estado evolutivo del pensamiento creativo de la misma forma puede reforzar las nuevas adquisiciones evolutivas. (Gairim, 2013, p. 33)

Contrariamente a lo anterior en la realidad se aprecia que los niños con pobres desempeños en razonamiento exhiben significativamente conductas de juego menos maduras que sus pares con buenos desempeños. El juego en el aprendizaje es una actividad voluntaria y flexible que supone la dinamización de estados internos del estudiante, que se orienta al proceso y no a una meta.

Contenidos del Programa Jugando Aprendo

En el ámbito cognitivo engloba a todos los aprendizajes que hacen referencia a la adquisición de conocimientos, aquellos que se ha de saber, la cantidad de información de la que se dispone y al hecho de saber relacionar y aplicar los diferentes momentos de la vida. “Un aprendizaje de este tipo podría ser: conocer los nombres de los compañeros y compañeras de grupo” (Gairim, 2013, p. 58)

Por ello, se indica que “en todo proceso cognitivo Piaget formula tres estadios fundamentales: El sensomotor. El de las operaciones concretas. Las operaciones formales o del pensamiento hipotético deductivo” (Gairim, 2013, p. 58)

Asimismo, considerando que el juego como toda actividad educativa en el tiempo libre viene condicionado por cuatro factores: Orientación pedagógica o proyecto educativo. Localización espacio temporal y material disponible. Intereses y características de nuestro grupo de niños y niñas. Personalidad de animador o animadora.

Según “La actividad motriz ha tenido desde siempre un componente lúdico que dio lugar a una buena parte de las creaciones, más interesantes que en ella han surgido” (Moya, 2013, p. 76)

Es una actividad libre en sentido griego es decir se ejercita por sí misma. Tiene una cierta función en el desarrollo del hombre en tanto que juega y se prepara para la vida

además aprende sobre el seguimiento y acatamiento de reglas y roles sociales en el aprendizaje de las motriz. El juego como la obra de arte produce placer a través de su ejecución fomentando desde su inicio hasta su término la creatividad y la inventiva favoreciendo su futuro a través de la resolución de problemas y la creatividad.

Es necesario que el docente tenga en cuenta que la educación en general por lo tanto la enseñanza de la motricidad deben considerar el entorno de sus alumnos, sus preferencias y actividades que se utiliza como herramientas para el docente y es evidente que el juego es una de las más que posee importancia para ellos. Siendo el juego un tipo de actividad que desarrollan los estudiantes, el objeto del proceso educativo le toca considerar la actividad lúdica ya no como componente natural de la vida del niño si no como elemento del que puede valerse la pedagogía actual para usarlo en beneficio de su aprendizaje el juego debe ser aprovechado en la escuela como un medio didáctico para el maestro.

Froebel uno de los primeros que miro al juego desde un punto de vista educativo dice al respecto se indica que “Es importante para el éxito de la educación de esta edad que esta vida que el sienta en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza sea cuidada cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (Moya, 2013, p. 54).

El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación del interior exigida por el mismo. Los juegos más simples de los niños están cargados de significación que los padres y maestros no saben comprender.

El mismo menciona que “la teoría del interés influyo también en ello que el juego es un instrumento de aprendizaje como método del “trabajo-juego” o “juego-aprendizaje” (Moya, 2013, p. 135)

Según Blanchard y Cheska (2014) la aplicación del Programa debe tenerse en cuenta los siguientes pasos:

Elegir una teoría del juego.

Toma en cuenta los objetivos del juego.

Determinar las necesidades del juego.

Revisar la logística.

Seleccionar el tipo de juego.

Preparar los objetivos del juego.

Seleccionar la materia del juego.

Determinar el alcance del juego

Diferenciar los objetivos el juego.

Recolectar los datos del juego.

Determinar los datos necesarios.

Organizar datos.

Buscar modelos aplicables.

Diseñar modelo de juego.

Identificar a los actores.

Identificar los objetivos del actor.

Identificar las interacciones del actor.

Desarrollar los materiales para el juego.

Elaborar por escrito el escenario.

Afinar los roles.

Preparar las reglas del juego.

Planear el material suplementario.

Ejecutar el juego.

Revisar los materiales didácticos.

Orientar a los jugadores.

Llevar a cabo el juego.

Evaluar el juego.

Proporcionar un análisis pos juego.

Probar los objetivos del juego.

Rediseñar el juego.

Ante lo descrito no cabe duda que el juego estructurado y no estructurado reviste de un conjunto de procedimientos coherentes que llevan una intención que arriba en la formación de la personalidad, en la cognición de los estudiantes evolucionando en su madurez corporal y psicológica en general.

Juegos No Reglados

Son juegos sin ninguna regla. En estos Chateau (1973), distingue: los juegos funcionales y juegos hedonísticos.

Juegos funcionales. Corresponden a los movimientos espontáneos que el niño repite, son centrados en sí mismo, es decir, en su propio cuerpo (reacción circular primaria). Expresiones de estos juegos son las vocalizaciones que el niño emite; los pateos y movimientos de brazos que le irá dando control sobre sus movimientos. Garvey señalado en Psicología del desarrollo, UNA (1992, p.310) señala que: “son los primeros recursos de juego que un lactante puede aprovechar por sí solo, durante el período en el que va descubriendo su capacidad para controlar sus propios movimientos”.

Juegos Reglados.

Aquí Chateau (1973), distingue tres modalidades: juegos de construcción, de imitación y juegos de reglas arbitrarias. Juegos de construcción: Establecen un nexo entre el niño y su entorno, tiene la oportunidad de tener un medio para expresar sus sentimientos y establecer una interacción social con otros niños y los adultos. Los conduce a conceptos sobre el mundo físico que le rodea (tamaño, contextura, forma de los objetos).

Juegos de imitación: Aparecen en forma marcada a partir del segundo año, cuando emerge la función semiótica; estos se basan tanto en el desarrollo cognoscitivo como en el motriz y físico. Se inician con la imitación de los modelos más cercanos como los padres; más adelante, la imitación se amplía a otro medio social menos inmediato como la escuela, tienda o personajes de la comunidad: bombero, policía, maestra.

Juegos de reglas arbitrarias: Se desarrollan al final de la edad preescolar y principios de la edad escolar. Conservan las reglas que rigen los juegos imaginarios y de construcción, pero pueden crear otras nuevas y cambiarlas de acuerdo con la situación. Es al inicio del rompimiento del egocentrismo del niño y la aceptación de ciertas pautas y normas acordadas por el grupo.

De acuerdo con el grado de interacción social, el niño pasa por diversos tipos de juegos, tales como:

Juego Solitario: Se presenta hasta los dos años aproximadamente, caracterizado por juegos corporales consigo mismo y con los objetos pero sin compartir con otros.

Juego Paralelo: Característico de la edad entre dos y tres años, se da dentro de un grupo de niños, pero cada quien tiene depositado el interés en su actividad, sin interrelación con los demás.

Juego Compartido: En el cual intenta cumplir las reglas, normas y respeta su turno; se da a partir de los cuatro años.

Finalmente se mencionaría esta clasificación, basada principalmente en las edades:

Juego simbólico o representativo: Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. En este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos, comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de estos.

Juegos sujetos a reglas: Se inicia con los años escolares, hacia los cinco años. Ha comprendido el niño ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; empieza a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas en base a reglas y que pueden implicar actuaciones en equipo o grupos.

Características

Todos los que han estudiado el juego, coinciden en varias características que lo identifican como tal:

Es placentero, divertido; aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

No tiene metas o un fin en particular. Obedece a motivaciones intrínsecas y tiene finalidad en sí mismo. En términos utilitarios es inherentemente productivo.

Es voluntario, espontáneo y placentero, elegido por el que lo practica.

Implica cierta participación activa por parte del jugador.

Guarda relación con otros aspectos tales como la creatividad, el lenguaje, desarrollo cognoscitivo.

Es expresivo, comunicativo, productivo, explorador.

Fortalezas

La lúdica es un tema novedoso que causa mucho interés, lo que la hace fácilmente aceptada. Representa una gran herramienta de trabajo en la labor docente abarcando diversas disciplinas. Está al alcance de todos, la creatividad del docente y su interés en la aplicación de nuevos recursos, constituye la base de su éxito.

Oportunidades

Utilizando el juego como recurso en educación, los docentes pueden realizar cambios fundamentales en su institución.

Los docentes podrán ser generadores de proyectos de aulas.

El docente con imaginación inventará sus propios juegos.

Los juegos son útiles para docentes y alumnos porque rompen con la rutina y rigidez que se puede encontrar en alguna experiencia educativa.

Debilidades

Los docentes tienen pocos conocimientos sobre lúdica.

En muchos casos aplican el juego como un evento aislado de la educación o como una herramienta con poco fundamento.

Los Juegos y el Aprendizaje

Los juegos reglados son los juegos populares. Juegos a los que Piaget (1986) llamó juegos de reglas. Se trata de actividades socialmente transmitidas, que sacralizan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer.

Son, desde el punto de vista de la psicología sociocultural verdaderos sistemas de actividad y de significado. Sistemas de actividad porque tienen sentido en sí mismas y porque el contenido que se reproduce es un contenido que pertenece a los sistemas de significados establecidos por la sociedad.

El juego reglado no es una actividad confusa ni desordenada para quien juega, sino un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal para quienes están jugando. Tanto es así que por sí mismo produce el aprendizaje inestimable de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos y lógico conceptual. El juego se comporta como un área de desarrollo inmediato; en él el niño/a, va un escalón por encima de los procesos no lúdicos, (Vygotski, 1982, p. 65)

Los juegos reglados necesitan de comportamientos de resolución que surgen de la organización del sistema de acciones efectivas y concretas o interiorizadas.

Las estrategias que se van logrando durante el desarrollo mismo del juego expresan la organización estructural del pensamiento, resultando de suma importancia para el desarrollo psicológico de los sujetos, aquellos juegos reglados que proponen una mayor interacción de sujeto/objeto y de esquemas. Los juegos reglados plantearán acciones que suponen interiorización y reversibilidad para que alcancen su coordinación en un sistema de conjunto. (Piaget, 1986, p. 276)

Las reglas son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no. Jugando, los niños, aprenden reglas que les posibilitan coordinar sus acciones con las de otros jugadores y regular la competición con otro equipo. Por otro lado, este conocimiento práctico de las reglas posibilita una reflexión consciente sobre su naturaleza, su origen y su posible modificación. Aunque al principio los sujetos no suelen hacer un planteo explícito estas cuestiones se manifiestan como modos de resolver los conflictos durante el juego, y esto pone de manifiesto el conocimiento reflexivo de las reglas.

Tanto el conocimiento práctico como el más reflexivo de las reglas de los distintos juegos, suelen ir acompañados de procedimientos para elegir a los integrantes del equipo, la supresión o modificación de alguna regla, etc. Esto abre la posibilidad de construir cambios colectivos a la propuesta original considerando el acuerdo de los integrantes.

Al principio cada jugada está pensada para salir vencedor de esa situación, sin poder anticipar el triunfo final, este es un logro posterior en el cual se pueden construir planes estratégicos aunque el sujeto tenga que renunciar a éxitos parciales en función del triunfo final. El sujeto se hace capaz de anticipar sus propias jugadas y de a poco considerar las posibilidades de juego de sus compañeros, esto es posible por la interiorización de sus propias regulaciones de conductas y porque inicia la tentativa de prever los comportamientos de los otros jugadores.

González y Radrizzani (2007) señalan beneficios del juego reglado para el desarrollo moral porque posibilita:

Crear y transformar las reglas considerando válidas las que conducen al bien común siendo consensuadas

Construir criterios de justicia o injusticia según surjan las situaciones a resolver y permite la reflexión de esos criterios

Crear estrategias colectivas para superar las dificultades según se presente el juego

Desarrollar conductas de respeto en el cumplimiento de las normas que se establecen y sancionar las transgresiones (p. 48)

El juego reglado funciona como una puesta de límites que los niños/as experimentan en su mundo de juegos. Para los niños/as respetar las reglas de un juego es parte del mismo juego, es un aspecto que los divierte, los desafía, quizás los puede enojar en determinado momento perder una partida y hasta pueden llegar a no respetar alguna regla, “hacer trampa” para lograr ganar la siguiente. Los conflictos que surgen como consecuencia del juego reglado facilitan la reflexión de lo que se puede hacer y lo que no dentro del juego, y de qué forma, por estar jugando, todo se puede volver a reiniciarse sin ningún tipo de problema.

Los juegos reglados son buscados por los niños/as en el camino de encontrar un orden y aumento de conocimientos, la relación lúdica con un otro que los desafía a jugar más y cada vez mejor, en la búsqueda de estrategias y herramientas que les permitan crecer respetando al otro, descentrarse y encontrarse en un grupo o en una pareja y porque no, a veces, nuevamente consigo mismo. (González y Radrizzani, 2007, p. 65)

Estos aprendizajes son implícitos en el juego, siendo la razón por lo que no causan ninguna resistencia en los niños/as sino que ellos necesitan siempre experimentar juegos reglados de mayor complejidad. Lo esencial de los juegos de reglas es que se ven

regulados por reglas que deben ser necesariamente acordadas y/o aceptadas por todos los jugadores. En un primer momento las reglas son entendidas como naturales, indiscutibles e inmutables, en estrecha relación con la autoridad adulta. Más adelante los niños anticipan que las reglas de un juego pueden modificarse, siempre y cuando, la mayoría de los jugadores lo considere necesario.

En el momento en que los niños empiezan a someterse verdaderamente a las reglas y practicarlas según una cooperación real, conciben la regla de un modo nuevo: se pueden cambiar las reglas con la condición de ponerse de acuerdo, pues la verdad de la regla no está en la tradición sino en el acuerdo mutuo y en la reciprocidad. (Piaget, 1986, p. 76).

Piaget y Vygotski expresan distintas concepciones de la naturaleza de las reglas y su papel en los juegos. La regla vigotskiana es una regla de la actividad y el significado personal y social. Mientras que la regla piagetiana, sin dejar de estar referida a la actividad, se dirige a explicar la comprensión de los procesos lógicos ligados a la cooperación y el conocimiento sociomoral. Una divergencia que no es tal, si consideramos que cada uno de ellos está viendo el juego en parte al servicio de su propia teoría.

Podríamos definir reglas en el sentido de manera de ejecutar una acción. Jugar a las visitas, jugar a la maestra, jugar al supermercado implican cada uno reglas que los participantes “in situ” van fijando, que encaminan el juego, permitiéndole una dialéctica de construcciones, destrucciones y transformaciones.

Desde el punto de vista de Ortega, (1996):

La regla lúdica es consustancial a la actividad en todos los tipos de juego. Detectarla, analizarla y comprenderla puede ser la clave para hacer un uso educativo de los juegos en la escuela. Con independencia de cómo, cuándo y con qué apoyos se

despliegue un juego, llegado su momento, esta actividad incluye un tipo de interacción entre jugadores, unas actitudes personales, la cooperación y el respeto mutuo para llevar a cabo su parte de la actividad por parte de cada uno de los jugadores y un uso del espacio y el tiempo. (p. 218)

Estas son las reglas básicas de los juegos en general. Si la actitud, la interacción social y las reglas de la actividad son las claves para construir un buen concepto sobre el juego, el análisis del espacio y el tiempo nos darán las claves para la comprensión del formato lúdico.

2.2.2. Desarrollo Psicomotriz

Definición Conceptual

El desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera se refiere a la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. La segunda hace referencia a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan a los movimientos de los dedos. Teniendo en cuenta que el proceso de desarrollo psicomotor se ajusta a la ley céfalo- caudal y a la ley próximo- distal, por ese motivo es que el niño controla inicialmente las partes del cuerpo que están más cerca de la cabeza y del eje corporal. (Rodríguez, 2002, p. 41)

Teoría del Desarrollo Psicomotor

Para entender los territorios teóricos de la Psicomotricidad instalados en la contemporaneidad, se hace necesario dar un rápido recorrido por los preceptos que se constituyeron en su punto de partida.

El Dualismo como corriente filosófica desde Aristóteles, pasando por el cristianismo, ha sido caracterizado por la comprensión del ser humano como realidad dividida en dos entidades totalmente separadas que pueden concebirse y existir la una sin

la otra: La *rex cogitans* (mente) y la *rex extensa* (cuerpo), además de reconocer dos sustancias, una infinita o Dios y otra finita, a su vez subdividida en corporal y espiritual. El cuerpo como mero instrumento de la mente / espíritu, es material y su esencia es la extensión; éste es considerado como objeto y fragmento del espacio visible separado del "sujeto conocedor". El alma es sustancia espiritual, cuya esencia es el pensamiento. Al alma pertenece el pensar, el cuerpo es una máquina regida por leyes generales de la mecánica.

Esta filosofía que da prioridad a la preocupación por la formación del espíritu y la superioridad del mismo, se posiciona en la construcción del pensamiento racional, que a su vez sienta firmes bases con la formulación moderna del dualismo de Descartes.

Al respecto Arboleda (2002) comenta:

Autores de los distintos espacios disciplinarios, señalan el pensamiento cartesiano, el platonismo, la escisión cuerpo-espíritu Judeocristiana, como los hitos en la evolución occidental de las ciencias y la cultura, que han llevado a concebir los fenómenos y mecanismos de lo que llamamos mente como abstracciones desligadas de una existencia material específica. De igual forma, el cuerpo ha sido reducido al conjunto desarticulado de estructuras orgánicas, despojándolo de su dimensión psíquica, espiritual y social (p. 65)

Para Benjumea (2014) La contemporaneidad está marcada por otras formas de concebir la existencia universal.

A partir de finales del siglo XIX y principalmente a partir de la segunda mitad del siglo XX, el hombre y las cosas pasan a estudiarse a la luz de las categorías de la Fenomenología y de la Complejidad desde la realidad de un hombre físico, biológico y antropo-sociológico. Aquí se inscriben entonces una serie de rupturas paradigmáticas que han de marcar de manera relevante las tendencias actuales de las ciencias y disciplinas en

especial las sociales y humanas y, entre ellas, la Psicomotricidad, tema que hoy nos ocupa.

(p. 21)

Es sólo a partir de los aportes realizados por la corriente Existencialista de la Fenomenología donde se trasciende esa concepción dualista de cuerpo, a una postura integradora, permitiendo leer los actos humanos desde una complejidad y una realidad diferentes. Es aquí donde se presentan los prolegómenos de la ruptura de la visión racionalista del mundo (hecho que se ha logrado solo en parte), a finales del siglo XIX e inicios del XX. Esta corriente expone como tema principal la relación hombre-mundo, su existencia individual y concreta, delimitando a su vez los problemas de la subjetividad, la libertad individual y los conflictos de la elección.

En palabras de Gervilla, (2010), “el existencialismo es una reacción de la filosofía del hombre contra los excesos de la filosofía de las ideas y la filosofía de las cosas”. (p. 37), este paradigma filosófico cuestiona el modo de ser en el mundo y abre las posibilidades de pensar lo humano desde la vivencia, desde la concepción del cuerpo vivido; permitiendo así, verlo como un ser de situación, distinguiendo a la corporalidad como un factor esencial de la realidad social – humana.

El otro paradigma filosófico, el de la Complejidad, va más allá de las certezas observando los objetos de conocimiento como fenómenos. Desde esta visión, la “Educación Somática” no se reduce al conocimiento de las partes que componen el cuerpo, sino a la incertidumbre que emerge de la relación del ser con otro, con la naturaleza, su historia y su corresponsabilidad, desplazando el determinismo y evitando el reduccionismo del paradigma de la simplicidad o paradigma Cartesiano, que dio cimiento a la razón y generó el avance de las ciencias positivas fundando una ceguera unidimensional: la segmentación de las ciencias y la fragmentación del ser humano.

A decir de Castañer (2016)

Si bien en diferentes áreas del conocimiento ya incursionaban estas nuevas formas de concebir al Ser Humano, la década del 70 constituye significativos momentos para las rupturas paradigmáticas sobre la significación asignada al cuerpo. En este tiempo los trabajos desde las teorías de la Psicomotricidad tienen gran aceptación en las comunidades académicas de las ciencias sociales y humanas, especialmente en la esfera de la Educación. Louis Picq y Pierre Vayer (psicopedagogía), Jean Le Boulch (psicocinética), Romain (educación de las actitudes) Lapierre y Auconturier (Educación Vivenciada), Defontaine, entre otros, dan cuenta de la influencia teórica de Wallon y Ajuriaguerra. (p. 176)

Las teorías de Wallon como padre de las "técnicas del cuerpo", son de hecho consideradas la piedra angular del edificio de la Psicomotricidad y a su vez la génesis desde donde se fundamentan los nuevos paradigmas del concepto "cuerpo", donde no se puede negar obviamente el papel de las obras de Piaget, Freud y de Ajuriaguerra.

Asimismo, Castañer (2016) considera que los aportes hechos por la Neuropsicología y por la Neurofisiología, con los trabajos de los biólogos Maturana y Varela, en la actualidad "se ha abierto la reflexión en distintos escenarios institucionales donde se promueve, sobre el papel social, integrador y no excluyente de las diferentes disciplinas deportivas y se reconoce en ella tres rasgos fundamentales: formativo, recreativo y competitivo" (p. 176)

A decir de Rodríguez (2002) Como cuerpo Pensante, como corriente hace su aparición a mediados de los años 60 con aportes de la neurofisiología,

... el psicoanálisis, la psicología cognitiva e incluso la fenomenología y la sociología. Surge como oposición a la concepción exclusivamente biológica y mecanicista del cuerpo. El posicionamiento de esta corriente en el área de la educación, y especialmente su incursión en la Psicomotricidad, se debe a las propuestas teóricas de

Leboulch, La Pierre y Acaturrier y Picq y Vayer. Su aparición marca un hito en la eclosión de nuevas miradas sobre la educación del cuerpo y el movimiento humano.

(p. 186)

Acá se concibe el cuerpo como una entidad psicosomática, en el cual las estructuras motrices se desarrollan de acuerdo con la naturaleza evolutiva de los procesos de maduración, la organización de los aspectos espacio-temporales, la motivación y la elaboración interna de los procesos motrices. Distingue en el individuo tres dimensiones indivisibles: la motriz, la cognitiva y la socio-afectiva.

Rodríguez (2002) sostiene que:

La corriente de la Expresión Corporal: Cuerpo Comunicación proviene de los Estados Unidos y Europa, influenciada por el Marxismo y el Psicoanálisis. Sus líneas de pensamiento son representadas institucionalmente por la "Escuela de Fráncfort" e individualmente por los alemanes Marcuse y Reich. Se inspira en el desarrollo de las ciencias sociales y humanas, en especial por la antropología, la sociología crítica y la psicología. Presenta toda una ideología del cuerpo que ha sido designado como "corporeismo"; sus fundamentos declaran una liberación sexual, la necesidad de reencuentro, comunicación espontánea, escucha y atención al cuerpo; un cuerpo hablado y vivido, no enseñado. (p. 217)

Parlebas presenta (1967-1985) *la Sociomotricidad o Praxiología Motriz* como corriente teórica de la Psicomotricidad.

Se esfuerza por concretar una epistemología propia de la Psicomotricidad, tratando de integrar las distintas tendencias y su rasgo más relevante es la consideración de la "Psicomotricidad como una pedagogía de las conductas motrices, a cuyos efectos entiende, son genuinas, y las define como la organización significativa del acto motor, por

lo que la “conducta motriz” leída como un acto en sociedad, resulta susceptible de ser analizada, observada, comprendida, y hasta manipulada” (p. 31)

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo, psicológico, biológico social y espiritual del hombre, sin embargo en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo domesticado y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente, tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen los tratos vergonzosos tradicionales.

La escuela tradicionalista asume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la actividad, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que le importa cultivar el memorismo de conocimientos. Uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, juegan con objetos para aprender conceptos y desarrollar habilidades” (Cuellar, 2002, p. 69)

El mismo autor citando a Rousseau (1996) refiere al respecto “Que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hacen pensar, actuar y sentir de modo peculiar” (Cuellar, 2002, p. 183) Pues gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación. Por ello plantea a la nueva educación cuatro fundamentos de cómo deben ser formados los niños, y tales son:

Es preciso educar al niño por libertad y para la libertad.

Dejad madurar la infancia del niño.

La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.

El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

Características del Niño de 4 Años

Para Cobos (citado por Cerdas, Polanco y Rojas, 2002), el desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea que tiene que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta del desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, involucrando la acción, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento; y la representación del cuerpo que tiene que ver con el desarrollo de los procesos, aludiendo a que el desarrollo psicomotor involucra tanto la actividad psíquica como la actividad motora e integra complejos procesos de movimientos, acción y organización psicológica.

Murillo (citado por Cerdas, Polanco y Rojas, 2002), señala que actualmente es difícil caracterizar el lenguaje por edades, dado a que algunos niños de cuatro años ya tienen un dominio de la lengua que antes se esperaba en un niño de seis años, esto producto de la estimulación. Sin embargo en términos generales los niños a esta edad manejan una estructura básica, el cual es bastante concreto, ya que pueden utilizar expresiones sencillas, oraciones simples, ya que no poseen aun la capacidad cognitiva para planificar un discurso narrativo.

El niño a esta edad es capaz de comprender un mensaje claramente si este es parte del conocimiento del lenguaje que posee, puede entender lo que se le dice. No anticipan lo que los demás quieren decir porque todavía conservan características de una personalidad egocentrista, a pesar que se inicia el juego cooperativo.

Cassany (citado por Cerdas, Polanco y Rojas, 2002) señala que el niño a los cuatro años está en capacidad de iniciar o proponer un tema, esto se observa en los juegos, y en los salones de clase cuando el niño demanda conversar de un tópico específico que le llama la atención.

Santucci (2002) señala que a esta edad el niño realiza actividades motrices como correr, saltar, pedalear. Su motricidad muestra refinamientos, se desplaza corriendo en espacios amplios con mayor seguridad. Entre sus preferencias se encuentra trepar, hacer pruebas de atletismo. Organiza el juego pero no respeta reglas, tiende a dirigir a los demás. Predomina el pensamiento pre-conceptual e intuitivo, la imagen mental le sirve para predecir aunque de modo limitado los efectos de determinados cambios en su experiencia. Pero los conceptos no están organizados coherentemente. Su pensamiento intuitivo se basa en imágenes organizadas según el punto de vista del niño. Yuxtapone sucesivas explicaciones sin relación entre sí. Habla de consecuencias y no de causas. Juicio basado en percepciones. Su imaginación es desmedida y dota de vida a los objetos de la naturaleza y los hace vivir de acuerdo con su fantasía. No ha iniciado la separación entre el mundo interior subjetivo y la realidad externa.

Por lo expuesto, se puede decir que el nivel de desarrollo psicomotor alcanzado por los niños a esta edad, están supeditadas a su nivel de maduración y a las prácticas psicomotrices desarrolladas por ellos, al interactuar con el medio que les rodea, durante las actividades de juego libre o dirigido por un adulto en su vida cotidiana y/o en la escuela.

Dimensiones de Coordinación Motora

Dimensión: Coordinación

El objetivo de la coordinación motriz está orientado al desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva al niño a centrar su actividad e interés en el movimiento.

Por ello la “Coordinación motriz juega un papel muy importante, porque influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas” (Rodríguez, 2002, p. 80)

Los beneficios que se pueden observar son a nivel motor, cuando le permite al niño dominar su movimiento corporal, en el nivel cognitivo le permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad, a nivel social y afectivo, favorece su proceso de socialización al relacionarse con los demás, así como también a conocer y afrontar sus temores” (Guía curricular de Educación Inicial 2016, p. 12)

La coordinación motriz debe ser utilizada de manera cotidiana, se debe permitir a los niños correr, saltar, jugar con la pelota, etc. Se pueden aplicar diversos juegos, orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha- izquierda, delante-atrás.

El término de coordinación motriz integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional.

Hidalgo (2011) en su estudio sobre el desarrollo motriz fundamenta la motricidad desde el punto de vista de la psicomotricidad, para ello cita de la siguiente manera:

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La coordinación motora comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades

psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo. (Hidalgo, 2016, p. 98)

La coordinación motriz así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

El objetivo de la coordinación motriz es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto. Desde la experiencia como ser social se considera que el niño desde que está en el vientre materno y durante su proceso de desarrollo siente la necesidad de realizar movimientos como medio para explorar su entorno y actuar en él.

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados “en masa”; estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros). El control del motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios, a medida que su sistema neurológico madura, y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Rodríguez, 2002, p. 86)

En las instituciones educativas, si observamos con atención a un grupo de niños y niñas veremos que la mayor parte del tiempo están jugando, al realizar esta actividad lúdica corren, saltan, ruedan, se desplazan libremente, y realiza otros movimientos con su cuerpo que les permiten la maduración de sus funciones neurológicas y la adquisición de

procesos cognitivos, desde los más simples hasta los más complejos, en un contexto socio afectivo, basado en la intencionalidad, la motivación y la relación con el otro.

Al respecto Piaget (1986) señala que “los niños mediante el uso de sus capacidades sensoriales motrices y reflejas en el medio que le rodea crean su representación del mundo, de lo cual podemos concluir que el niño piensa actuando” (p. 268)

En las instituciones educativas de nivel inicial, así como en el Diseño Curricular Nacional (2016) precisa que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Piaget, (1986) afirma que:

El desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que él realice desde los primeros años de vida ,sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás ,y las experiencias a través de su acción y movimiento (p. 76)

Consecuentemente con los fundamentos teóricos una vez más se comprueba la importancia que tiene las actividades motrices dado que esto permite al niño reconocer sus habilidades y la fijación de su lateralidad, el reconocimiento de sí mismo entre otras habilidades. Teniendo en cuenta, que la finalidad de la coordinación motriz, es el desarrollo de las posibilidades motrices expresivas y creativas del niño y la niña en su globalidad a partir del cuerpo, su actividad y la investigación en torno a ella se centra en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: educación, aprendizaje, disfunciones, patologías, etc.

La conciencia del cuerpo, el conocimiento del espacio, la función tónica, la coordinación gruesa y fina, el equilibrio y la locomoción, son aspectos que trabaja la coordinación motriz, y que no son funciones aisladas y fragmentadas, sino que representan posibilidades de acción para el niño y medios para conocer el mundo y relacionarse con los demás”. (Rodríguez, 2002, p. 47)

Por ello, la coordinación psicomotriz, organiza sus objetivos en torno a la relación con uno mismo, con los objetos y con los demás. Es decir, parte del cuerpo, de su expresión, de su aceptación, de su conocimiento y dominio, para desarrollar la actividad de organización real, simbólica y representativa del espacio y las cosas que en él se encuentran, a fin de llegar a una relación ajustada con los demás fruto de su autonomía psicomotriz. Siempre ha existido una cierta confusión a la hora de encuadrar y denominar la coordinación y el equilibrio, puesto que muchos autores hablan de “destrezas”, otros como Blanchard y Cheska (2014), hablaban de “cualidades perceptivo-cinéticas” y para otros, se decía que pertenecían al grupo de las “cualidades motrices”.

Las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento. Es un concepto íntimamente relacionado con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices. Cuantas más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades.

Dimensión: Lenguaje

Rodríguez, (2002), refiere “las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material

informativo que se requiere aprender...” (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas. Rodríguez, (2002), define el juego como:

La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje. El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar. Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Los cambios que ocurren en el desarrollo cognoscitivo del preescolar son difíciles de distinguir, el niño utiliza su cuerpo para abordar incipientes habilidades intelectuales; Según Piaget, los menores elaboran activamente un conocimiento personal, crean su propia realidad mediante la experimentación, son como pequeños científicos que se esfuerzan por entender cómo funciona el mundo, exploran el ambiente y comprenden la nueva información sobre la base de su nivel, cuando se encuentran algo conocido lo asimilan y para lo desconocido adecuan su pensamiento para incorporarlo (Piaget, 1986, p. 21).

Durante la etapa preescolar el niño aprende palabras con rapidez, los progenitores hablan de modo diferente a sus hijos e hijas, lo que consolida las diferencias de género. Las conversaciones de los niños son monólogos colectivos en los cuales toma palabras por

turnos, pero hablan de temas inconexos. Aprende actitudes generalizadas respecto a su persona, incorpora el auto concepto de valores y normas morales de su sociedad, interioriza imitando patrones verbales. Los niños adquieren en forma directa esquemas de género de lo que les enseñan, de los modelos que ven a su alrededor, y de manera indirecta de las historias, películas y televisión.

En la teoría constructivista, Piaget defiende que el niño construye sus propias estructuras mentales en un proceso de ajuste con el entorno, desde la adaptación, siendo ésta el ajuste constante del ser humano con el medio y consigo mismo, en una participación dinámica entre los dos, conocido como la maduración siendo estos los cambios producidos por el ser genéticamente desde la concepción, el ejercicio funcional utilizando las posibilidades adaptativas en interacción con los objetos del entorno y la interacción social que son las relaciones dinámicas con las personas del entorno (Rodríguez, 2002, p. 112).

Este autor considera que el aprendizaje está en función del desarrollo, y los principios que apoyan esta teoría son: el constructivismo es el proceso donde el sujeto desarrolla su propia inteligencia, a través de sus propias acciones en un proceso interno; la actividad que lleva al niño al desarrollo intelectual, pero no solo actividad física también mental, donde realiza un suceso de acciones organizadas y que tiende a repetir en situaciones similares. La equilibración, que es el motor principal del desarrollo, donde el menor debe utilizar un esquema diferente al habitual usado para resolver imprevistos o situaciones a las que no ha estado expuesto.

Según Vygostki (1982).

Las teorías ambientalistas, afirman que el niño construye sus estructuras cognoscitivas no solo a partir de la influencia esencial de las personas que lo rodean, ya que hay procesos individuales que van a ser interiorizados y se les constituye como

individuales, sin embargo apoya la concepción que cuando un niño recibe de un adulto una adecuada orientación se facilita el descubrimiento, aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo del menor (p. 118).

Para este autor el aprendizaje es el motor del desarrollo, el niño lleva a cabo las actividades mediante la actividad instrumental donde se entabla una relación entre la realidad y la acción; la interacción que establece el niño con los que le rodean, ya que de allí incorpora cultura, conocimiento y procederá a interiorizarlo. Se ha descrito que el menor adquiere su conducta desde 3 espacios, maduracionistas: predeterminado por factores internos que se despliegan mejor en un ambiente benigno, sin presiones culturales adultas; entrenamiento cultural: el desarrollo está determinado por factores externos, y que es fomentado por la enseñanza directa del conocimiento cognoscitivo, moral y cultural y desarrollo cognoscitivo: resultado de una interacción natural entre el niño y su ambiente, y que la educación debe proporcionar un medio con recursos que el niño utiliza para construir activamente su propio conocimiento.

Dimensión: Motricidad

Desde el mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño interactúa con su medio a través de procesos motores dinámicos que evidencian diversos grados de madurez motora. Entre el nacimiento y los 2 años tiene lugar los cambios más drásticos en este proceso. El niño pasa de los movimientos descoordinados del recién nacido en el que predomina la actividad refleja a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas. (Rodríguez, 2002, p. 122)

Piaget (1986), refiere que en los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran:

Esquema corporal: conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: acciones motoras; participación de los grupos musculares largos; posibilidad del niño de actuar sobre el medio ambiente.

Coordinación motora fina: variedad de movimientos; participación de pequeños grupos musculares y los segmentos corporales, brazo, mano, dedos, con la coordinación óculo manual.

Lateralidad: diferenciación de un lado del cuerpo con relación al otro causado por la dominación cerebral (ojo, mano, pie).

Tono muscular: postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Desarrollo del lenguaje: a través del lenguaje tanto oral como escrito, el niño puede expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas. (p. 132)

El desarrollo psicomotor está dado por la relación que existe entre la mente y la capacidad de hacer movimientos con el cuerpo; se destaca la motricidad fina: referida al movimiento de las manos, persigue la consecución de precisión y exactitud especialmente para la escritura, y la motricidad gruesa: es la coordinación general de movimientos y el equilibrio corporal. Los objetivos están encaminados a descubrir el movimiento del cuerpo.

Dentro de las habilidades motrices básicas de los preescolares están el gatear, caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar y trepar; a nivel intelectual y del lenguaje se da el inicio del habla; en el comportamiento social se destaca la curiosidad y exploración, entrando así, a una visión más amplia del entorno. Estas habilidades aparecen alrededor de los 2 años y se perfeccionan hacia los 5 años de edad. Entre los dos y seis años, el cuerpo

del preescolar va perdiendo su aspecto infantil, sus proporciones y formas se perfeccionan, así como las habilidades motoras gruesas y finas, y el desarrollo del cerebro da origen a habilidades más complejas y refinadas de aprendizaje (Rodríguez, 2002, p. 89).

Hacia los dos años los preescolares son extraordinariamente competentes, pueden caminar y correr siendo aun relativamente pequeños, a los tres años corren, vuelven la cabeza y se detienen con mayor suavidad que a los dos años; a los cuatro años pueden variar el ritmo de la carrera, pueden saltar en el mismo lugar o mientras corren y a los cinco años caminan con confianza sobre una barra de equilibrio, brincan con facilidad y pueden sostenerse en un pie algunos segundos e imitar pasos de danza.

Los cambios más importantes se concentran en las habilidades motoras gruesas como caminar, correr, brincar, arrojar, atrapar, entre otras, las cuales deben implantarse muy pronto en la vida si se quiere que los niños avancen a etapas más maduras. Cuando los niños viven en un ambiente limitado y restringido, su adquisición de habilidades motoras se rezaga (21). Los niños que llegan de cinco años con las etapas preliminares mal establecidas, en lo referente a capacidad motriz fundamental, es poco probable que resulten con grandes habilidades, aunque se les proporcionen sesiones extras. (Rodríguez, 2002, p. 75)

En conclusión se puede decir, que es por medio del juego que el preescolar desarrolla sus funciones senso-perceptuales y motrices, aprende a utilizar lo que lo rodea y los medios de su propio organismo, formando el “ir y venir” hacia el mundo motor o sensorial, cuyo desarrollo lo lleva a integrarse a la realidad. La infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como físicas.

2.3. Definición de Términos Básicos

Desarrollo psicomotor: Forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática, a través de las interacciones cotidianas Programados desde actividades concretas de diferentes maneras: Utilizando materiales, participando en juegos didácticos (Diseño Curricular Nacional, 2016, p. 33)

Importancia del juego: En la educación es grande, porque en la actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas; el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En la que respecta al poder individual los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditivo; aligeran la noción del tiempo del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

Juego sensomotor: Ocupa el período de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

Juegos hedonísticos. Se caracteriza porque el niño busca placer a través de movimientos o sensaciones cambiantes, producto de la exploración de su propio cuerpo y del medio (reacción circular secundaria). Es el juego sensomotor donde el niño adquiere el control sobre sus movimientos y aprende a coordinar su acción y sus percepciones. Comprende juegos de destrucción como romper objetos, tirar piedras, destruir la

construcción hecha por otro niño, etc., incluye una variedad de conductas observables tales como expresiones faciales, vocalizaciones, posturas y movimientos, comportamiento agresivo (golpes, empujones, zarandeos) y otros gestos sociales como dar, mostrar y quitar.

La coordinación viso-motora. Permite alcanzar logros significativos como dibujar un cuadrado y también una figura humana. Se caracteriza la presencia de un lenguaje rico en vocablos junto con su imaginación prodigiosa. Va perdiendo el egocentrismo como rasgo de su personalidad. Prefiere jugar en grupo de dos o tres, presta sus juguetes a amigos elegidos.

Programa Jugando Aprendo y la práctica pedagógica: “Etimológicamente, didáctica deriva del griego *Dediskein* (enseñar) y *tekne* (arte), esto es arte de enseñar, de instruir la didáctica es ciencia y arte de enseñar (Rodríguez, 2011, p. 31)

Capítulo III. Hipótesis y variables

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

Ho. Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019.

Hi. Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019.

3.1.2. Hipótesis Específicas

Ho. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Hi. Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Ho. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Hi. Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Ho. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Hi. Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

3.2. Variables

Variable Independiente: Programa Jugando Aprendo

También conocida como Variable Tecnológica, porque sirve para la elaboración de un programa o inducción con finalidad de modificar e estado de otras variables.

El Programa “Jugando Aprendo” es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los alumnos que están inmersos en el proceso de aprendizaje este método busca que los alumnos mediante el juego exista una cantidad de actividades divertidas, temas o mensajes del curriculum, los mismos que deben ser habitualmente aprovechados (Guzmán, 2014, p. 178)

El programa “Jugando Aprendo” consiste en una serie de sesiones metodológicas de juegos que favorecerán las actividades psicomotrices en la escuela.

Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotor.

El desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera se refiere a la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. La segunda hace referencia a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan a los movimientos de los dedos. Teniendo en cuenta que el proceso de desarrollo psicomotor se ajusta a la ley céfalo- caudal y a la ley próximo- distal, por ese motivo es que el niño controla

inicialmente las partes del cuerpo que están más cerca de la cabeza y del eje corporal.

(Rodríguez, 2002, p. 41)

Para el caso se explica del siguiente modo:

Por su naturaleza:

Está compuesta por una variable tecnológica (Independiente) y una variable cuantitativa (Dependiente)

Por su medición: Es una variable Ordinal

Por la función en la hipótesis: es una variable explicativa que trata de encontrar causa efecto en función a un hecho de manera concreta

3.3. Operacionalización de Variables

En este punto se explica la importancia de la descomposición de la variable, la cual conduce al análisis a profundidad de cada uno de los componentes de la variable, (dependiente).

Variable Independiente: Programa Jugando Aprendo

Operacionalmente se le define como juego de aprendizaje una serie de juegos que se utilizaran durante las clases de psicomotricidad compuesto por juegos reglados y juegos no reglados.

Tabla 1

Organización del Programa Jugando Aprendo

Contenidos	Estrategias	Sesiones	Instrumento
Aplicación de la Actividad lúdica	Planificación de actividades Organización y ejecución de actividades	Sesiones de aprendizaje Aplicados	Programa de aplicación de las estrategias
Procedimientos del Programa Jugando Aprendo	Fomenta aprendizajes significativos No fomenta aprendizajes	de manera sistemática	relacionado con el desarrollo motriz
Estrategia lúdica	Desarrolla el auto aprendizaje Desarrolla el aprendizaje		

La variable se organizó con el propósito de construir el instrumento de aplicación en la cual se agrupan los conocimientos, los procedimientos del desarrollo motriz de los niños de educación inicial, para la cual se considera el nivel de complejidad.

Se considera el fomento del desarrollo psicomotor mediante el juego, para que el niño asimile sus experiencias afiance su tonicidad, equilibrio, coordinación, y lenguaje, del mismo modo se establece las características de la aplicación de manera sistemática y constante en la cual existe la integración como medio de aprendizaje, para ello, se realizaron un conjunto de procedimientos de juegos reglados y juegos no reglados como medio de fomento de maduración de la motricidad gruesa y fina.

Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotor

El Desarrollo Psicomotor es la conciencia o la habilidad del dominio del cuerpo y sus partes, con sus mecanismos y posibilidades de movimiento, como medio de comunicación con uno mismo y con el entorno. El buen desarrollo de la coordinación motriz supone una buena evolución de la motricidad, de la percepción espacial y temporal, y de la afectividad.

El conocimiento adecuado del cuerpo incluye a la imagen corporal **y al** concepto corporal, que pueden ser desarrollados mediante actividades que favorezcan el conocimiento del cuerpo como un todo, el conocimiento del cuerpo segmentado, el control de los movimientos globales y segmentados, el equilibrio estático, el equilibrio dinámico y la expresión corporal armónica.

Tabla 2

Operacionalización Variable Desarrollo Psicomotor

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y Rango
Coordinación	Coordinación Fina	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8	Test de TEPSI	20-30 Retraso
	Manipulación	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15,	Lo hace	30-40 Riesgo
		16	No lo hace	40-80 Normal
Lenguaje	Percepción y conocimiento corporal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12		
	Concienciación y verbalización	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24		
	Motricidad	Percepción espacio temporal	1, 2, 3, 4, 5, 6	
Ritmo y relaciones		7, 8, 9, 10, 11, 12		

En este estudio tratándose de niños entre 3 y 4 años se desarrollara mediante la observación oportuna de actividades programadas y espontáneas de cada uno de los niños y niñas del grupo, aceptando y acogiendo sus gestos, organizando el espacio, facilitando materiales, acompañando y animando en las conductas de inseguridad. Los Objetivos y contenidos de la investigación se fundamenta en la estructura evaluativa de Le Boulch (1983) por ello se propone el siguiente orden para la evaluación desarrollo corporal en la Educación Infantil

Capítulo IV. Metodología

4.1. Enfoque de Investigación

El estudio se sustentó bajo el enfoque metodológico cuantitativo, dado que el objetivo del estudio es determinar los efectos de una variable sobre otra variable a través de una medición de resultados, tomados de datos cuantitativos en la aplicación de un instrumento como pretest y posttest, del mismo modo, el enfoque permite el uso del método inductivo para la manipulación de la variable independiente con el propósito de cambiar el estado de la variable dependiente.

4.2. Tipo de Investigación

Fue una Investigación Aplicada.

De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista, (2010), es investigación aplicada en la medida que “Investigación aplicada: Su principal objetivo se basa en resolver problemas prácticos, con un margen de generalización limitado. De este modo genera pocos aportes al conocimiento científico desde un punto de vista teórico” en tal sentido se manipula una o varias variables independientes, ejerciendo el máximo control.

De acuerdo con la teoría de la presente investigación es de tipo aplicada, dado que en este tipo de trabajo se buscó realizar la relación causa efecto, donde la variable independiente Programa Jugando aprendo manipuló a la variable dependiente Desarrollo Psicomotor y en el estudio se determinó los efectos que ocasiona su aplicación.

4.3. Diseño de Investigación

De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista, (2010), fue investigación de diseño cuasi experimental dado que el término cuasi significa casi por lo que un diseño cuasi experimental casi alcanza el nivel de experimental, el criterio que le falta para llegar a este nivel es que no existe ningún tipo de aleatorización, es decir, no hay manera de asegurar la equivalencia inicial de los grupos experimental y control. En ese sentido, en esta

investigación, se toman grupos que ya están integrados por lo que las unidades de análisis no se asignan al azar ni por paramiento aleatorio, para ello se considera los Niños de 4 años del aula Solidaridad como grupo control y los niños del aula Honestidad como grupo experimental en la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019.

Asimismo, se fundamentó que la carencia de aleatorización implica la presencia de posibles problemas de validez tanto interna como externa. La estructura de los diseños cuasi experimentales implica usar un diseño solo con pre prueba y pos prueba. El esquema es el siguiente:

Aplicación de juegos reglados	01	X	02
Aplicación de juegos no reglados	03	X	04

Dónde:

Experimentación 1 (Juegos reglados)

Experimentación 2 (Juegos no reglados)

01, 03, Medición de Pretest Desarrollo Psicomotor

02, 04 Medición Postest Desarrollo Psicomotor

X, Tratamiento experimental Programa Jugando Aprendo

4.4. Población y Muestra

Según Selltiz, (citado por Hernández, Fernández, Baptista, 2010), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”, (p. 303).

El marco poblacional de la investigación está constituido por 52 niños de dos secciones de 4 años de la Institución Educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019. De las cuales uno será el grupo experimental, conformado por la Sección Solidaridad 4 años del turno mañana y el otro, el grupo de control conformado por la

Sección Honestidad 4 años del turno tarde; como se muestra a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 3

Distribución de la Población y muestra de estudiantes

Institución Educativa "Mi Pequeño Mundo"	Alumnos
Sección Honestidad	26
Sección Solidaridad	26

En este caso, la población está comprendida por todos los niños de 4 años de educación básica regular en los niveles de Inicial, como se muestra en la tabla 3.

Muestra

Sabino (1992), la define como la "parte del todo que llamamos universo y que sirve para representarlo". Tiene diferentes definiciones según el tipo de estudio que se esté realizando. Para los estudios cuantitativos, no es más que un "subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población". Debido al tamaño de la población de los estudiantes de la institución educativa "Mi pequeño mundo" no se estimó el tamaño de la muestra, porque se trabajó con grupos intactos, conformados por los alumnos pertenecientes a las dos secciones.

Criterios de Selección

Los criterios de inclusión: En este punto se contó con la participación de la totalidad de los estudiantes, por lo tanto no existió ningún criterio para poder excluirlos.

4.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas utilizadas fueron la observación (medición de comportamientos) y la experimentación.

Instrumento: Para el caso se hizo uso de un instrumento validado y estandarizado para su aplicación denominado Test de TEPSI. Para ello se presenta la ficha técnica del instrumento:

Grado de confiabilidad: Se puede considerar al Test como una prueba de estructura y contenido con moderada dificultad, con pruebas pedagógicas para la evaluación rápida de las habilidades motrices en clases de pre escolar 4 años. Sus adicionales características de facilidad de administración y de calificación la hacen una herramienta que puede ser utilizada principalmente por profesores de aula.

La evaluación de sus propiedades psicométricas produjo lo siguiente: se eliminaron ítems con bajas correlaciones ítem – test con efecto de piso en algunos ítems, por ser ítems excesivamente fáciles y con varianza cercana a cero. Estas modificaciones mejoraron la consistencia interna del Test.

4.6. Tratamiento Estadístico

Se empleó la estadística descriptiva e inferencial, para el análisis de los dos grupos de comparación con su respectivo diagrama de caja y bigote, a nivel total y por dimensiones. Del mismo modo se hizo la prueba de normalidad Kolmorogov Smirnov dado la cantidad de muestra de estudio, los resultados indican que los datos difieren de la distribución normal por lo tanto se hace uso de la prueba No paramétrica para muestras independientes.

Para contrastar las hipótesis de la investigación se utilizará el Test U de Mann-Whitney que pertenece a las pruebas no paramétricas de comparación de dos muestras independientes con cuyos datos han sido medidos en una escala nivel ordinal, donde compara la mediana entre el grupo control y experimental. Para el análisis se empleó el software estadístico SPSS versión 20.0. Formula U-Mann Whitney, Para dos muestras independientes se basa en el estadístico: El estadístico U viene dado por la expresión:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

Dónde:

U= U de Mann-Whitney

n1= Tamaño de la muestra una

n2= Tamaño de la muestra dos

Ri = Posición del tamaño de la muestra.

Capítulo V. Resultados

5.1. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

Instrumento 1

Tabla 4

Ficha técnica del instrumento TEPSI

Nombre	Test de desarrollo psicomotor (TEPSI)
Autoras	Haeussler, Isabel y Marchant, Teresa.
Ámbito de aplicación	Santiago de Chile, Chile
Validez	Validez de constructo y validez concurrente por Haeussler y Marchant (2002)
Confiabilidad	Primera aplicación experimental del TEPSI. Haeussler y Marchant (2002)
Niveles de medición	Normalidad, riesgo y retraso, según escalas por subgrupos de edades.
Duración	Aproximadamente 30 a 40 minutos
Administración	Individual
Dirigido a	Niños y niñas desde los 2 años hasta los 5 años.
Materiales	Una batería de prueba Un manual de administración Una hoja de registro
Técnica de medición	Observación y registro de la conducta
Técnica de medición	PB= Puntaje bruto(1 punto por acierto y 0 puntos por fracaso) T= Puntaje T del total del test y por dimensión. Puntuación Total máxima: 52 pts.

Análisis de Confiabilidad

Confiabilidad, es el “grado en el que la aplicación repetida de un instrumento de medición al mismo fenómeno genera resultados similares”, (Hernández, et al., 2010, p. 348).

La confiabilidad del instrumento se obtuvo en la escala original de Haeussler y Marchant (2002), a través del análisis de dificultad e índice de discriminación de los ítems

con el coeficiente de correlación biserial puntual ($r.b.p = 28$). El análisis del grado de dificultad del test y de los subtest, la consistencia interna del instrumento fue analizada a través del índice Kuder Richardson 20 que fue .94 para el total del test, .89 para el subtest de coordinación, .94 para el subtest de lenguaje y .82 para el subtest de motricidad; y por último la concordancia interexaminador dónde se obtuvo un coeficiente r de Pearson de .98 para el total del test, fue .93 para el subtest de coordinación, .97 para el subtest de lenguaje y .95 el subtest de para motricidad.

Como se aprecia en la descripción el instrumento es estandarizado por ello no requiere reiterar el proceso de validez y confiabilidad.

Análisis de Validez de los Instrumentos

Para este estudio, se realizara la validación mediante el criterio de jueces, para apreciar la validez de contenido en base a los indicadores de Coherencia entre las dimensiones, indicadores, enunciados e índices de respuesta con el nivel de medición; asimismo se verificará la Claridad de los enunciados para ser entendidos por la población a ser encuestados, finalmente se verificara la Pertinencia, respecto a las condiciones de actualidad de los enunciados que resalten la relevancia en los enunciados para ser resuelto.

Para este proceso se recurrirá a tres Doctores relacionados con el tema considerando las siguientes apreciaciones: (a) Metodólogo, que Verificó la consistencia del procedimiento metodológico en la construcción del instrumento. (b) Estadístico: Verificó las condiciones de medición según el objetivo del estudio. (c) Temático. Verificó la consistencia de los enunciados que responden al constructo y a la condición formativa en los CETPROS.

Tabla 5*Dictamen del Juicio de Expertos*

Nº	Expertos	Pertinencia	Coherencia	Claridad
1	Validador I	Aplicable	Aplicable	Aplicable
2	Validador II	Aplicable	Aplicable	Aplicable
3	Validador III	Aplicable	Aplicable	Aplicable

5.2. Presentación y Análisis de Resultados

Análisis Descriptivo

El proceso de intervención a través de la aplicación del Programa Jugando aprendo tuvo por finalidad mejorar el Desarrollo Psicomotor de niños de 4 años

Resultados

Tabla 6

Distribución de estudiantes de 4 años en el nivel de Desarrollo Psicomotor según prueba de pretest y postest con aplicación de juego reglado

Nivel de Desarrollo Psicomotor	Aplicación con juegos reglados					
	Entrada		Salida		Diferencia	
	n	fi	n	fi	n	fi
Riesgo	12	46.0	00	00.0	-12	-46
Retraso	11	42.3	11	42.3	00	00
Normal	03	11.7	15	57.7	+12	46
Total	26	100	26	100		

En la tabla 6 se observa que en el inicio el 46% (12) se encontraban en el nivel de riesgo y al final todos dejaron este nivel; en el nivel de retraso no se observa diferencia ya que todos 42.3% (11) permanecen en el nivel de retraso; respecto al nivel normal existe una diferencia de 46% (12) de estudiantes que alcanzaron este nivel como efecto del

desarrollo psicomotor a través de los juegos reglados medidos después de la aplicación del programa Jugando aprendo.

Tabla 7

Distribución de estudiantes de 4 años en el nivel de Desarrollo Psicomotor según prueba de pretest y postest con aplicación de juego no reglado

Nivel de Desarrollo Psicomotor	Aplicación con juegos no reglados					
	Entrada		Salida		Diferencia	
	n	fi	n	fi	n	fi
Riesgo	10	38.5	8	31.0	-2	-7.7
Retraso	10	38.5	12	46.0	+2	+7.7
Normal	6	23.0	6	23.0	00	00.0
Total				100		

En la tabla 7 se observa que en el nivel de inicio existe una diferencia de -7.7% (2) lo que indica que solo dos estudiantes mejoraron su condición dado que el 31% (8) aún permanecen en el nivel de riesgo; del mismo modo existe un crecimiento mínimo en el nivel de retraso, sin embargo no se observa diferencias en el nivel Normal ya que solo 6 estudiantes permanecen en dicho nivel como efecto del trabajo con juegos no reglados en la cual no existe inducción alguna.

Tabla 8

Diferencias entre la aplicación de juegos reglados y no reglados

Nivel de Desarrollo Psicomotor	Diferencias					
	Juego reglado		Juego no reglado		Diferencia	
	n	fi	n	fi	n	fi
Riesgo	-12	-46	-2	-7.7	-8	30.7
Retraso	00	00	+2	+7.7	+2	7.7
Normal	+12	46	00	00.0	+12	46

La comparación entre los resultados de los juegos reglados y no reglados muestra que el 30.7% de estudiantes superaron el nivel de Riesgo como efecto del trabajo con juego reglado en comparación cuando trabajaron con juego no reglado; mientras que la

mayoría 46% de estudiantes se ubicaron en el nivel Normal del desarrollo psicomotor, lo que indica que existe diferencia positiva cuando el estudiante trabaja con juego reglado.

Prueba de Normalidad

Tabla 9

Resultados de la prueba de bondad de ajuste para las variables de estudio en el pretest del Desarrollo Psicomotor

Variable	K-S	P
Pretest Desarrollo Psicomotor	,370	,000
Pretest Dimensión Coordinación	,380	,000
Pretest Dimensión Lenguaje	,360	,000
Pretest Dimensión Motricidad	,391	,000
n.s.	No significativo ($p > .05$)	
**	Muy significativo ($p < .01$)	
***	Altamente significativo ($p < .001$)	

La Tabla 9 presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov (K-S) se observa que la mayoría de los puntajes de estas variables juego reglado y no reglado no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ($p < .001$); en el pretest, por lo tanto, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney.

Prueba de Hipótesis

Prueba de Hipótesis

Ho: $\mu_1 = \mu_2$. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019.

Hi. $\mu_1 \neq \mu_2$: Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años del distrito de Ate Vitarte 2019

Resultados

Tabla 10*Diferencia del Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años.*

Nivel	Diferencias		Test U de Mann-Whitney	
	Juego No reglado	Juego reglado		
Pretest				
Riesgo	56.9%	54.7%	U =269,520	
Retraso	44.1%	45.3%	Z = 0.662	
Normal	0.0%	0.0%	p = .528	
Postest				
Riesgo	54.3%	0.0%	U= 136,000	
Retraso	41.4%	19.9%	Z = 2,261	
Normal	3.3%	80.1%	p < .001	
Rangos				
	grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Desarrollo Psicomotor	Juego No reglado	26	28,52	713,00
	Juego reglado	26	22,48	562,00
	Total	52		
Postest Desarrollo Psicomotor	Juego No reglado	26	14,30	357,52
	Juego reglado	26	36,70	917,52
	Total	52		

El Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 al inicio de la aplicación del programa presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney: $p = .528$) en los puntajes obtenidos del pretest.

Por otro lado, los puntajes del Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 presentan diferencias significativas entre los puntajes obtenidos cuando se trabajó con juegos no reglados frente a los puntajes obtenidos cuando se trabajó con juegos reglados (U-Mann-Whitney: $*** p = 001 < .05$), dado que la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel normal del desarrollo psicomotor.

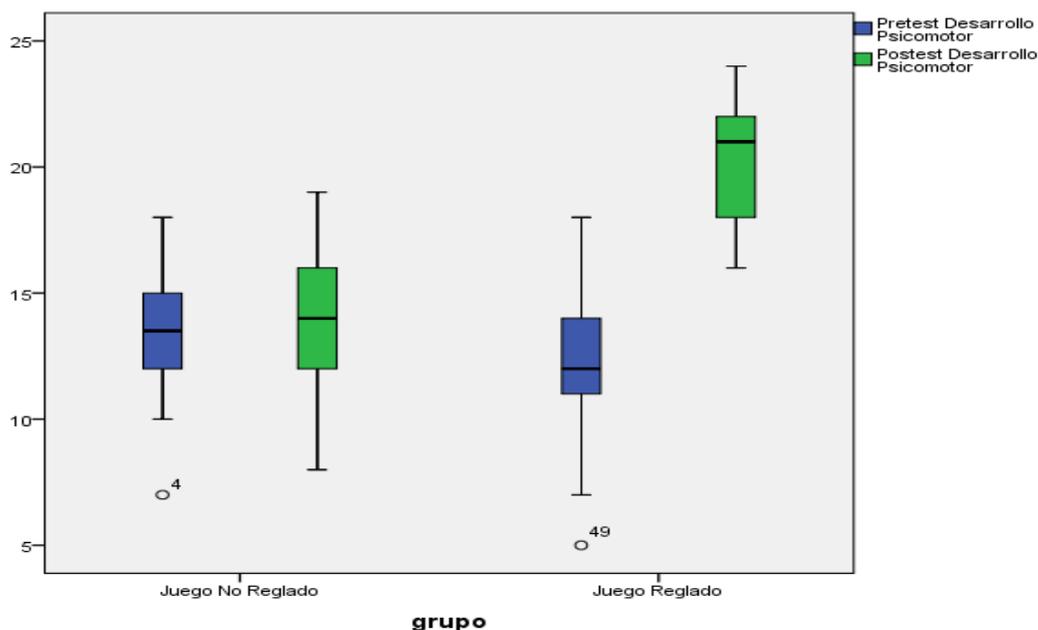


Figura 1. Diferencia del Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años.

De la figura 1, se observa que los puntajes iniciales de la Desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial antes de la aplicación del programa jugando aprendo (pretest) son similares. Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (postest) en el desarrollo psicomotor entre los puntajes aplicados del juego no reglado y reglado, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores puntajes en el desarrollo de la Desarrollo Psicomotor. Además, en ambos casos, se observa una disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest.

Prueba de Hipótesis Específica 1

H₀: $\mu_1 = \mu_2$. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

H₁: $\mu_1 \neq \mu_2$: Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la coordinación motriz en

niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Resultados

Tabla 11

Diferencias en el desarrollo de la Coordinación de los niños y niñas de 04 años.

Nivel	Diferencias		Diferencias	
	Juego No reglado	Juego No reglado		
Pretest				
Riesgo	53.5%	52.6%	U = 220.000	
Retraso	46.5%	47.4%	Z = 0.226	
Normal	0.0%	0.0%	p = .821	
Postest				
Riesgo	52.1%	0.0%	U = 41.000	
Retraso	44.4%	29.7%	Z = 2,145	
Normal	5.5%	70.3%	p < .002	
Rangos				
	grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Dimensión Coordinación	Juego No reglado	26	29,20	730,00
	Juego reglado	26	21,80	545,00
	Total	52		
Postest Dimensión Coordinación	Juego No reglado	26	14,64	366,00
	Juego reglado	26	36,36	909,00
	Total	52		

La Dimensión Coordinación de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 antes de la aplicación del programa jugando aprendo presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney: $p = .821$) en los puntajes obtenidos tanto en la aplicación de juego reglados y no reglados. Por otro lado, los puntajes de la Dimensión Coordinación de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 del postest presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado frente a los puntajes obtenidos en la aplicación de juegos reglados (U-Mann-Whitney: $*** p = 002 < .05$), además, de presentar mayores puntajes obtenidos.

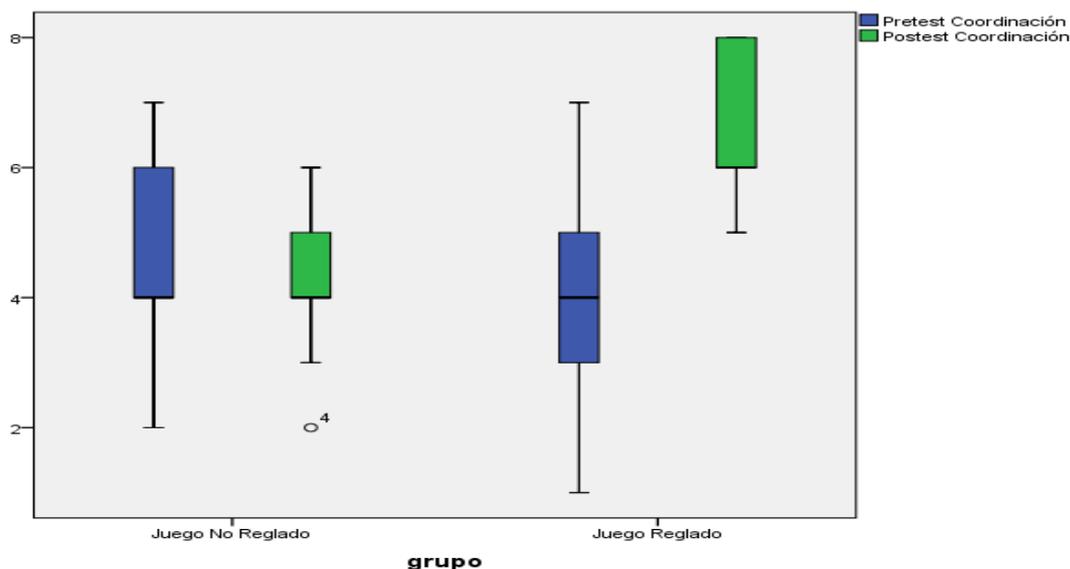


Figura 2. Diferencias en el desarrollo de la Coordinación de los niños y niñas de 04 años.

De la figura 2, se observa que el desarrollo de la Dimensión Coordinación de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial antes de la aplicación del programa jugando aprendo (pretest) son similares. Así mismo, se observa una diferencia significativa en el desarrollo de la coordinación motriz (postest) la aplicación de juego no reglado y juego reglado, siendo que en esta última se observa mayor desarrollo de la Dimensión Coordinación. Además, en ambos casos, se observa una disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest.

Prueba de Hipótesis Específica 2

Ho: $\mu_1 = \mu_2$. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Hi. $\mu_1 \neq \mu_2$: Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Resultados

Tabla 12

Diferencia en el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años.

Nivel	Diferencias		Diferencias	
	Juego No reglado	Juego No reglado		
Pretest				
Riesgo	51.2%	51.6%	U = 284,000	
Retraso	46.5%	47.4%	Z = 1.820	
Normal	2.3%	1.0%	p = .200	
Postest				
Riesgo	47.1%	0.0%	23,000	
Retraso	51.6%	38.6%	Z = 2,670	
Normal	1.3%	62.4%	p < .007	
Rangos				
	grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Dimensión Lenguaje	Juego No reglado	26	26,64	666,00
	Juego reglado	26	24,36	609,00
	Total	52		
postest Dimensión Lenguaje	Juego No reglado	26	13,92	348,00
	Juego reglado	26	37,08	927,00
	Total	52		

El desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 antes de la aplicación del programa jugando aprendo presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney: $p = .200$) en los puntajes obtenidos del pretest.

Por otro lado, el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos cuando se trabaja con juegos no reglado y juegos reglados (U-Mann-Whitney: $*** p = 007 < .05$), además, cuando se trabaja con juego reglados se obtiene mayores puntajes.

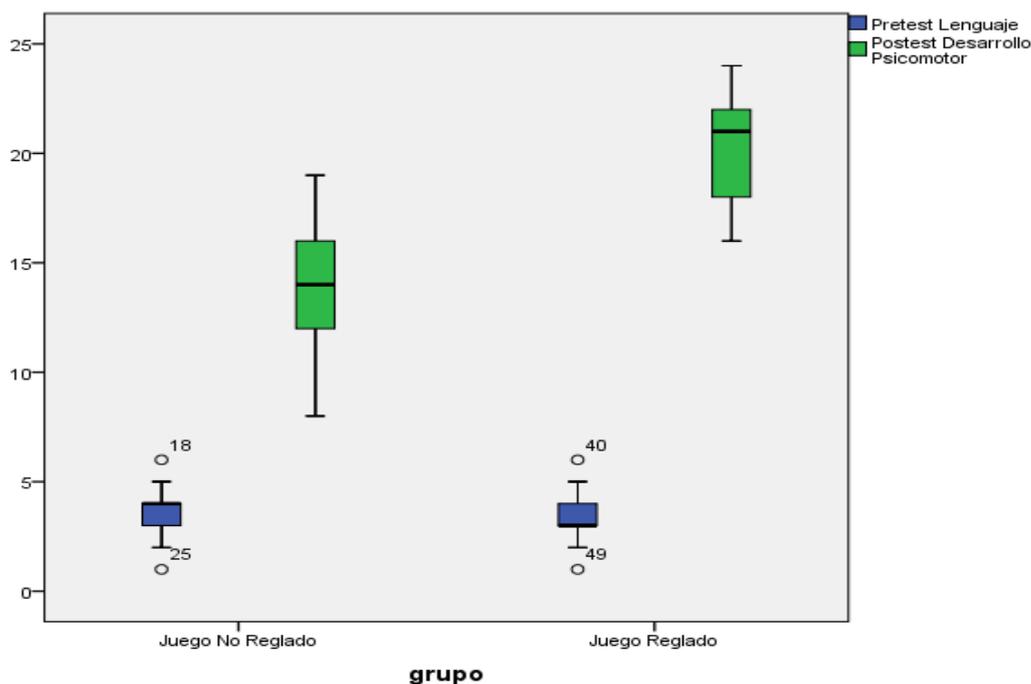


Figura 3. Diferencia en el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años

De la figura 3, se observa que el desarrollo del Lenguaje de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial en la aplicación del juego reglado y no reglado (pretest) son similares. Así mismo, se observa una diferencia significativa en el desarrollo del lenguaje (postest) entre la aplicación del juego reglado y no reglado. Además, en ambos casos, se observa una disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: $\mu_1 = \mu_2$. No Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Hi. $\mu_1 \neq \mu_2$: Existe diferencia significativa en la Aplicación del programa “Jugando aprendo entre juegos reglados y no reglados” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019

Tabla 13*Diferencias en el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años*

Nivel	Diferencias		Diferencias	
	Juego No reglado	Juego No reglado		
Pretest				
Riesgo	56.7%	54.9%		U = 264,000
Retraso	43.3%	45.1%		Z = 0.424
Normal	0.0%	0.0%		p = .672
Postest				
Riesgo	48.3%	0.0%		U = 63,000
Retraso	51.7%	36.1%		Z = 2,811
Normal	0.0%	63.9%		p < .005
Rangos				
	grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest Dimensión Motricidad	Juego No reglado	26	27,44	686,00
	Juego reglado	26	23,56	589,00
	Total	52		
postest Dimensión Motricidad	Juego No reglado	26	15,40	385,00
	Juego reglado	26	35,60	890,00
	Total	52		

El desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 antes de la aplicación del programa jugando aprendo presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney: $p = .672$) en los puntajes obtenidos del pretest.

Por otro lado, el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos en el postest entre la aplicación de juegos no reglados y juegos reglados (U-Mann-Whitney: *** $p = 005 < .05$), además, cuando se aplicó el juego reglado presentaron mayor desarrollo en la motricidad.

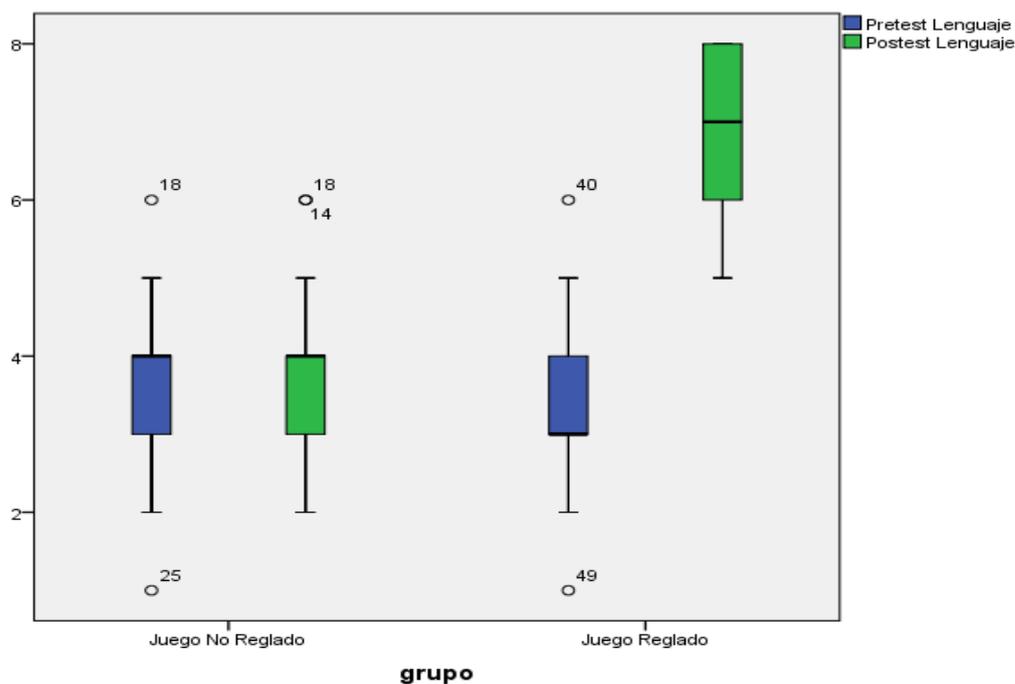


Figura 4. Diferencias en el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años

De la figura 4, se observa que el desarrollo de la Motricidad de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial (pretest) son similares antes de la aplicación del programa jugando aprendo. Así mismo, se observa una diferencia significativa en el desarrollo de la motricidad (postest) de los niños cuando se trabajó con juegos reglados, siendo que obtuvieron mayores puntajes en el desarrollo de la Dimensión Motricidad. Además, en ambos casos, se observa una disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el postest respecto al pretest.

5.3. Discusión de Resultados

El estudio se inició considerando las deficiencias de la maduración coordinativa de los estudiantes, esto referido a la Dimensión Coordinación en la cual la marcha del cuerpo conlleva a la articulación de los segmentos inferiores y superiores, por ello, se planteó la necesidad de implementar un taller especial para determinar el nivel de desarrollo de la coordinación dinámica, cabe resaltar que de acuerdo a las bases teóricas estudiadas, el desarrollo de la coordinación motora involucra directamente en el desarrollo del

conocimiento, pues el nivel de experiencia establece las condiciones de seguridad y dominio del niño, por ello el docente es la primera persona en detectar la falta de coordinación, Lenguaje y Motricidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades motrices.

Ahora bien, después de haber presentado y analizado los resultados obtenidos en función de las dimensiones establecidas se identificó que los niños y niñas evaluadas poseen habilidades temporales Riesgos con respecto a la estructuración de la Dimensión Coordinación Riesgo y Retraso, Así mismo en cuanto a las habilidades de Dimensión Lenguaje y Dimensión Motricidad se encuentran en la categoría Retraso y Riesgo.

Por otra parte en el postest de medición respecto a las dimensiones medidas en su mayoría se ubicó en los niveles de Retraso y Riesgo en la aplicación de los juegos no reglados, mientras que en la aplicación del juego reglado se aprecia una diferencia significativa, al mismo tiempo la muestra evaluada se identificó que los niños y niñas presentan Retraso. Lo que evidencia la necesidad que presentan los niños y niñas en cuanto a las habilidades de Desarrollo Psicomotor según la prueba de U-Mann-Whitney: $p = .52$ en los puntajes obtenidos del pretest. Por otro lado, los puntajes del Desarrollo Psicomotor en el postest presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney: $*** p = 001 < .05$), siendo que la aplicación del juego reglado desarrolla mayor nivel de psicomotricidad, dichos resultados concuerdan con las conclusiones de Torres (2018), quien probó que la enseñanza del deporte es importante en el nivel emocional, y social, además de mejorar el desarrollo psicomotor. En ese sentido, se encontró similitud con lo encontrado por Vásquez (2018), quien probó que el "uso de una guía didáctica de actividades", la cual consta de: introducción, objetivos, espacios donde desarrollar la expresión, materiales a utilizar y actividades para el desarrollo del movimiento de su cuerpo con su respectiva evaluación. Finalmente se estableció los

fundamentos de Díaz (2017) quien concluyo que existe influencia significativa a un valor t de 7.546 con una significancia de 0,001 menores que el nivel previsto decidiendo rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.

Cabe resaltarse que desde los fundamentos de la teoría concuerda con lo hallado en este estudio dado que la coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de concepto como el de García (2014), y Hayashi (2014), quien precisa que un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía. Así como el de Trujillo (2018), para quien la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Respecto a la Dimensión Coordinación se considera que ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la Dimensión Coordinación reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y Normalmente en el mundo, por ello en el estudio, se encontró que la Dimensión Coordinación global de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 antes de la aplicación del programa Jugando aprendo presentaron condiciones iniciales similares según los resultados de la prueba U-Mann-Whitney: $p = .821$ en los puntajes obtenidos del pretest. En el posttest los niños en la aplicación del juego reglado presentaron diferencias significativas con los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado (U-Mann-Whitney: $*** p = .002 < .05$).

Al respecto el resultado concuerda con lo encontrado por Roncancio (2017), para quien la aplicación del programa jugando aprendo con juegos reglados causa efectos

significativos y positivos en la maduración y dominio espacial temporal de los niños que recibieron una aplicación sistemática en relación con los niños que no recibieron dicho tratamiento. Asimismo es similar a las conclusiones de Muñoz (2014) y Luque (2017) quienes establecieron que la aplicación sistemática de ejercicios o actividades, las cuales ayudaran a estimular la Dimensión Coordinación en la medida que las dimensiones de Dimensión Lenguaje estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

En ese sentido desde el punto de vista pedagógico se considera que las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento. Es un concepto íntimamente relacionado con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices. Cuantas más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades.

En relación a la segunda hipótesis se encontró que el Dimensión Lenguaje de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 antes de la aplicación del programa jugando aprendo presentaron condiciones iniciales similares según la prueba de U-Mann-Whitney: $p = .200$) en los puntajes obtenidos del pretest, sin embargo en el postest los niños en la aplicación del juego reglado presentaron diferencias significativas con los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado (U-Mann-Whitney: $*** p = 007 < .05$).

Dicho resultado concuerda con lo planteado por Calderón (2017), quien encontró que la aplicación de los talleres de expresión permitió recuperar la alegría, el goce y gozo de

las manifestaciones de dicha cultura, pues las danzas y bailes reafirmaron el espíritu lúdico propio de ellos. Asimismo Cevallos (2016), encontró que la práctica sistemática de actividades lúdicas desarrolla la Dimensión Coordinación y reconocimiento del esquema.

Finalmente en el análisis estadístico realizado se encontró que el desarrollo de la Dimensión Motricidad de los niños y niñas de 04 años del nivel de educación inicial de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 presentaron condiciones iniciales similares según la prueba de U-Mann-Whitney: $p = .672$ en los puntajes obtenidos del pretest, sin embargo en el posttest presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos (U-Mann-Whitney: $*** p = 005 < .05$), siendo que la aplicación del juego reglado causa mayores efectos, en ese sentido se encontró el estudio de Terry (2014), quien considera que el uso de materiales didácticos específicos aplicados de manera sistemática, ha conseguido una nueva perspectiva en la utilización del juego convirtiéndose en un instrumento que favorece el aprendizaje significativo y mejora la participación del alumnado. Asimismo Lasaga, y Ríes (2018) precisan que los niños y niñas con problemas de Dimensión Coordinación, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, motora fina y Dimensión Motricidad.

Conclusiones

1. Existe diferencia significativa del desarrollo Psicomotor en los niños y niñas como efecto de la aplicación del programa Jugando Aprendo, según la prueba de (U-Mann-Whitney: *** $p = 001 < .05$), entre los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado y el juego reglado por tanto se rechazó la hipótesis nula confirmando la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.
2. Existe diferencia significativa del desarrollo de la coordinación en los niños y niñas como efecto de la aplicación del programa Jugando Aprendo, según la prueba de (U-Mann-Whitney: *** $p = 002 < .05$), entre los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado y el juego reglado por tanto se rechazó la hipótesis nula confirmando la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.
3. Existe diferencia significativa del desarrollo del lenguaje en los niños y niñas como efecto de la aplicación del programa Jugando Aprendo, según la prueba de (U-Mann-Whitney: *** $p = 007 < .05$), entre los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado y el juego reglado por tanto se rechazó la hipótesis nula confirmando la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.
4. Existe diferencia significativa de la Motricidad en los niños y niñas como efecto de la aplicación del programa Jugando Aprendo, según la prueba de (U-Mann-Whitney: *** $p = 005 < .05$), entre los puntajes obtenidos en la aplicación del juego no reglado y el juego reglado por tanto se rechazó la hipótesis nula confirmando la hipótesis alterna en razón a los cambios apreciados en la conducta motriz de los niños en la cual resalta la seguridad en sus movimientos.

Recomendaciones

1. A los docentes de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019, en este estudio se probó la efectividad de la aplicación del Programa Jugando Aprendo por ello se recomienda su utilidad y priorización en la diversificación curricular de modo que esto favorezca a los niños de la institución desde los tres años.
2. A todos los padres de familia de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019, se les recomienda hacer participar a sus niños en el Programa Jugando Aprendo dado que en este estudio se confirmó que mejora la maduración muscular, afianzamiento de sus coordinaciones y personalidad así como es más expresivo en sus emociones afectivas del mismo modo que despertó sus habilidades motrices y cognitivas al presentar mayor seguridad en sus quehaceres.
3. A todos los docentes de la institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019 se les sugiere retomar programaciones del DCN para insertar actividades de afianzamiento de su Dimensión Motricidad, Dimensión Lenguaje dado que en este estudio se probó que un taller específico mejora esas habilidades ayudando en su formación integral del niño.
4. A todos los estudiantes de postgrado se recomienda este estudio con sus procesos y sus instrumentos de intervención de modo tal que puedan replicar en otros ambientes y contextos para optimizar resultados y contribuir al magisterio en general.

Referencias

- Arboleda G. (2002). *Asociación española de coordinación motriz*. Revista mensual de información pedagógica. XXI-EDC.
- Belloso, M. (2012). *Psicología del desarrollo*. Vol. I. Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Benjumea, D. (2014). *La contemporaneidad* Manual de Coordinación motriz. Buenos Aires. Losada.
- Betancourt, L. (2010). *Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. España. Editorial Virgo.
- Blanchard, F., y Cheska, L. (2014). *La psicomotricidad*. Educación y Coordinación motriz en España: Editorial Trillas.
- Calderón, K. (2017). *Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil: Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército, de la ciudad de Quito; Propuesta Alternativa*. Tesis de Pregrado. Escuela Politécnica del Ejército. Ecuador.
- Castañer, B. (2016). *Fantasía en movimiento*. España: Editorial: Limusa Ramos
- Cevallos, R. (2016). *La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental: Lucinda Toledo, de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2016-2010*. Tesis de Pregrado. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.
- Cerdas, D., Polanco, K., y Rojas, M. (2002). *La coordinación motriz en la educación infantil*. Granada. España. Paidós Editores.
- Chateau, J. (1973). *¿Por qué juegan los niños?*. Buenos Aires: Edit. Kapelusz.
- Cuellar, M. (2002). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Editorial editex.
- Diseño Curricular Nacional, 2016. Ministerio de Educación. Impresiones Metrocolors.

- García, W. (2014). *Desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la I.E.I privada Magic Kinder en el distrito de San Luis*. Tesis doctoral. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Gairim, R. (2013). *El equilibrio humano: un fenómeno complejo*. Volumen II, pp. 80-86. Año: 2.000. www.mipediatra.com.mx
- Garvey, C. (1992). *El juego infantil*. Madrid, España: Ediciones Morata, S.A
- Gervilla, W. (2010), *La importancia de jugar a la pelota*. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. N° 33: 85-92. Madrid: CITAP
- González, N., y Radrizzani, P. (2007). *Psicomotricidad y Educación Pre escolar*. España, Madrid: Editor García Núñez.
- Guzmán, E. (2014). *El juego en el desarrollo del niño*. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. N° 35: 83-92. Madrid: CITAP
- Guía curricular de Educación Inicial (2016). Ministerio de Educación. Impresiones Metrocolors.
- Hayashi, M. (2014). *El desarrollo psicomotor en los niños de 5 años del Pronoei "Semillitas del Pacífico", Carabayllo, 2014*. Tesis de Pregrado. Universidad Cesar vallejo, Lima, Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación Científica* 6ta Edición. México: McGraw- Hill/Interamericana Editores, S.A.
- Hidalgo, M. (2011). *Aprendizaje y Psicomotricidad*. Argentina: Médica Panamericana
- Lasaga, M., Campos M., Y Ries, F. (2018). *Tratamiento de la psicomotricidad en el segundo ciclo de la educación infantil*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla. España.
- Le Boulch, J. (1983). *El movimiento en el desarrollo de la persona*. 1ª Ed. Barcelona. Paidotribo.

- Luque, J. (2017). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad*. Municipio Atures, Estado Amazonas. Tesis doctoral. Universidad Equinocial. Ecuador.
- Ministerio de Salud (2016). *Manual de Intervención Infantil para Equipos de campo con enfoque de Resiliencia en el Ande*. Lima: Fundación Bernard Van Leer.
- Moya, F. (2013). *Expresión Corporal y Creatividad*. Informe del área de desarrollo infantil. Ministerio de Salud.
- Muñoz, U. (2014). *Propuesta Pedagógica para la utilización del juego como recurso educacional al inicio, desarrollo y cierre del proceso enseñanza y aprendizaje en Niños del 1° grado de Educación Básica*. Tesis doctoral. Universidad Central de Colombia.
- Nevado, P. (2014). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río
- Ortega, R. (1996). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Madrid: *Revista Infancia y Aprendizaje N° 55*
- Parlebas, F. (1985). *Sociomotricidad o Praxiología. El juego infantil*. Madrid: Morata. 4ª edición.
- Piaget, J. (1986). *Seis estudios de Psicología*. México: Trillas.
- Rodríguez, T. (2002). *La Importancia del Juego Simbólico*. Revista Candidus. Año 3, N° 23-24. Pp. 127-129. Valencia, Venezuela.
- Roncancio, O. (2017). *La Actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*, en los niños en edad preescolar de Iberoamérica durante 2007 – 2017. Tesis doctoral. Universidad Nacional Abierta. Venezuela.
- Rodríguez, E. (2011). *El Juego en la Infancia*. Revista Candidus. Año 4. N° 21-22. Pp. 134-137. Valencia, Venezuela.

- Sabino, J. (1992). *Introducción a la Investigación Educativa*. Maracaibo, Venezuela: Editorial Universo.
- Santucci, M. (2002). *Evolución psicosocial del niño con parálisis cerebral: Una mirada desde la experiencia y la investigación psicológica*. Nueva Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Terry, J. (2014). *Análisis de la influencia de la metodología de la intervención psicomotriz sobre el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 3 a 4 años*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia. España.
- Torres, A. (2018). *Desarrollo psicomotor y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de Pachacamac - Ugel N°1, 2017*. Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Trujillo, M. (2018). *Desarrollo psicomotor y las capacidades del área de comunicación en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E "Santa Rosa" N°20501, Pativilca - Barranca, 2018*. Tesis de maestría. Universidad Cesar vallejo, Lima, Perú.
- Vásquez, H. (2018). *Nivel de psicomotricidad en niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa "Niño Jesús de Praga" del ámbito urbano y la institución educativa N°1675" del ámbito urbano-marginal de la provincia de Huarmey, en el año 2018*. Tesis doctoral. Universidad Nacional mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Vigotski, L. (1982). *El Juego en Pedagogía Preescolar*. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- Wallon, D. (1991). *Psicomotricidad y Expresión Corporal*. México: Editorial McGraw-Hill Hispanoamericana.
- Zapata, O. (1990). *Psicopedagogía de la Motricidad*. Etapa del Aprendizaje Escolar. México: Trillas.

Apéndices

Apéndice A. Matriz de Consistencia
Aplicación del Programa “Jugando Aprendo Entre Juegos Reglados y No Reglados” para el Desarrollo Psicomotor en los Niños de 4 Años del Distrito de Ate Vitarte 2019

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones e indicadores				
<p>Problema general ¿Cuáles son los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuáles son los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?</p> <p>¿Cuáles son los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?</p> <p>¿Cuáles son los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Carabayllo – 2015.</p> <p>Objetivos específicos Determinar los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p> <p>Determinar los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p> <p>Determinar los efectos de la Aplicación del programa “Jugando aprendo” en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p>	<p>Hipótesis general La Aplicación del programa “Jugando aprendo” causa efectos significativos en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Carabayllo – 2015.</p> <p>Hipótesis específicos La Aplicación del programa “Jugando aprendo” causa efectos significativos en el desarrollo de la coordinación motriz en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p> <p>La Aplicación del programa “Jugando aprendo” causa efectos significativos en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p> <p>La Aplicación del programa “Jugando aprendo” causa efectos significativos en el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de la Institución educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019</p>	Variable Independiente: Programa Jugando Aprendo				
			Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento	
			Aplicación de la Actividad lúdica	Planificación de actividades Organización y ejecución de actividades	Sesiones de aprendizaje	Programa de aplicación de las estrategias relacionadas con el desarrollo motriz	
Procedimientos del Programa Jugando Aprendo	Fomenta aprendizajes significativos	Aplicados de manera sistemática					
Estrategia lúdica	No fomenta aprendizajes						
	<u>Desarrolla el auto aprendizaje</u>						
	<u>Desarrolla el aprendizaje</u>						
Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotor.							
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango			
Coordinación	Coordinación Fina	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8	Test de TEPSI	20-30 Retraso			
	Manipulación	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	No lo hace	Riesgo 40-80 Normal			
Lenguaje	Percepción y conocimiento corporal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12					
	Concienciación y verbalización	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24					
Motricidad	Percepción espacio temporal	1, 2, 3, 4, 5, 6					
	Ritmo y relaciones	7, 8, 9, 10, 11, 12					

Tipo y diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística de análisis								
<p>Investigación Aplicada. De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista, (2010), es investigación aplicada en la medida que “Investigación aplicada: Su principal objetivo se basa en resolver problemas prácticos, con un margen de generalización limitado</p> <p>Diseño De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista, (2010), es investigación de diseño cuasi experimental dado que el término cuasi significa casi por lo que un diseño cuasi experimental casi alcanza el nivel de experimental, el criterio que le falta para llegar a este nivel es que no existe ningún tipo de aleatorización, es decir, no hay manera de asegurar la equivalencia inicial de los grupos experimental y control. El esquema es el siguiente:</p> <table border="0" data-bbox="212 829 638 917"> <tr> <td>Grupo Experimental</td> <td>01</td> <td>X</td> <td>02</td> </tr> <tr> <td>Grupo Control</td> <td>03</td> <td>-</td> <td>04</td> </tr> </table> <p>Dónde: GE: Grupo experimental Aula solidaridad (Juegos reglados) GC: Grupo control Aula Honestidad (Juegos no reglados) 01, 03, Medición de Pretest Desarrollo Psicomotor 02, 04 Medición Postest Desarrollo Psicomotor X, Tratamiento experimental Programa Jugando Aprendo</p>	Grupo Experimental	01	X	02	Grupo Control	03	-	04	<p>Población Según Selltiz, (citado por Hernández, Fernández, Baptista, 2010), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”, (p. 303).</p> <p>El marco poblacional de la investigación está constituido por 52 niños de dos secciones de 4 años de la Institución Educativa “Mi Pequeño Mundo” del distrito de Ate Vitarte 2019. De las cuales uno será el grupo experimental, conformado por la Sección Solidaridad 4 años del turno mañana y el otro, el grupo de control conformado por la Sección Honestidad 4 años del turno tarde; como se muestra a continuación en la siguiente tabla:</p> <p>Muestra Sabino (1992), la define como la “parte del todo que llamamos universo y que sirve para representarlo”. Tiene diferentes definiciones según el tipo de estudio que se esté realizando</p>	<p>Las técnicas utilizadas fueron la observación (medición de comportamientos) y la experimentación.</p> <p>Instrumento Para el caso se hizo uso de un instrumento validado y estandarizado para su aplicación denominado Test de TEPSI. Para ello se presenta la ficha técnica del instrumento: Grado de confiabilidad: Se puede considerar al Test como una prueba de estructura y contenido con moderada dificultad, con pruebas pedagógicas para la evaluación rápida de las habilidades motrices en clases de pre escolar 4 años. Sus adicionales características de facilidad de administración y de calificación la hacen una herramienta que puede ser utilizada principalmente por profesores de aula.</p>	<p>Se empleó la estadística descriptiva e inferencial, para el análisis de los dos grupos de comparación con su respectivo diagrama de caja y bigote, a nivel total y por dimensiones.</p> <p>Del mismo modo se hizo la prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov dado la cantidad de muestra de estudio, los resultados indican que los datos difieren de la distribución normal por lo tanto se hace uso de la prueba No paramétrica para muestras independientes.</p> <p>Para contrastar las hipótesis de la investigación se utilizará el Test U de Mann-Whitney que pertenece a las pruebas no paramétricas de comparación de dos muestras independientes con cuyos datos han sido medidos en una escala nivel ordinal, donde compara la mediana entre el grupo control y experimental. Para el análisis se empleó el software estadístico SPSS versión 20.0.</p> <p>Formula U-Mann Whitney Para dos muestras independientes se basa en el estadístico: El estadístico U viene dado por la expresión:</p> $U = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$ <p>Dónde: U= U de Mann-Whitney n1= Tamaño de la muestra una n2= Tamaño de la muestra dos Ri = Posición del tamaño de la muestra.</p>
Grupo Experimental	01	X	02								
Grupo Control	03	-	04								

Apéndice B. Matriz de Operacionalización

Organización del Programa Jugando Aprendo

Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento
Aplicación de la Actividad lúdica	Planificación de actividades	Sesiones de aprendizaje Aplicados de manera sistemática	Programa de aplicación de las estrategias relacionado con el desarrollo motriz
	Organización y ejecución de actividades		
Procedimientos del Programa Jugando Aprendo	Fomenta aprendizajes significativos		
	No fomenta aprendizajes		
Estrategia lúdica	Desarrolla el auto aprendizaje		
	Desarrolla el aprendizaje		

Operacionalización Variable Desarrollo Psicomotor

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango
Coordinación	Coordinación Fina	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8	Test de TEPSI Lo hace No lo hace	20-30 Retraso 30-40 Riesgo 40-80 Normal
	Manipulación	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16		
Lenguaje	Percepción y conocimiento corporal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12		
	Concienciación y verbalización	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24		
Motricidad	Percepción espacio temporal	1, 2, 3, 4, 5, 6		
	Ritmo y relaciones	7, 8, 9, 10, 11, 12		

Apéndice C. Instrumentos de Medición

Instrumento de recolección de datos

Test de desarrollo psicomotor TEPSI

2 - 5 años




Nombre del niño o niña

apellido paterno	apellido materno	nombre
------------------	------------------	--------

R.U.N. **Fecha de nacimiento** **Edad del niño o niña**

años	meses	días

Número de ficha **Fecha del examen**

día	mes
año	

Examinador

apellido paterno	apellido materno	nombre
------------------	------------------	--------

I. Resultado total Test

Puntaje bruto	Puntaje T	Categoría	
<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Riesgo <input type="radio"/> Retraso	

Observaciones

II. Resultado por sub-test

1. Coordinación

Puntaje bruto	Puntaje T	Categoría	
<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="radio"/> Retraso <input type="radio"/> Riesgo <input type="radio"/> Normal	

2. Lenguaje

Puntaje bruto	Puntaje T	Categoría	
<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="radio"/> Retraso <input type="radio"/> Riesgo <input type="radio"/> Normal	

3. Motricidad

Puntaje bruto	Puntaje T	Categoría	
<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/>	<input type="radio"/> Retraso <input type="radio"/> Riesgo <input type="radio"/> Normal	

Observaciones

III. Perfil TEPSI

Test total	
Sub-test coordinación	
Sub-test lenguaje	
Sub-test motricidad	

Copia centro de salud

página 1



1. Sub-test coordinación

Materiales necesarios

1. <input type="radio"/> Traslada agua de un vaso a otro sin derramarla	2 vasos
2. <input type="radio"/> Construye un puente con tres cubos con modelo presente	6 cubos
3. <input type="radio"/> Construye una torre de 8 o más cubos	12 cubos
4. <input type="radio"/> Desabotona	Estuche
5. <input type="radio"/> Abotona	Estuche
6. <input type="radio"/> Enhebra una aguja	Aguja de lana, hilo
7. <input type="radio"/> Desata cordones	Tablero con cordón
8. <input type="radio"/> Copia una línea recta	Lámina 1, lápiz, reverso hoja
9. <input type="radio"/> Copia un círculo	Lámina 2, lápiz, reverso hoja
10. <input type="radio"/> Copia una cruz	Lámina 3, lápiz, reverso hoja
11. <input type="radio"/> Copia un triángulo	Lámina 4, lápiz, reverso hoja
12. <input type="radio"/> Copia un cuadrado	Lámina 5, lápiz, reverso hoja
13. <input type="radio"/> Dibuja 9 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
14. <input type="radio"/> Dibuja 6 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
15. <input type="radio"/> Dibuja 3 o más partes de una figura humana	Lápiz, reverso hoja
16. <input type="radio"/> Ordena por tamaño	Tablero, barritas

Total subtest coordinación

2. Sub-test lenguaje

Materiales necesarios

1. <input type="radio"/> Reconoce grande y chico grande _____ chico _____	Lámina 6
2. <input type="radio"/> Reconoce más y menos más _____ menos _____	Lámina 7
3. <input type="radio"/> Nombra animales gato _____ perro _____ chancho _____ pato _____ paloma _____ oveja _____ tortuga _____ gallina _____	Lámina 8
4. <input type="radio"/> Nombra objetos paraguas _____ vela _____ escoba _____ tetera _____ zapatos _____ reloj _____ serrucho _____ taza _____	Lámina 5
5. <input type="radio"/> Reconoce largo y corto largo _____ corto _____	Lámina 1
6. <input type="radio"/> Verbaliza acciones cortando _____ saltando _____ planchando _____ comiendo _____	Lamina 11
7. <input type="radio"/> Conoce la utilidad de objetos cuchara _____ lápiz _____ jabón _____ escoba _____ cama _____ tijera _____	
8. <input type="radio"/> Discrimina pesado y liviano pesado _____ liviano _____	Bolsas con arena y esponja
9. <input type="radio"/> Verbaliza su nombre y apellido nombre _____ apellido _____	
10. <input type="radio"/> Identifica su sexo	
11. <input type="radio"/> Conoce el nombre de sus padres papá _____ mamá _____	



Materiales necesarios

- | | | |
|-----|--|---------------------------------------|
| 12. | <input type="radio"/> Da respuestas coherentes a situaciones planteadas
hambre _____ cansado _____ frío _____ | |
| 13. | <input type="radio"/> Comprende preposiciones
detrás _____ sobre _____ bajo _____ | Lápiz |
| 14. | <input type="radio"/> Razona por analogías compuestas
hielo _____ ratón _____ mamá _____ | |
| 15. | <input type="radio"/> Nombra colores
azul _____ amarillo _____ rojo _____ | Papel lustre azul, amarillo y rojo |
| 16. | <input type="radio"/> Señala colores
azul _____ amarillo _____ rojo _____ | Papel lustre azul, amarillo y rojo |
| 17. | <input type="radio"/> Nombra figuras geométricas
círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____ | Lámina 12 |
| 18. | <input type="radio"/> Señala figuras geométricas
círculo _____ cuadrado _____ triángulo _____ | Lámina 12 |
| 19. | <input type="radio"/> Describe escenas
13 _____ 14 _____ | |
| 20. | <input type="radio"/> Reconoce absurdos | Lámina 12 |
| 21. | <input type="radio"/> Usa plurales | Lámina 14 |
| 22. | <input type="radio"/> Reconoce antes y después
antes _____ después _____ | Lámina 16 |
| 23. | <input type="radio"/> Define palabras
manzana _____ pelota _____ zapato _____ abrigo _____ | Lámina 17 |
| 24. | <input type="radio"/> Nombra características de objetos
pelota _____ globo _____ bolsa _____ | Pelota, globo inflado, bolsa de arena |

Total subtest lenguaje

3. Sub-test motricidad

Materiales necesarios

- | | | |
|-----|--|--------------------|
| 1. | <input type="radio"/> Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar | |
| 2. | <input type="radio"/> Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua | Vaso lleno de agua |
| 3. | <input type="radio"/> Lanza una pelota en una dirección determinada | Pelota |
| 4. | <input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más | |
| 5. | <input type="radio"/> Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más | |
| 6. | <input type="radio"/> Se para en un pie 1 segundos o más | |
| 7. | <input type="radio"/> Camina en punta de pies seis o más pasos | |
| 8. | <input type="radio"/> Salta 20 cms. con los pies juntos | (hoja re.) ? |
| 9. | <input type="radio"/> Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | |
| 10. | <input type="radio"/> Coge una pelota | Pelota |
| 11. | <input type="radio"/> Camina hacia delante topando punta y talón | |
| 12. | <input type="radio"/> Camina hacia atrás topando punta y talón | |

Total subtest motricidad

Apéndice D. Test de Desarrollo Psicomotor

Nombre del niño:

Edad:

Aula: Institución Educativa:

N°	Dimensiones / ítems		
	Dimensión 1 coordinación	NO	SI
	Traslada agua de un vaso hacia otro sin derramar.		
	Construye un puente dejando una abertura entre dos cubos.		
	Construye una torre con más de 8 cubos sin apoyo.		
	Desabotona los dos botones de un estuche.		
	Dibuja una línea recta, vertical y horizontal.		
	Dibuja un círculo con un solo movimiento.		
	Dibuja dos líneas rectas que se intercepten en una cruz.		
	Dibuja un triángulo con ángulos bien formados.		
	Dimensión 2 lenguaje	NO	SI
	Señala en una lámina la figura grande y pequeña.		
	Señala en una lámina la agrupación con más y menos objetos.		
	Nombra animales que observa en una lámina.		
	Nombra objetos que observa en una lámina.		
	Diferencia la bolsa pesada y la bolsa liviana.		
	Dice su nombre y apellido.		
	Indica verbalmente su sexo.		
	Menciona los nombres de sus padres.		
	Nombra el color del cuadrado que se le indica.		
	Muestra la figura del color que se le indica.		
	Dice el nombre de la figura geométrica que se le indica.		
	Señala la figura geométrica que se le indica.		
	Menciona en plural una agrupación de objetos.		
	Identifica en láminas hechos antes y después de una escena.		
	Enuncia definiciones de objetos por alguna característica.		
	Nombra características de objetos mostrados.		
	Dimensión 3 motricidad	NO	SI
	Da saltos seguidos con los pies juntos.		
	Camina llevando un vaso lleno con agua sin derramar.		
	Lanza con una mano la pelota hacia un punto que se le indica.		
	Permanece parado en un pie sin apoyo.		
	Salta sobre un objeto con los pies juntos.		
	Salta con un pie con o sin avance y sin apoyo.		
	Coge la pelota con las dos manos.		
	Camina hacia adelante en línea recta con apoyo tocando talón y punta.		

Apéndice E. Programa de Psicomotricidad

I. Denominación: “Jugando aprendo”



II. Justificación: Los niños y niñas de educación preescolar necesitan de diversas actividades psicomotrices para su óptimo desarrollo psíquico y motor, y a partir del juego libre y/o dirigido van a desarrollar diversas capacidades relacionadas a las tres áreas de desarrollo psicomotor: motricidad, coordinación y lenguaje.

III. Duración: 24 días

IV. Objetivos:

Objetivo 1: Desarrollo de la Motricidad

- Medir el movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo en actos breves o largos, además de secuencia de acciones y equilibrio.

Objetivo 2: Desarrollo de la Coordinación Viso-motora

- Medir la motricidad fina, respuestas grafo motrices (control y coordinación de movimientos finos en la manipulación de objetos) factores perceptivos y representacionales.

Objetivo 3: Desarrollo del Lenguaje

- Medir la capacidad de describir y verbalizar.

V. Programación de actividades:

Lunes Sesión n° 1	Miércoles Sesión n° 2	Viernes Sesión n° 3	Lunes Sesión n°4	Miércoles Sesión n°5
“Salto y salto sin parar ”	“Soy una estatua y no me muevo”	“Jugando con los Ulas - Ulas”	“Corro, corro y alcanzo el globo”	“Armo, armo y desarmo”
Viernes Sesión n°6	Lunes Sesión n°7	Miércoles Sesión n° 8	Viernes Sesión n°9	Lunes Sesión n° 10
“Armando diversas figuras”	“Tendiendo la ropa”	“ Hago pelotitas de papel ”	“Jugamos con los títeres”	“Juguemos con las rondas”
Miércoles Sesión n° 11	Viernes Sesión n° 12	Lunes Sesión n° 13	Miércoles Sesión n° 14	Viernes Sesión n° 15
“ Leemos un cuento”	“ Lectura de imágenes”	“ Con volantines me divierto”	“ Pateo pelotitas de colores”	“ Hagamos rodar las llantas”
Lunes Sesión n° 16	Miércoles Sesión n° 17	Viernes Sesión n° 18	Lunes Sesión n° 19	Miércoles Sesión n° 20
“Jugando con las palicintas”	“ Juego con la cuchara y huevo”	“ Hago trazos con tizas de colores”	“ Usando sólidos geométricos ”	“ Jugando con los palitos de fósforo”
Viernes Sesión n° 21	Lunes Sesión n° 22	Miércoles Sesión n° 23	Viernes Sesión n° 24	
“ Adivina , Adivinador”	“ Juguemos con las rimas”	“ Busco, busco y encuentro”	“ Juego de palabras ”	

V. Recursos

- Humanos y materiales

VI. Evaluación

- Lista de cotejo

SESIÓN N° 1: “Salto y salto sin parar”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

✓ **SALTA CON LOS DOS PIES.**

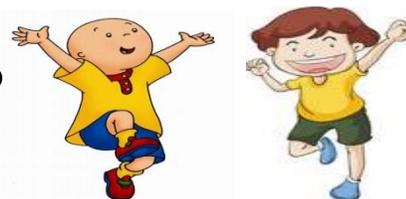


JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar:</p> <p>“ Vamos a saltar usando las cuerdas”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se coloca varias cuerdas en líneas paralelas y se les pide a los niños que salten una por una hasta llegar a la última cuerda. El niño que toca la cuerda con cualquier parte de su cuerpo queda descalificado. ❖ Se forman varios grupos de dos niños y se pide a otros dos niños que estiren la cuerda y se pide a cada grupo que salten mientras la cuerda se mueve lentamente. El grupo de niños que salta sin tocar la cuerda gana.
<p>MATERIALES: CUERDAS Y/O SOGAS DE DIVERSOS COLORES.</p>	

SESIÓN N° 2: “Soy una estatua y no me muevo”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

✓ **SE MANTIENE DE PIE CON UN SOLO PIE.**



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“ Vamos a jugar a que somos una estatua con un pie alzado”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se colocan todos los niños haciendo un cuadrado encima de su balde vacío e imitando la postura que la miss realiza. El niño que permanece inmóvil hasta la cuenta de 10 gana. ❖ Se le pide a los niños que se sienten haciendo un círculo encima de su balde y uno por uno va a demostrar su resistencia como estatua alzando un pie. El niño o niña que resista más gana. Se hace el conteo por cada niño.
<p>MATERIALES: BALDES VACÍOS.</p>	

SESIÓN N° 3: “Jugando con los Ulas - Ulas”



OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

✓ **HACE MOVIMIENTOS CIRCULARES CON LAS PARTES SU CUERPO.**

JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“ Vamos a mover con nuestro cuerpo el Ula- Ula”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos vamos a agrupar por colores. Ahora cada equipo va a mover el Ula-Ula con su brazo y el niño o niña que dura más gana. Los ganadores de cada equipo van a competir y saldrá un solo ganador por equipo. Se repetirá la actividad hasta que hayan utilizado varias partes del cuerpo. ❖ Se le pide a los niños que formen equipos de cuatro y que se dirijan a la meta caminando y moviendo el Ula- Ula con la parte del cuerpo indicado. El niño o niña que llega hasta el final gana.
MATERIALES: ULAS - ULAS DE COLORES.	

SESIÓN N° 4: “Corro, corro y alcanzo el globo”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

✓ **CORRE DANDO PASOS RÁPIDOS Y CORTOS.**



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“ Vamos a jugar con los globos”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos vamos a agrupar según género. Ahora cada equipo va a poseer tres globos. El equipo de las mujeres no debe dejar caer los globos. Y el equipo de los varones tampoco debe dejar caer ningún globo. Al equipo que se le caiga o reviente un globo pierde. ❖ Se le pide a los niños que se coloquen el globo pequeño amarrado con un pabilo en su tobillo. Y se pide a las niñas que persigan a los niños y traten de pisar el globo con su pie hasta reventarlo. En un lapso de 5 minutos si ellas revientan más de 5 globos ganan.
MATERIALES: GLOBOS DE COLORES.	

SESIÓN N° 5: “Armo, armo y desarmo”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN

✓ ARMA TORRES CON MÁS DE SEIS LATAS.



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar:</p> <p>“Vamos a armar torres”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le pide a los niños que se agrupen por color. Para ello previamente se reparte equitativamente latas de diversos colores y cada equipo va a unir sus latas para armar una torre. El que logre armar la torre primero gana. ❖ Se forman dos grupos de niñas y niños. Se les da ambos grupos la misma cantidad de latas. El que arme la torre más alta gana.
MATERIALES: LATAS VACÍAS PINTADAS DE DIVERSOS COLORES.	

SESIÓN N° 6: “Armando diversas figuras”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN

✓ ARMA DIVERSAS FIGURAS CON PALITOS BAJA LENGUA.



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“Vamos a armar diversas figuras con los palitos baja lengua”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le da a cada niño 5 palitos y luego se les pide que formen grupos de cinco niños. Cada grupo debe presentar cinco figuras diferentes. El grupo que termina primero gana. ❖ Se le pide a los niños que se junten por género. A cada equipo se le entrega la misma cantidad de palitos y se le pide que armen un edificio. El equipo que arma primero el edificio con más ventanas gana.
MATERIALES: PALITOS BAJA LENGUA DE COLORES.	



SESIÓN N° 7: “Tendiendo la ropa”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN

✓ DEMUESTRA COORDINACIÓN AL MANIPULAR LOS GANCHOS.

JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“Vamos a tender la ropa”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos vamos a agrupar por género. Cada equipo va tener un tiempo determinado para tender la ropa. El equipo que lo haga en menos tiempo gana. ❖ Se le pide a los niños que formen grupos de 5 niños. Cada grupo elegirá un representante y este tendrá que desprender la ropa y colocarla en la tina. De la misma manera los ganchos deberá engancharlo en la ropa de los integrantes de su equipo. El que termina primero la acción gana.
MATERIALES: GANCHOS DE ROPA DE COLORES.	

SESIÓN N° 8: “Hago pelotitas de papel”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN

✓ HACE PELOTITAS ARRUGANDO EL PAPEL PERIÓDICO



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“Vamos a hacer pelotitas de papel periódico”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le da a cada niño una hoja de papel periódico. Ellos lo arrugan dándole forma de pelotita. Se le pide a cada niño que ahora lance su pelotita y lo meta dentro de la canasta. Los niños que logran meter dentro de la cesta ganan. ❖ Se le pide a los niños que formen grupos de 5 niños. Y se le da a cada equipo 10 hojas de papel periódico para que hagan 10 pelotitas. El equipo que logre derribar a un soldadito en menos tiros gana.
MATERIALES: PAPEL PERIÓDICO.	

SESIÓN N° 9: “Jugamos con los títeres”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DEL LENGUAJE

✓ SE EXPRESA ORALMENTE A TRAVÉS DEL JUEGO.



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“ Vamos a jugar con los títeres”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Vamos a coger dos títeres cada uno y vamos a preparar un diálogo. El diálogo más extenso gana. ❖ Se le pide a los niños que se dividan en dos grupos para que dramaticen un cuento con los títeres. El equipo que mejor lo hace gana.
MATERIALES: DIVERSOS TÍTERES.	

SESIÓN N° 10: “Juguemos con las rondas”

OBJETIVO 1: DESARROLLO DEL LENGUAJE

✓ SE EXPRESA ORALMENTE A TRAVÉS DE RONDAS INFANTILES.



JUEGO NO REGLADO	JUEGO REGLADO
<p>SALUDO: Conversamos sobre la actividad a realizar.</p> <p>“ Vamos a hacer rondas”</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: exploración libre y autónoma del material.</p> <p>RELAJACIÓN: Ronda o canción.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO /PLÁSTICA: representan mediante el dibujo.</p>	<p>REGLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se elige dos niños y se le pide que sean dos frutas. Luego se canta la canción de la ronda “Que pase el Rey”. Y cuando se repita la frase: “Se ha de quedar”, cada niño se coloca detrás del niño que eligió de acuerdo a la fruta de su preferencia. Al finalizar se hace un concurso de fuerzas donde ambas tiran con sus fuerzas sentidos contrarios. ❖ Se le pide a los niños que uno sea el lobo para jugar a la ronda ¿Lobo estás? Y luego de responder ¡Allá voy! atraparé al primer niño, quién se convertirá en el nuevo lobo y así todos participan.

