

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**APLICACIÓN DE PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN INICIAL**

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

AUTORAS:

Elsa Flor Huancas Montenegro

Lusvinda Huamán Castrejón

TRUJILLO - PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, OFM
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R. P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh O. S. A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Vicerrector Académico Adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez
Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

JURADO

Dra. Ana María Carranza Flores
PRESIDENTE

Mg. Carmen Asmat Puente
SECRETARIO

Mg. Lourdes Quevedo Sánchez
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico a Dios, por darme la oportunidad de conocer personas que con sus sabias orientaciones hicieron posible la culminación de mi trabajo de investigación.

Elsa Flor

A Jehová, por darme conocimiento y sabiduría para hacer realidad mis metas de superación profesional.

Lusvinda

AGRADECIMIENTO

A Jehová, por ser nuestro Creador, amparo y baluarte, a Él por su infinita misericordia de darnos los conocimientos y sabiduría suficiente para hacer realidad el presente estudio.

Agradecimiento especial al Rector Fundador de la universidad católica de Trujillo Benedicto XVI por su desprendimiento a favor de la educación y de la cultura del país y por brindarnos la oportunidad de realizar nuestros estudios de educación superior.

Nuestro agradecimiento a la asesora, **Carmen Elizabeth Asmat Puente**, docente del curso Desarrollo del Trabajo de Investigación, por compartir sus conocimientos y afecto desprendido que permitió la realización del presente estudio.

A los Padres y Madres de Familia, niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 292 del Centro Poblado Jorobamba, Utcubamba, Amazonas, durante el año 2016, por su apoyo y colaboración permanente en el desarrollo del trabajo de investigación.

Las Autoras

DECLARATORIA LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Nosotras, Elsa Flor Huancas Montenegro, identificadas con DNI N° 40199011 y Lusvinda Huamán Castrejón DNI N° 41953322, egresadas de la facultad de humanidades de la Universidad “Católica de Trujillo Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación de la tesis: **Aplicación de Programa de Juegos Recreativos para el Desarrollo de la Psicomotricidad en Estudiantes de Educación Inicial**, la que consta de un total de 116 páginas, en las que se incluye 15 tablas y 15 gráficos, más un total de 49 páginas de apéndices.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por la referencial bibliografía, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaramos también que el porcentaje de similitud o coincidencia respecto a otros trabajos académicos es de 16%. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Las Autoras.



Elsa Flor Huancas Montenegro
DNI N°. 40199011



Lusvinda Huamán Castrejón
DNI N°.41953322

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA LEGITIMIDAD DE AUTORÍA	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Planteamiento del problema.	16
1.2.	Formulación del problema.	18
1.3.	Formulación de objetivos	18
	1.3.1. Objetivo General	18
	1.3.2. Objetivo Específicos	19
1.4.	Justificación de la investigación	19

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la investigación	22
2.2.	Bases teórico científicas	28
	2.2.1. Bases teóricas que fundamenta el estudio	28
	2.2.1.1. El juego	28
	2.2.2. Psicomotricidad	30
	2.2.3. Dimensiones de la psicomotricidad	31
2.3	Marco conceptual	32
2.4.	Formulación de hipótesis	34
	2.4.1. Hipótesis general	34
	2.4.2. Hipótesis específicas	34
2.5.	Variables	35

2.5.1.	Definición operacional de variables	35
2.5.2.	Operacionalización de variables	35
CAPÍTULO III		
MARCO METODOLÓGICO		
3.1.	Tipo de investigación	39
3.2.	Métodos de investigación	39
3.3.	Diseño de Estudio	40
3.4.	Población y muestra	40
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	42
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS		
4.1.	Presentación y análisis	44
4.2.	Discusión de los resultados.	60
CAPÍTULO V		
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.		
5.1	Conclusiones	63
5.2	Sugerencias	64
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.		65
APÉNDICE Y ANEXOS.		

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4.1: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión de motricidad”.	44
Tabla 4.2: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión cognitivo”.	45
Tabla 4.3: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión social”.	46
Tabla 4.4: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión afectiva”.	47
Tabla 4.5: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión dinámica”.	48
Tabla 4.6: “Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión estática”.	49
Tabla 4.7: “Resumen de la identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectiva, dinámica y estática”.	50
Tabla 4.8: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión motricidad”.	51
Tabla 4.9: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión cognitivo”.	52

Tabla 4.10: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión social”.	53
Tabla 4.11: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión afectiva”.	54
Tabla 4.12: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión dinámica”.	55
Tabla 4.13: “Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión estática”.	56
Tabla 4.14: “Resumen de resultados de evaluación del efecto del programa de juegos recreativos con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) para el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención”.	57
Tabla 4.15: “Comparación de resultados sobre el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio antes y después de la intervención del programa de juegos recreativos (PJR) con dimensiones (motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática) “	58

RESUMEN

El estudio realizado de naturaleza explicativa, tuvo como propósito demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua Grande, 2016.

El estudio se desarrolló en base al diseño pre experimental, para explicar la influencia que existe de los juegos recreativos, en el desarrollo de la psicomotricidad, la muestra objeto de estudio, estuvo constituida por 11 niños y niñas de ambos sexos a quienes se les aplicó las técnicas de observación con un instrumento denominado pre test y post test, los datos recogidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva, elaborando tablas y gráficos, para la comprobación de hipótesis se usó la estadística inferencial con el programa SPSS.

Los resultados generales indican que la Aplicación del Programa de Juegos Recreativos (*PJR*), mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de Educación Inicial. Toda vez que en el antes del PJR el 82% se han ubicado en el nivel malo y el 18% en regular y en el después de la aplicación del PJR con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel regular y el 9% en nivel malo en las dimensiones de estudio.

Palabra Clave: Programa de juegos recreativos, psicomotricidad, educación inicial.

ABSTRACT

The purpose of this study was to demonstrate if the recreational games program influences the development of psychomotricity in children of 03 years old from the initial level of the I. E N ° 292, Jorobamba - Bagua Grande, 2016.

The study was developed based on the pre-experimental design, to explain the influence that exists of the recreational games, in the development of the psychomotricity, the sample object of study, was constituted by 11 boys and girls of both sexes to whom they were applied The techniques of observation with an instrument called pre-test and post-test, the data collected were processed through descriptive statistics, elaborating tables and graphs, for the hypothesis testing was used the inferential statistics with the SPSS program.

The overall results indicate that the Application of the Recreational Games Program (PJR), significantly improves the development of psychomotricity in students of Initial Education. Since 82% have been located in the malo level and 18% in the regular and in the PJR application, with dimensions (motor, cognitive, social, affective, dynamic and static), there are changes Significant with respect to the level of development of psychomotricity of the children of the IEI N ° 292 of the Jorobamba Population Center; Where 64% have been located at the good level, 27% regular level and 9% at the malo level in the study dimensions.

Keywords: Recreational games program, psychomotricity, initial education..

INTRODUCCIÓN

El presente estudio titulado “Aplicación de Programa de Juegos Recreativos para el Desarrollo de la Psicomotricidad en estudiantes de Educación Inicial”, se ha organizado en cuatro capítulos, además de las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos, las mismas que se desarrolla a continuación.

El contenido del presente informe está organizado en cuatro(4) capítulos distribuidos de la siguiente manera: El *capítulo I* trata sobre el *PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN*, donde se describe que los niños y niñas de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua Grande, la problemática en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial no se halla exenta, por la que se aprecia que en las programaciones curriculares que planifican las docentes se contempla actividades de psicomotricidad enmarcadas en trabajos de pintado, coloreado, rasgado de periódicos revistas, pero lo que más utilizan son fotocopias para que los estudiantes trabajen en el aula, y más no “actividades lúdicas en la que permitan al estudiante se exprese libremente y aprendan significativamente”, como lo dijo Hurtado (2010); además se observa escaso materiales para que los estudiantes recreen a través de juegos recreativos, por lo que se hace necesaria la praxis pedagógica de juegos recreativos que contribuyan a motivar y a desarrollar la psicomotricidad en el contexto educativo del nivel inicial, asimismo se ha considerado la justificación del por qué y para qué del estudio, los antecedentes antelados de estudios realizados; y los objetivos que guiaron la investigación.

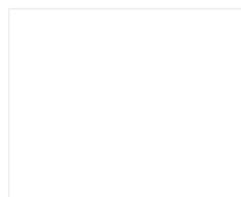
El capítulo II contiene el *MARCO TEÓRICO*, donde se diserta sobre las teorías sobre psicomotricidad de Piaget (1977), quien ha demostrado como las “actividades sensoriomotrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo”, Wallon (1984), “resalta la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño”, Gesell (1880-1961): destaca la importancia de los “procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor”. Schiller (1954), dice que el "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”, éstas han permitido sustentar el estudio. También se presenta el marco conceptual sobre la definición de las variables, dimensiones e indicadores.

En el capítulo III, *MARCO METODÓLOGICO*, se presenta la hipótesis de estudio, y se define conceptual y operacionalmente a las variables, se precisa la metodología indicando el tipo de muestra, diseño de estudio, se señala la muestra, los métodos de investigación, las técnicas e instrumentos y finalizando con el método de análisis de datos.

En el capítulo IV se trata de los resultados donde se describe lo resultados presentados en tablas y gráficos con sus respectivas interpretaciones, finalmente se presenta la contrastación de hipótesis, y el capítulo culmina con las conclusiones y sugerencias.

Finalmente se presentan las referencias Bibliográficas que respaldan el cuerpo teórico de la investigación, las mismas que se han organizado teniendo en cuenta las normas APA en su sexta versión; también se adjuntan todas las evidencias y documentos que testimonian la investigación en forma de Apéndice y Anexos; tales como lista de cotejo, cuestionario, fotografías y documentos administrativos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN



1.1 Planteamiento del problema

“En América Latina y el Caribe se ha venido desarrollando un modelo de sistema educativo para el desarrollo integral del educando desde temprana edad; por lo tanto, el desarrollo de la psicomotricidad del estudiante en edad preescolar juega un papel muy importante para lograr integrar las interacciones físicas, emocionales y cognitivas (lenguaje), en la capacidad de ser y de expresar en un contexto psicosocial” (UNICEF, 2014).

Asimismo Lapiere (1977), “considera que la población infantil de los países latinoamericanos, el lugar privilegiado para que la educación psicomotriz logre sus objetivos se encuentra en el sistema escolar (...)”

Kephart (1972) citado por Núñez (2014, pág-123-126), “considera que, para que se dé el aprendizaje de una manera efectiva, la percepción y el movimiento es el medio a partir del cual un estudiante de educación inicial adquiera conciencia del mundo y de sí mismo; de modo que el proceso de aprendizaje lleva una gran variedad de experiencias sensoriales y oportunidades de movimiento en la que tiene que ver las áreas de la psicomotricidad: (1) Esquema corporal. (2) Lateralidad. (3) Equilibrio: estático, (4) dinámico de los objetos. (5) Motricidad gruesa. (6) Motricidad fina: coordinación ojo-pie, coordinación ojo-mano, coordinación ocular. (7) Ritmo. (8) Disociación. (9) Relajación”.

Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes como lo dijo Hurtado (2010) *“El juego es una actividad lúdica más espontánea del estudiante, este favorece que expresen y desarrollen sus necesidades e interés de comunicación asimismo establecen relaciones de pares entre estudiantes, se divierte y sobre todo aprehende a conocer su contexto social”*.

“En el Perú la educación psicomotriz es algo primordial, ya que es la base de desarrollo y formación de todo ser humano, que practiquen valores que les permitan interactuar con la sociedad, con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad partiendo así desde la educación inicial, hasta grados superiores” (Ministerio de Educación, 2014, pág.56)

“Los docentes como agentes de la educación contribuyen con el proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo de habilidades motoras, situación que se refleja al momento en que el niño o niña va a ejecutar diferentes actividades como: saltar, lanzar, patear pelotas, correr, etc.; y todo esto también influirán en los aspectos cognitivo y afectivo” (MED, 2015, pág.67-89).

“Los acuerdos internacionales y nacionales que el Perú han suscrito, en el Proyecto Educativo Nacional al 2021, elaborado por el Consejo Nacional de Educación, definen los lineamientos, orientaciones y decisiones nacionales del ministerio de educación para que sus políticas, acciones y estrategias aseguren que estas aspiraciones se concentren, empezando por el logro de la psicomotricidad”.

Según Proyecto Educativo Regional Amazonas (2007 - 2021), “Se ha observado que en el diagnóstico regional el 86% de centros educativos del nivel inicial en todo el ámbito de la región Amazonas existe un deficiente desarrollo de la psicomotricidad”, y los factores son los siguientes:

“Ausencia de los padres de familia en las jornadas a las reuniones convocadas por la docente (pág. 45)”.

“En las zonas rurales no se observa salas de estimulación temprana adonde enviar a los niños (pág.67)”.

“Escasa estimulación temprana por parte de los padres de familia se debe a que dan mucha importancia a los quehaceres del campo y dejando de lado a sus niños por las actividades escolares (pág.89)”.

En la Institución Educativa N° 292 - Jorobamba, la problemática en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial no se halla exenta, por la que se aprecia que en las programaciones curriculares que planifican las docentes se contempla actividades de psicomotricidad enmarcadas en trabajos de pintado, coloreado, rasgado de periódicos revistas, pero lo que más utilizan son fotocopias para que los estudiantes trabajen en el aula, y “más no actividades lúdicas en la que permitan al estudiante se exprese libremente y aprendan significativamente”, como lo dijo líneas

arriba Hurtado (2010); además se observa escaso materiales para que los estudiantes recreen a través de juegos recreativos, por lo que se hace necesaria la praxis pedagógica de juegos recreativos que contribuyan a motivar y a desarrollar la psicomotricidad en el contexto; por las razones expuestas el equipo investigador se ha planteado la siguiente interrogante con fin de realizar una investigación exhaustiva.

1.2 Formulación del problema:

1.2.1 Problema general:

¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 292 Jorobamba, 2016?

1.2.2 . Problemas específicos:

¿Cuál es la influencia del programa de juegos recreativos en las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) en el desarrollo de la psicomotricidad en la muestra de estudiantes de Educación Inicial N° 292 – Jorobamba, 2016?

¿Cuál es el nivel desarrollo de la psicomotricidad en las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) en la muestra de estudiantes de Educación Inicial N° 292 – Jorobamba, 2016?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo General:

Demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua, 2016.

1.3.2 Objetivos específicos:

- a) Identificar el nivel desarrollo de psicomotricidad en las dimensiones motricidad, cognitivo, social, afectivo, dinámico y estático de la población de estudiantes de tres años antes de la aplicación del programa en las dimensiones cognitivas, emocionales, simbólicas, y sensorio motrices.
- b) Diseñar un programa de juegos recreativos con dimensiones cognitivas, emocionales, simbólica, y sensorio motrices para promover el desarrollo de la psicomotricidad en las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) para el desarrollo de la psicomotricidad de la población de estudiantes de tres años.
- c) Aplicar un programa de juegos recreativos con dimensiones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices para promover el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes de tres años en las dimensiones motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas.
- d) Identificar el nivel desarrollo de psicomotricidad en las dimensiones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices) para promover el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes de tres años después de la aplicación del programa de juegos recreativos.

1.4 Justificación de la investigación:

El presente estudio ha movilizado la estrategia pedagógica del juego ya que ha desarrollado el intelecto y la socialización además de las facultades psíquicas y físicas del estudiante que permitirá conocerse a sí mismo a través del movimiento.

Además ha conectado al estudiante con la sociedad ya que ésta se refleja al igual que la cultura en los juegos. Al mismo tiempo, el estudiante disfruta jugando. “Y como es el medio natural de expresión infantil servirá además como única forma de expresar sentimientos, problemas, deseos y aliviar tensiones emocionales” Valdés (2002).

Aportará en el **aspecto pedagógico**, “sensibilizando a la palana docente de la institución educativa intervenida, que el juego es la forma en la que el estudiante se ha divertido y aprendido a la vez, donde experimenta sensaciones y es en lo que quiere invertir la mayor parte de su tiempo, por lo que será una herramienta básica para tratar con él por la tanto el docente debe pensar la importancia de la psicomotricidad y en nuevas formas de trabajo con el estudiante”.

En el **aspecto social**, se ha conseguido que “el estudiante vea la actividad como algo divertido y en un futuro cuando piense en actividad motriz lo relacionará también con placer y diversión, minimizando la probabilidad de sedentarismo en la adolescencia”.

Asimismo el estudio aportará en el **aspecto teórico**, “información relevante para antecedentes de estudio”, para próximas investigaciones con respecto al tema de estudio.

En el **aspecto práctico**, “el estudio ha promovido la participación de padres de familia y docente en la implementación de material didáctico a la institución intervenida con recursos de la zona, para promover el desarrollo actividades de psicomotricidad”.

Además aportará en el **aspecto metodológico**, “actividades de aprendizaje conteniendo juegos recreativos como una estrategia pedagógica, para el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación Inicial”.

Y finalmente el estudio contribuirá en el **aspecto científico** con “técnicas e instrumentos de recolección de información validados” que pueden ser utilizados en otras investigaciones relacionadas al tema de estudio.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Amaya (2007), tesis denominada “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica” trabajo de tesis presentado para obtener el título de Máster en Curriculum en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán Honduras, cuyo objetivo general es “describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de la educación pre básica”. Llegando a las siguientes conclusiones.

“El juego tiene la importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de este aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos”.

“Inciendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con el cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal”.

“Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no lo puede hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional”.

Velásquez (2009), tesis denominada “La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar” tesis publicada para obtener el título de licenciado en educación en la Universidad Pedagógica Nacional México cuyo **objetivo general** es “describir la importancia de la psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar”. Llegando a las siguientes **conclusiones**.

“El trabajo estuvo centrado en una de las problemáticas que encontré en mi grupo primero de preescolar, por lo cual expuse la importancia de la psicomotricidad a través del juego como una de las principales herramientas para ayudar a los alumnos a tener una socialización favorable en cada uno de los círculos sociales al cual pertenece”.

“El éxito o fracaso de cualquiera de nuestros alumnos en la escuela está íntimamente está relacionado con su éxito o fracaso en la adquisición o desarrollo de determinadas

habilidades motoras, la forma en que la escuela le ayuda a desarrollar estas capacidades determinan su progreso en varios aspectos escolares”.

Bautista (2005), tesis denominada “*Estrategias innovadoras para desarrollar la psicomotricidad en preescolar*” tesis publicada para obtener el título de Licenciado en Educación, en la Universidad Pedagógica Nacional de México, cuyo objetivo general es “Establecer por parte del docente las funciones de la psicomotricidad en los niños de 3° de preescolar con actividades de carácter objetivo- sensorial para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje que será determinante en los educandos” Llegando a las siguientes conclusiones:

“Dentro de la etapa preescolar el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes son de gran importancia para un mejor desenvolvimiento en la sociedad”.

“Para un mejor estudio la psicomotricidad se divide en tres partes fina, gruesa y esquema corporal, esto nos permite ubicar en forma global el proceso de desarrollo de estas en el ser humano”.

“A través del estudio realizado se pudo llevar a cabo una selección de actividades que de forma global estimulan la psicomotricidad en el niño de 3° de preescolar, para una mejor organización se propusieron por aspectos de la psicomotricidad”.

Lozada (2000), Tesis denominada “Propuesta de un programa de practica psicomotriz para niños de 02 y 03 años” tesis publicada para obtener Licenciada en Educación Mención Preescolar y Mención Gerencia, en la universidad Metropolitana facultad de Ciencias y Artes Escuela de Educación, Caracas Venezuela, cuyo objetivo general es “Proponer un programa de practica psicomotriz para niños de 02 y 03 años”, llegando a las siguientes conclusiones:

“Práctica Psicomotriz con este grupo de niños, les permitió evolucionar de una expresividad psicomotriz basada en el placer sensorio motor a una expresividad enriquecida con los juegos de las fases de seguridad profunda, pre-simbólica y simbólica, lo que les permitió acceder al mundo del símbolo y al pensamiento preoperatorio. Tomando en cuenta estos aspectos se puede asegurar que la Práctica Psicomotriz

Educativa es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño e igualmente contribuye al desarrollo del pensamiento sin desligarse de las raíces afectivas que orientan el conocimiento”.

“Para tales logros, el docente debe desarrollar un conjunto de habilidades y destrezas relacionadas con su expresión y comunicación corporal, con su capacidad de: observación, estructuración, autoevaluación, evaluación e investigación”.

Albujar (2009), tesis denominada “*Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años*” tesis publicada para la obtención del título de: Magíster en Educación Infantil y Educación Especial en la Universidad Tecnológica Equinoccial en convenio con la Universidad de Cádiz Quito, Ecuador **objetivo general** “Diseñar y aplicar un programa que a través del arte infantil potencie la adquisición y desarrollo de habilidades motrices finas para el Preescolar en las edades comprendidas entre 4 a 5 años de edad del Colegio Internacional sek Quito”. Llegando a las siguientes conclusiones.

“En el estudio diagnóstico se evidencia que los maestros dan más importancia a la programación curricular, se preocupan más por completar el currículo y cumplir con fechas precisas para acabar el programa; que por las necesidades reales de los niños”.

“El factor más importante y trascendental para que las profesoras no puedan realizar todas las actividades necesarias y ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades es el factor tiempo”.

“Al aplicar las pruebas de diagnóstico se vio en los alumnos un bajo desarrollo de las habilidades motrices finas, como las de mayor dificultad se presentaban el trozar, cortar con los dedos, recortar, pegar, rellenar y colorear, dibujar y sobre pisar”.

“Al aplicar el programa con actividades relacionadas con arte, se notó un gran desarrollo en las habilidades que no alcanzaron un nivel de desarrollo, solo la del recorte es la actividad que no logro desarrollarse por completo, una vez terminado el programa, las otras si lo hicieron”.

Roncancio (2009), tesis denominada “*La actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*” tesis publicada para optar al título Especialista en Epidemiología en la Universidad de Antioquia Facultad nacional de salud pública Héctor Abad Gómez sede Bogotá Colombia **cuyo objetivo general** “Discutir y fundamentar la importancia de la inclusión del juego como actividad física formativa en los programas de educación preescolar”. Llegando a las siguientes **conclusiones**.

“El papel de los padres en la motivación y acompañamiento al preescolar en sus actividades diarias incluido el juego es primordial, ya que las bases del interés y realización dependen del apoyo recibido en casa, los niños realizan las actividades que 103 realizan los padres, y en gran medida dependen del tiempo, espacio, recursos económicos y físicos disponibles en el hogar”.

“Los padres deben guiar y motivar actividades en sus hijos, garantizando tiempo necesario para su realización y acompañamiento a las mismas, brindando apoyo moral, económico y permitiendo recursos necesarios para que los niños jueguen”.

“El rol de los docentes es promover el juego en los niños, mediante actividades llamativas, siendo recursivos e imaginativos y utilizando los recursos disponibles en la escuela para el mismo, garantizando el tiempo necesario y contando con conocimientos básicos sobre el desarrollo de los niños y sobre el juego que pueden desarrollar los niños en este espacio”.

“Las escuelas deben garantizar a los preescolares espacios adecuados, equipos, instrumentos, recursos y profesionales capacitados para que el niño mediante el juego logre fácilmente los objetivos del desarrollo propuestos en la actividad”.

Gonzales (2012), Tesis denominada “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal, Polibio SAA, del Canton Playas” tesis publicada para la obtención de título de licenciada en educación básica en la Universidad Estatal Península de Santa Elena la Libertad Ecuador cuyo **objetivo general** “Establecer la incidencia de los juegos recreativos y lúdicos en los aspectos motivacionales en los que permitan promover el mejoramiento del rendimiento escolar a través de diversas estrategias didácticas y metodológicas dentro de un proceso de enseñanza - aprendizaje

en los estudiantes de la escuela fiscal N° 2 - Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas. Llegando a la siguiente **conclusión**.

“Por medio de la aplicación de los juegos recreativos los estudiantes pueden las destrezas y habilidades adquiridas de forma más autónoma y creativa; asimismo, analizar, inferir y sintetizar la construcción del conocimiento con mayor capacidad de juicio crítico, mejorando de esta manera su calidad de vida”.

Camacho (2012), tesis denominada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 05 años”, tesis publicada para obtener el título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, en la Pontificia Universidad Católica del Perú, cuyo objetivo general “conocer y vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 05 años”, llegó a las siguientes conclusiones:

“El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes”.

“Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula”.

“La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación”.

Panduro (2003), tesis denominada “Aplicación de técnicas de estimulación temprana para el desarrollo del área motor en niños y niñas de 2 a 3 años en la Cuna San Juan Bautista de la Salle del Instituto Superior de Educación Público, Loreto”, presentada en el Instituto Superior de Educación Público “Loreto” para graduarse en la especialidad de Educación Inicial, arribando a las conclusiones siguientes:

“Los efectos inmediatos de aplicación de técnicas de estimulación temprana es un factor muy importante para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, que favoreció

en la ejecución de las prácticas diarias y tener la capacidad de equilibrar su propio cuerpo con mayor facilidad”.

“Las técnicas que se utilizó ayudaron a lograr habilidades y destrezas psicomotoras en los niños y niñas, promocionando significativamente resultados positivos en el desarrollo del área motora”.

Alvarado(2002), tesis denominada “Aplicación de estrategias para estimular el desarrollo motor en niños 1 a 2 años en la Cuna “San Juan Bautista de la Salle”, presentado en el Instituto Superior de Educación Público “Loreto”, para graduarse en la especialidad de Educación Inicial, llegando a la siguiente conclusión:

“La estimulación temprana es necesaria e importante en los primeros años de desarrollo de los niños y niñas, cuando son estimulados tempranamente a través de actividades psicomotrices, su autoestima es alta, se sienten seguros creando un clima de confianza con los que le rodean”.

Chuquipiondo (2007), tesis denominada “Aplicación de Juegos Recreativos y su Influencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. Ángel de la Guarda de la ciudad de Iquitos”, presentado en el Instituto Superior de Educación Público “Loreto” para graduarse en la especialidad de Educación Inicial, llegando a las siguientes conclusiones:

“Esta propuesta brindó la posibilidad de poner en marcha nuevas habilidades y desarrollar otras, y por ende los resultados obtenidos fueron positivos, porque los materiales y aparatos utilizados ayudaron a desarrollar el movimiento de los niños y niñas”.

“Con la apreciación de los antecedentes que se presentan son interesantes ya que en esta edad donde se dan cimientos importantes para seguir promoviendo su desarrollo psicomotor en los niños y niñas de escolar”. Podríamos decir que “la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la

psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización”.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Bases teóricas que fundamental el estudio

Piaget (1977), demostró como las “actividades sensoriomotrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo”, “establece que toda la fuente del progreso radica en la acción” que, por otra parte, da cuenta del grado de desarrollo: “por medio de la experiencia, la acción se hace más compleja y permite la evolución de las estructuras cognoscitivas y afectivas, posibilitando y apoyando el desarrollo del lenguaje, la imitación, el dibujo y el juego”.

Wallon (1984), resalta la importancia “del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño, por cuanto el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio”.

Gesell (1880-1961), “destaca la importancia de los procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor”. Además, para este teórico los “dominios del comportamiento y la conducta motriz” son muy importantes por cuanto, tiene “numerosas implicaciones neurológicas y también porque constituye el punto natural de partida de la estimulación y la maduración”.

Schiller (1954), dice que el "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”.

2.2.1.1. El Juego

Según Torres(2002), “El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes,

todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa”.

A. Juego recreativo

Para Abreu (2005), dice que “los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”.

A.1. Tipos de juegos recreativos

Según Mujica (2004), “los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor”. De la misma manera clasifica los juegos en:

A.1.1. Juegos ecológicos: “El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la naturaleza (pág.45)”.

A.1.2. Juegos individuales: “Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales (pág.56)”.

A.1.3. Juegos colectivos: “Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia (pág.89)”

A.1.4. Juegos cooperativos: “son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”. “Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza”. “Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales”. Las personas juegan con otros y no contra los otros”; “juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (pág.97-102)”.

2.2.2. Psicomotricidad

“Se entiende como psicomotricidad a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo” (Puertas, 2014, pág.123-125).

Entre las actividades motrices básicas, tenemos las siguientes:(1). “Coordinación dinámica de las manos”. (2). “Coordinación dinámica general”. (3). “Equilibrio (Coordinación estática)”: (4). “Control segmentaria”. (5). “Organización del espacio (Orientación)”. (6). “Estructuración espacio-temporal” (Lagrange, G. 1976, pág.69)

Mejilla (1989) citado por Ortiz(2013), establece que la “psicomotricidad es una actividad que confiere una significación psicológica al movimiento”, en donde “cada nueva habilidad se desarrolla a partir de otra menos organizada y que permite integrar y coordinar las funciones de la vida psíquica con el movimiento”, para que se dé el “aprendizaje de una manera efectiva, la percepción y el movimiento, son los medios por los cuales el individuo adquiere conocimiento del mundo y de sí mismo”, de modo que el “proceso de aprendizaje lleve una gran variedad de experiencias sensoriales y oportunidades de movimiento”. Asimismo indica que el movimiento “es un elemento básico en el aprendizaje, pues promueve el eficiente proceso cognoscitivo”. “La psicomotricidad es una actividad que facilita el desarrollo integral del niño”.

Para Fonseca (2006), “la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno (...)”.

2.2.3. Dimensiones de la psicomotricidad

Para Berruezo & Castro (2014), “la psicomotricidad implica el desarrollo integral y armónico del niño, es decir el equilibrio en sus seis dimensiones”:

a) Dimensión motriz:

“El movimiento es inherente al ser humano”. “El desarrollo de la inteligencia se da de la reacción motriz espontánea a la reacción perceptivo-motriz consciente”, es decir de la acción al pensamiento “permite el desarrollo de la coordinación global y equilibrio, control respiratorio, disociación de movimientos y eficiencia motriz” (Berruezo & Castro, 2014, pág.46 - 47)

b) Dimensión cognitiva:

“Motivación para el funcionamiento de las estructuras cognitivas y motrices”. “En la acción del niño se articula toda su afectividad sus deseos”, pero “también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización”. Berruezo & Castro, 2014, pág.56- 59)

c) Dimensión social:

“Permite a los niños y niñas conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en el aprender, superar dificultades y miedos” (Berruezo & Castro, 2014, pág.66 - 67)

d) Dimensión afectiva:

“Adquiere autoconcepto de sí mismo y se relaciona con los demás, socializando al niño/a”, facilitando asimismo “la comunicación expresiva y receptiva” (Berruezo & Castro, 2014, pág.76 - 77)

e) Dimensión dinámica:

“Es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos”. “Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.)” y de “moverlas siguiendo la propia

voluntad o realizando una consigna determinada” (Berruezo & Castro, 2014, pág.76 - 77)

f) Dimensión estática:

“Son todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación” porque “son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo” (Berruezo & Castro, 2014, pág. 86 - 88)

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Juego

Huizinga (1987), “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (...)”.

2.3.2. Juegos recreativos

Según Gutiérrez (1989), menciona que los juegos recreativos, “son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal” consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. “Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas (...)”

Foguet (2000), presenta algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: “aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo”.

2.3.3. Programa de juegos recreativos

“Es un conjunto de actividades de juegos recreativos intencionales por el docente, para lograr integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto los niños de 3 años del

nivel de educación inicial acorde a sus necesidades, posibilidades, motivos e intereses” (Cantero, J. & López, M .A., 2002, pág.125)

2.3.4.Psicomotricidad

"Permite facilitar la tarea del desarrollo armónico en todos los aspectos de la personalidad del niño y preparar a éste para la escolaridad elemental impuesta por el contexto sociocultural actual" (Vayer, 1977, Pág. 256):

2.3.5.Motricidad

“Motricidad, es un continuo acto creativo; de un yo que implica hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer” (Benjumea, 2010, pág.47).

2.3.6. Cognitiva

La cognición según Piaget, J. (1896-1980), es “La adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas, que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo”

2.3.7. Dimensión social

Se refiere a la habilidad de relacionarte con otras personas. “Se obtiene mediante una comunicación que implique una escucha activa, así como la puesta en práctica de actitudes asertivas y empáticas con los demás” (Pérez, M. 2010, pág. 421)

La competencia social, según Duque & Goleman (2008), “mencionan que implica cinco puntos críticos o etapas para el desarrollo humano, en tanto el desarrollo de la inteligencia emocional y social”. “Momentos que pueden constituirse en el circuito de la intervención social en situaciones de crisis”. Dichas etapas son: 1) “Calmarse primero y pensar luego (no responder inmediatamente)”. 2) “Reflexionar para diferenciar las emociones y sentimientos experimentados, poniéndolos en contexto, sin justificarse”. 3) “Tomar consciencia frente a la conducta objeto de reflexión (acción descompensada o respuesta conflictiva)”. 4) “Hablar de los sentimientos para la auto e interconciliación, primero, para evitar la culpa interna injusta, y segundo, para reconocer, mutuamente en la interacción, las responsabilidades” y 5) “Desarrollar el pensamiento reflexivo y estratégico”.

2.3.8. Dimensión afectiva

Según Gómez (2000), “menciona que esta incluye actitudes, creencias, apreciaciones, gustos, preferencias, emociones, sentimientos y valores”.

En este sentido, Mewborn, Cross & Benken (2007), “indican que las creencias de los docentes son una ventana para entender sus acciones, experiencias, cómo ellos interpretan los eventos y puede ayudar, además, a entender los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Áreas curriculares”.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación del programa basado en juegos recreativos influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de tres años de educación inicial.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) El nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudiantes de tres años antes de la aplicación del programa en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas, es bajo.
- b) Si diseñamos el programa en estrategias de juegos recreativos con dimensiones cognitivas, emocionales, simbólicas, y sensorio motrices, entonces permitirá el desarrollo de la psicomotricidad en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectiva, dinámica y estático en los niños de 03 años del nivel inicial, en el nivel alto.
- c) Si aplicamos el programa en estrategias de juegos recreativos con dimensiones cognitivas, emocionales, simbólicas, y sensorio motrices, entonces se desarrolla significativamente la psicomotricidad en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectiva, dinámica y estático en los niños de 03 años del nivel inicial, en el nivel alto.
- d) Si se evalúa el programa de juegos recreativos en las dimensiones ((motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estática), entonces se

determinará su influencia alta en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial.

2.5. Variables

2.5.1. Definición operacional

a. Variable dependiente(VD): Psicomotricidad

Enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje.

b. Variable independiente (VI): Aplicación de Programa de juegos recreativos.

Conjunto de actividades de juegos recreativos intencionales por el docente, para lograr integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto los niños de 3 años del nivel de educación inicial acorde a sus necesidades, posibilidades, motivos e intereses.

2.5.2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores
Variable Independiente(VI) Aplicación de programa de juegos recreativos	“Conjunto de actividades de juegos recreativos intencionales por el docente, para lograr integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto los niños de 3 años del nivel de educación inicial acorde a sus necesidades, posibilidades, motivos e intereses” (Cantero, J. & López, M .A., 2002, pág.125)	“Aplicación de juegos recreativos diseñados en actividades de aprendizaje intencionales por el docente acorde a necesidades, posibilidades, motivos e intereses de los niños y niñas de 3 años del nivel de educación inicial”.	Cognitivo	Considera el Programa de Juegos Recreativos (PJR) actividades de aprendizaje para el desarrollo de necesidades cognitivas de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial.
			Emocional	Considera el PJR actividades de aprendizaje para el desarrollo de necesidades emocionales de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial.
			Simbólico	Considera el PJR actividades de aprendizaje para el desarrollo de necesidades simbólicas de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial.
			Sensorio motrices	Considera el PJR actividades de aprendizaje para el desarrollo de necesidades sensorio motrices de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores
Variable Dependiente(VD) Psicomotricidad	“Enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas (cognitivas), social, afectivas y creativas a partir del cuerpo (dinámico y estático) lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje” (Berruazo, 1995)	“A partir del desarrollo de los juegos recreativos los niños y niñas participan activamente de manera espontánea individual y colectiva durante el PEA de los juegos presentados al campo libre”	Motricidad	1.Dominó su movimiento corporal al caminar, saltar, correr, reptar, marchar,
			Cognitivo	2.Pide que lo miren cuando la maestra hace algo nuevo para luego volver hacerlo
				3.Atención en los diferentes juegos que realiza
				4. Escucha con mucha concentración las indicaciones dadas al realizar diferentes juegos.
			Social	5..Aplica su creatividad realizando juegos simbólicos
				6.Propone realizar actividades de interés a la docente y a su grupo: jugar, saltar y bailar.
				7.Conversa y juega espontáneamente con sus amigos y compañeros
			Afectivo	8..Comparte con sus amigos de manera espontánea sus juegos
				9.Nombra sus emociones en diferentes situaciones. Con ayuda de la docente: estoy triste, estoy molesto, estoy alegre, tengo miedo.
			Dinámico	10.Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades.
				11.Coordinación general del cuerpo al escuchar órdenes.
				12.Equilibrio al pasar una tabla como puente
				13.Ritmo de movimiento del cuerpo al marchar
			Estático	14.Coordinación visomotor al realizar trazos en papel
				15.Tonicidad del cuerpo a sentarse correctamente
				16.Autocontrola sus acciones a través del respeto de normas
				17.Respiración correcta al realizar actividades cotidianas.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de Investigación pertenece al tipo experimental, “porque va a explicar la relación de influencia que existe entre la variable independiente (juegos recreativos), sobre la variable dependiente (desarrollo de la psicomotricidad)” (Hernández, 2006, pág.67).

3.2. Métodos de investigación

El método de investigación principal es cuantitativo. Además se ha utilizado otros métodos de investigación como:

- **Método hipotético – deductivo.-** “El cual ha permitido deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; partir de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez en la comprobación de hipótesis”.
- **Deductivo.** “Es el método que se ha utilizado en nuestra investigación, con este método hemos conocido la realidad global del problema relacionado con el objeto de estudio, partiendo desde el ámbito internacional, latinoamericano, nacional, regional e institucional”.
- **Inductivo.** “Este método ha contribuido con el desarrollo de los resultados porque ha permitido a través de gráficos y cuadros estadísticos una descripción y explicación adecuada de los resultados obtenidos en relación con la teoría y llegara a realizar una discusión pertinente”.
- **Analítico.** “Este método nos ha facilitado conocer los resultados obtenidos de los instrumentos de recolección de datos, con la finalidad de identificar la problemática relacionado a la psicomotricidad que se presentó en el aula, así como los factores que influyeron en ellos a fin de proponer un “Programa de juegos recreativos” que permitirá mejorar su psicomotricidad en el alumno”.

3.3. Diseño de investigación

“El trabajo de investigación corresponde al diseño Pre – Experimental”. Es un “diseño de un solo grupo, cuyo grado de control es mínimo”, con un pre test – post test y grupo experimental (Fernández, H. y Baptista, 2006).

“Al grupo experimental se le aplicará al inicio un pre test, y un post test al finalizar la experiencia educativa contrastando y discutiendo los resultados obtenidos”. Su esquema de ejecución es:

$$G_u = O_1 \times O_2$$

Leyenda:

G_u = Grupo único experimental

O_1 = Observación al grupo experimental

X = Aplicación del programa de juegos recreativos

O_2 = Observación al grupo experimental

3.4. Población y muestra

La población y muestra lo constituyen 11 niños(as) de ambos sexos, de 03 años de edad, del nivel inicial, sección única de la I.E.I .N° 292 del Centro Poblado Jorobamba, Utcubamba, Amazonas.

I.E.I. N°292	EDAD	SECCIÓN	N° DE ESTUDIANTES		%
	03 AÑOS	ÚNICA	H	06	29
M			05	71	

Fuente: Nóminas de matrícula 2016.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Como técnica de recolección de datos se ha utilizado:

La Observación. “Es un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema”. “Este problema es el que da sentido a la observación en sí y el que determina aspectos tales como: qué se observa, quién es observado, cómo se observa, cuándo se observa, dónde se observa los datos procedentes de la observación o qué utilidad se le da a los datos” (Quintana.2014, pág 87)..

Se ha desarrollado la observación de la siguiente manera:

De gabinete.- “Que consiste en la revisión de unidades didácticas y sesiones de aprendizaje y asimismo en el procesamiento de los datos y resultados que se obtendrán en el Pre y Postest”

De campo.- “Desarrollo de las sesiones de aprendizaje y la aplicación del Pre Postest”.

El fichaje.- “Técnica destinada al registro escrito de los datos que se obtienen de las distintas fuentes de información, las mismas que nos facilitan la obtención y almacenamiento de los antecedentes de estudio y el marco teórico; permitiendo la sistematización bibliográfica”. Los mismos que se redactarán el sistema APA.

Y como **instrumentos** de recolección de datos se ha utilizado para operativizar la técnica anteriormente mencionada; que nos ha permitido captar la información relevante, la más utilizada **la lista de cotejo**,

Asimismo la **lista de cotejo**: “ha permitido obtener información de manera clara y precisa acerca del desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 3 años del nivel inicial nivel objeto de nuestra investigación”. Dicho instrumento “ha sido validado por el juicio de expertos en los aspectos: de contenido, de criterio y de constructo”; con la “finalidad de descartar posibles errores u omisiones y la pertinencia de los ítems”. Luego después de posibles “ajustes estar listo para terminar esta validación, aplicarla a un grupo intacto llamado Grupo Piloto”, con la finalidad “de persuadirse que la lista de cotejo, sea entendido en la intención cognitiva y mida lo que se quiere saber en la dirección de los objetivos propuestos”. “La lista de cotejo será administrado a nuestro grupo experimental en dos momentos. La primera medición ha sido antes de la aplicación del **programa de juegos recreativos**, y la segunda medición después de ella”.

La lista de cotejo ha consistido en una relación de ítems coherentes y apropiados al nivel de educación inicial acorde a las dimensiones (motricidad, cognitivo, social,

afectivas, dinámicas y estáticas) que medirá los niveles de desarrollo de la psicomotricidad,

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

“El procesamiento y análisis de la información obtenida, se ha utilizado las tablas de resultados presentadas en cuadros estadísticos. Además se transformará la información en porcentajes y se estableció las relaciones correspondientes entre las variables de estudio. Los resultados de las listas de cotejo han sido procesados mediante la estadística descriptiva y presentados mediante cuadros, barras y gráficos”.

“La interpretación se ha realizado en función del marco teórico, las hipótesis y objetivos, a fin de obtener resultados, conclusiones y recomendaciones pertinentes”.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis

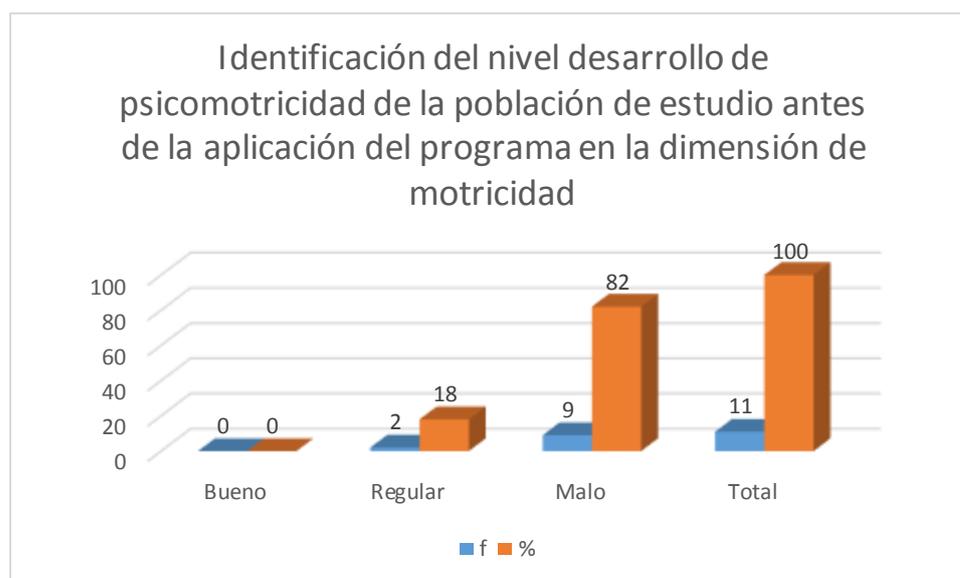
4.1.1. Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR) en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas.

Tabla 4.1: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión de motricidad.

Nivel desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.1



Fuente: Tabla 4.1

Interpretación:

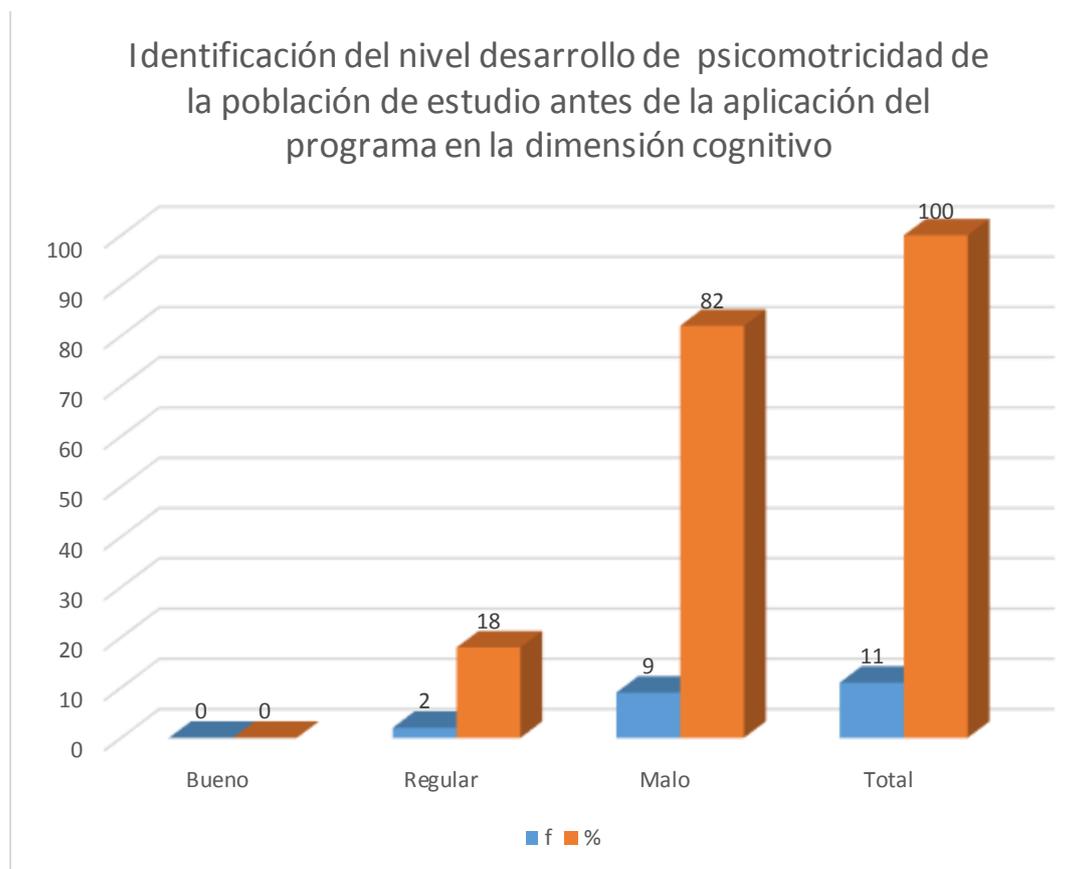
Según tabla y gráfico 4.1, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de Juegos Recreativos en la dimensión MOTRICIDAD.

Tabla 4.2: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión cognitivo.

Nivel desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.2



Fuente: Tabla 4.2

Interpretación:

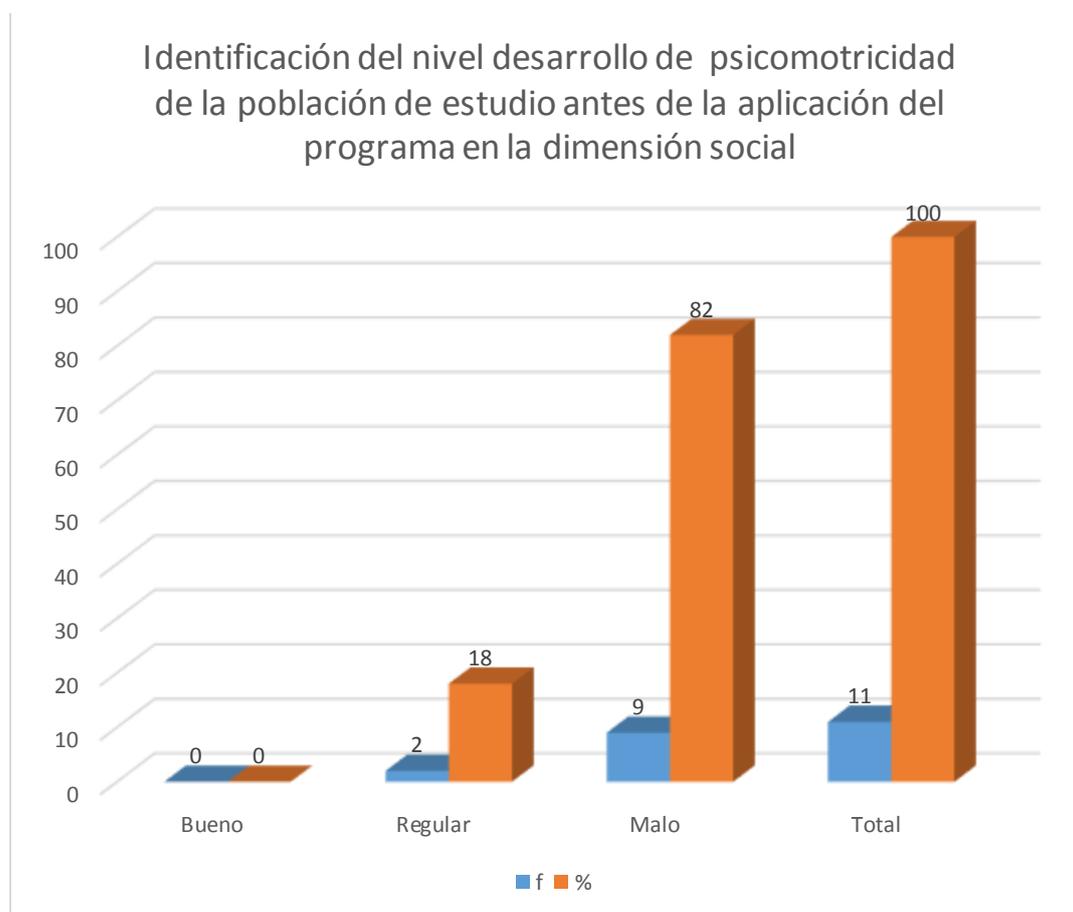
Según tabla y gráfico 4.2, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión COGNITIVO.

Tabla 4.3: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión social.

Nivel desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.3



Fuente: Tabla 4.3

Interpretación:

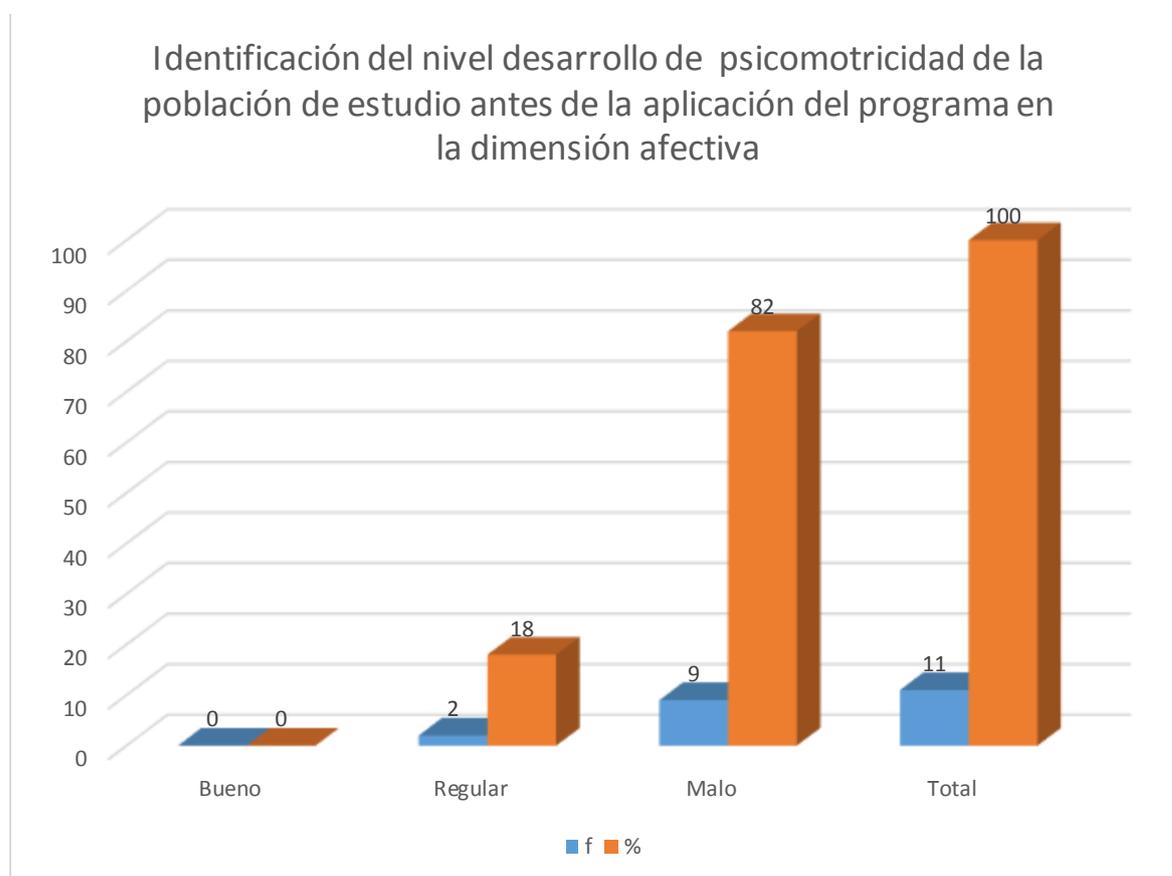
Según tabla y gráfico 4.3, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión SOCIAL.

Tabla 4.4: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión afectiva.

Nivel desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.4



Fuente: Tabla 4.4

Interpretación:

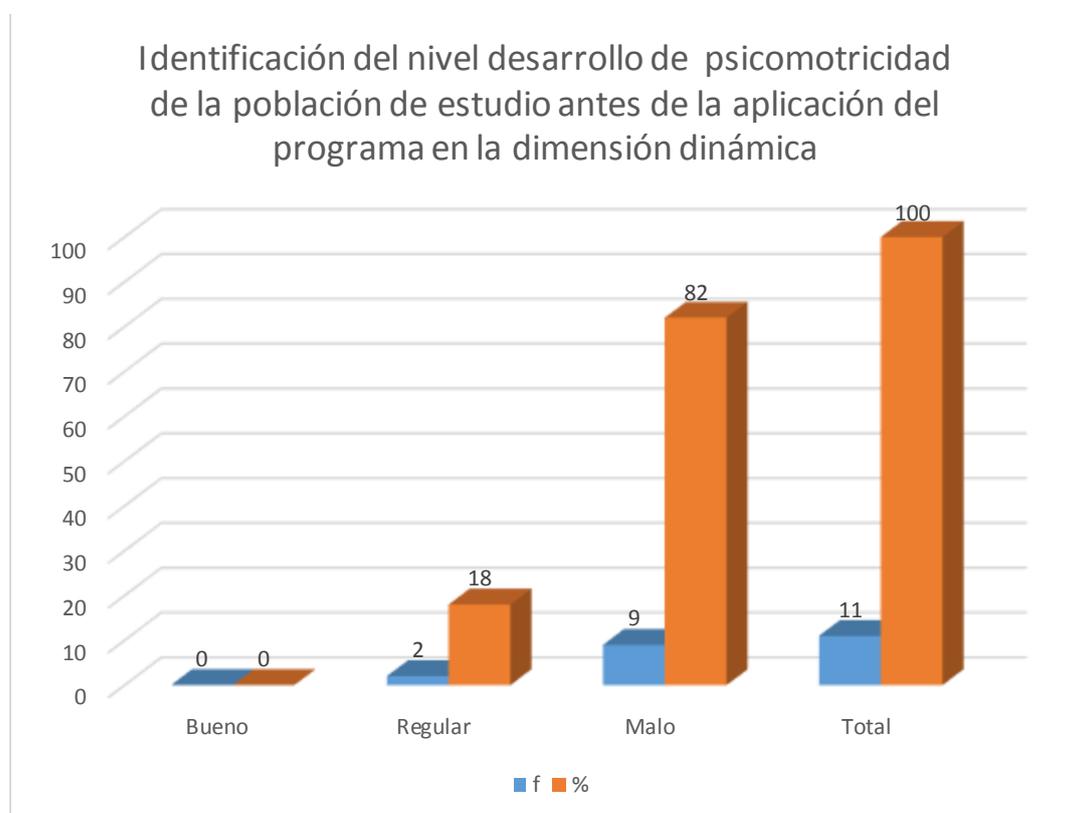
Según tabla y gráfico 4.4, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión AFECTIVA.

Tabla 4.5: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión dinámica.

Nivel desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.5



Fuente: Tabla 4.5

Interpretación:

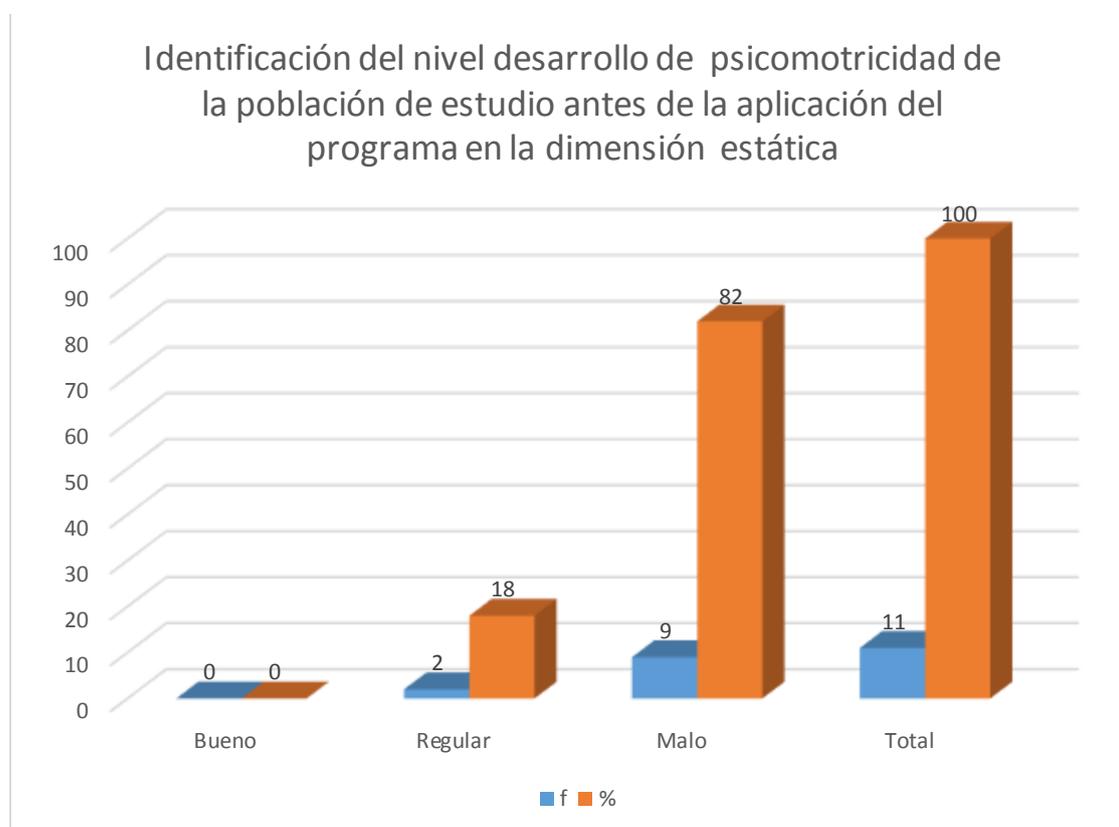
Según tabla y gráfico 4. 5, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión DINÁMICA

Tabla 4.6: Identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en la dimensión estática.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	0	0
Regular	2	18
Malo	9	82
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.6



Fuente: Tabla 4.6

Interpretación:

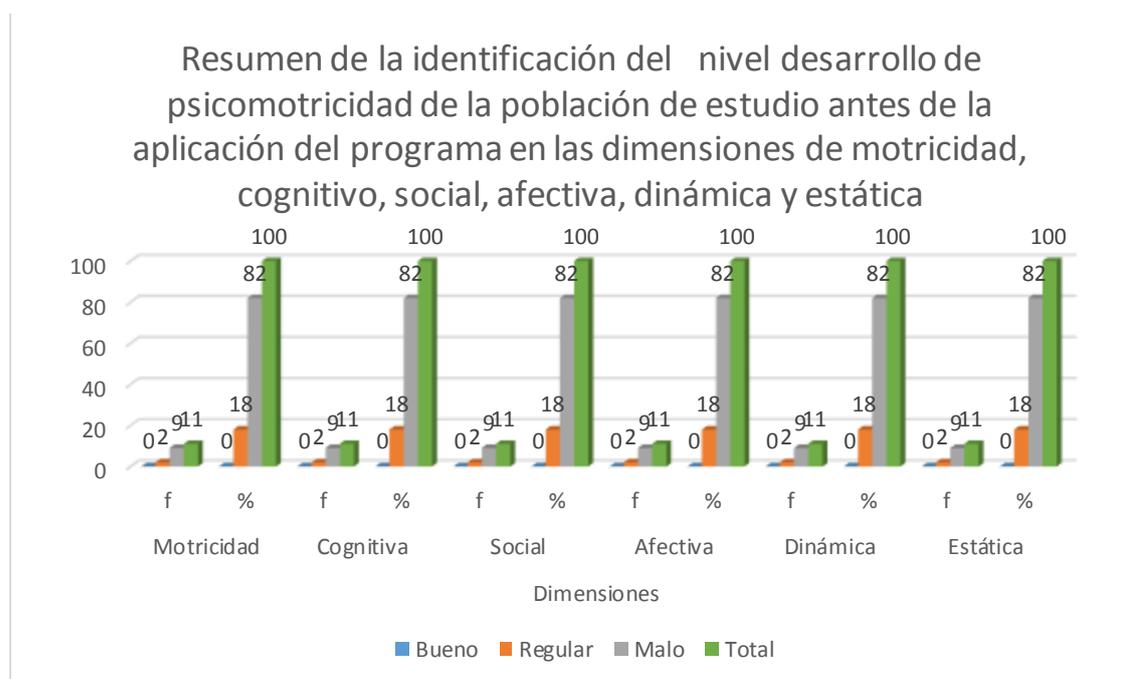
Según tabla y gráfico 4.6, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR antes de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión ESTÁTICA.

Tabla 4.7: Resumen de la identificación del nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del programa en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectiva, dinámica y estática.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	Dimensiones											
	Motricidad		Cognitiva		Social		Afectiva		Dinámica		Estática	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bueno	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Regular	2	18	2	18	2	18	2	18	2	18	2	18
Malo	9	82	9	82	9	82	9	82	9	82	9	82
Total	11	100	11	100	11	100	11	100	11	100	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.7



Fuente: Tabla 4.7

Interpretación:

Según tabla y gráfico 4.7, se observa el resumen de resultados obtenidos antes de la aplicación del programa de Juegos Recreativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR en las dimensiones de estudio como: motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática.

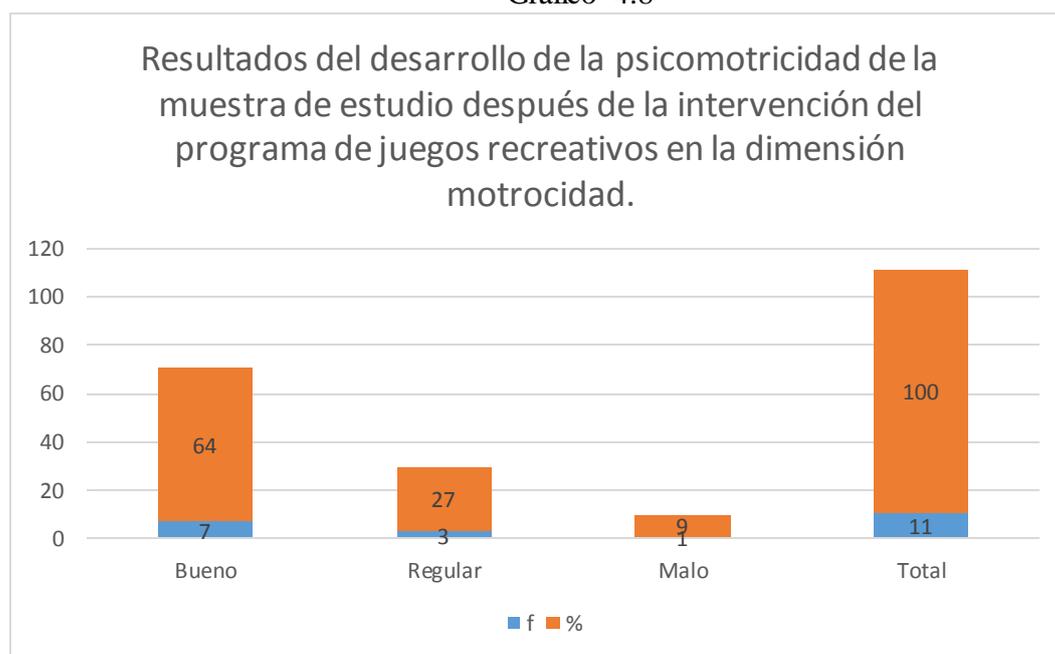
4.1.2. Resultados de la evaluación del efecto del programa de juegos recreativos con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) para el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención.

Tabla 4.8: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión motricidad.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.8



Fuente: Tabla 4.8

Interpretación

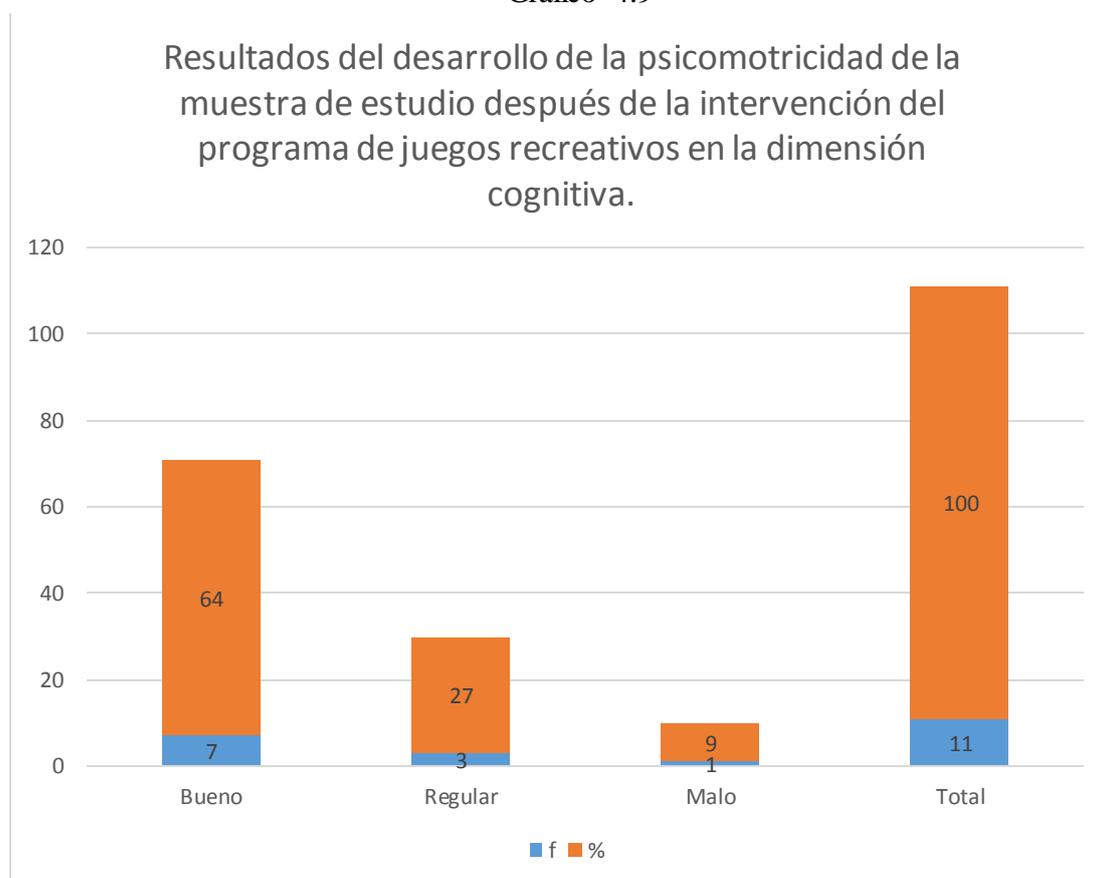
Según tabla y gráfico 4.8, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión MOTROCIDAD.

Tabla 4.9: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión cognitivo.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Grafico 4.9



Fuente: Tabla 4.9

Interpretación

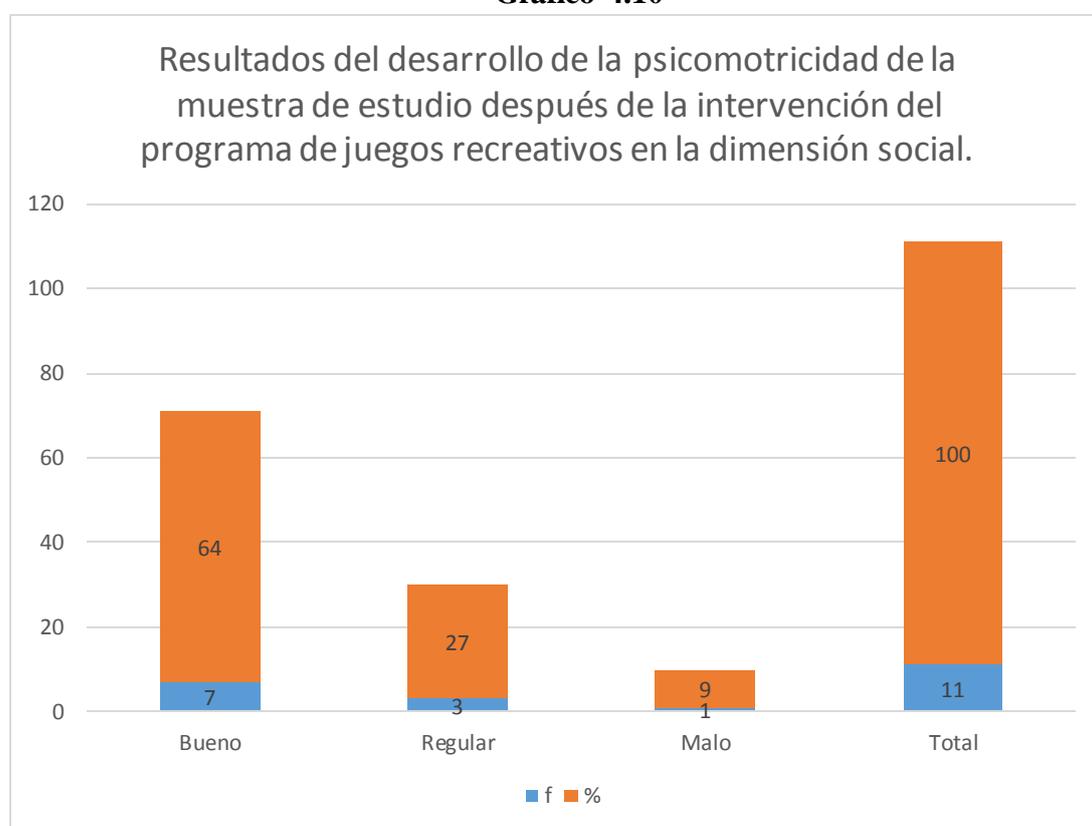
Según tabla y gráfico 4.9, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba- Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión COGNITIVA.

Tabla 4.10: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión social.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.10



Fuente: Tabla 4.10

Interpretación

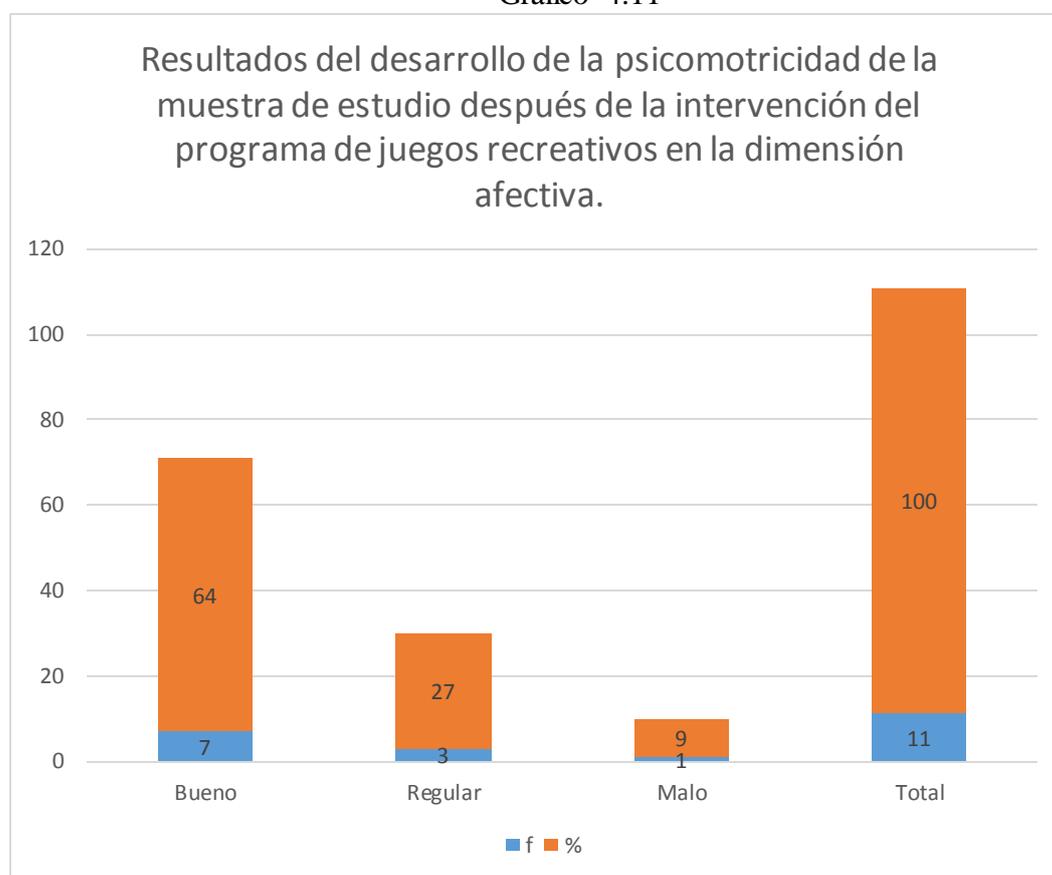
Según tabla y gráfico 4.10, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión SOCIAL.

Tabla 4.11: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión afectiva.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.11



Fuente: Tabla 4.11

Interpretación

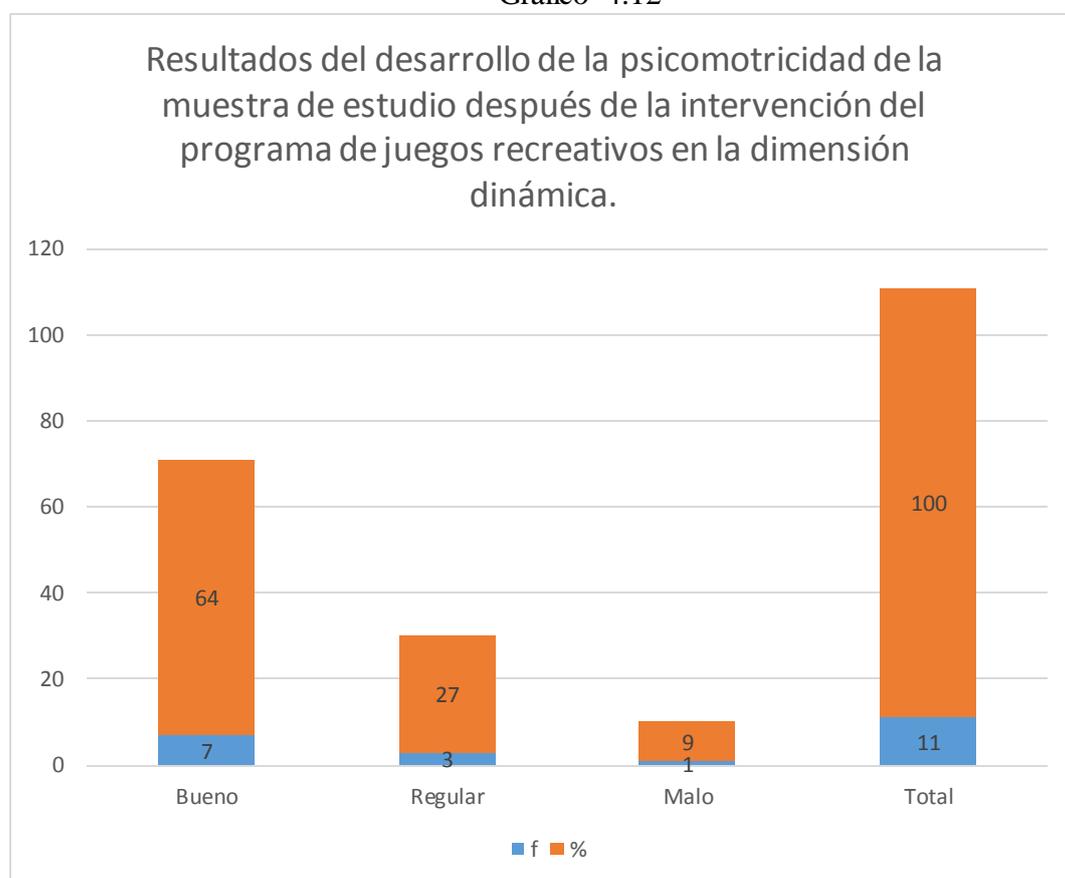
Según tabla y gráfico 4.11, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión AFECTIVA.

Tabla 4.12: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión dinámica.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.12



Fuente: Tabla 4.12

Interpretación

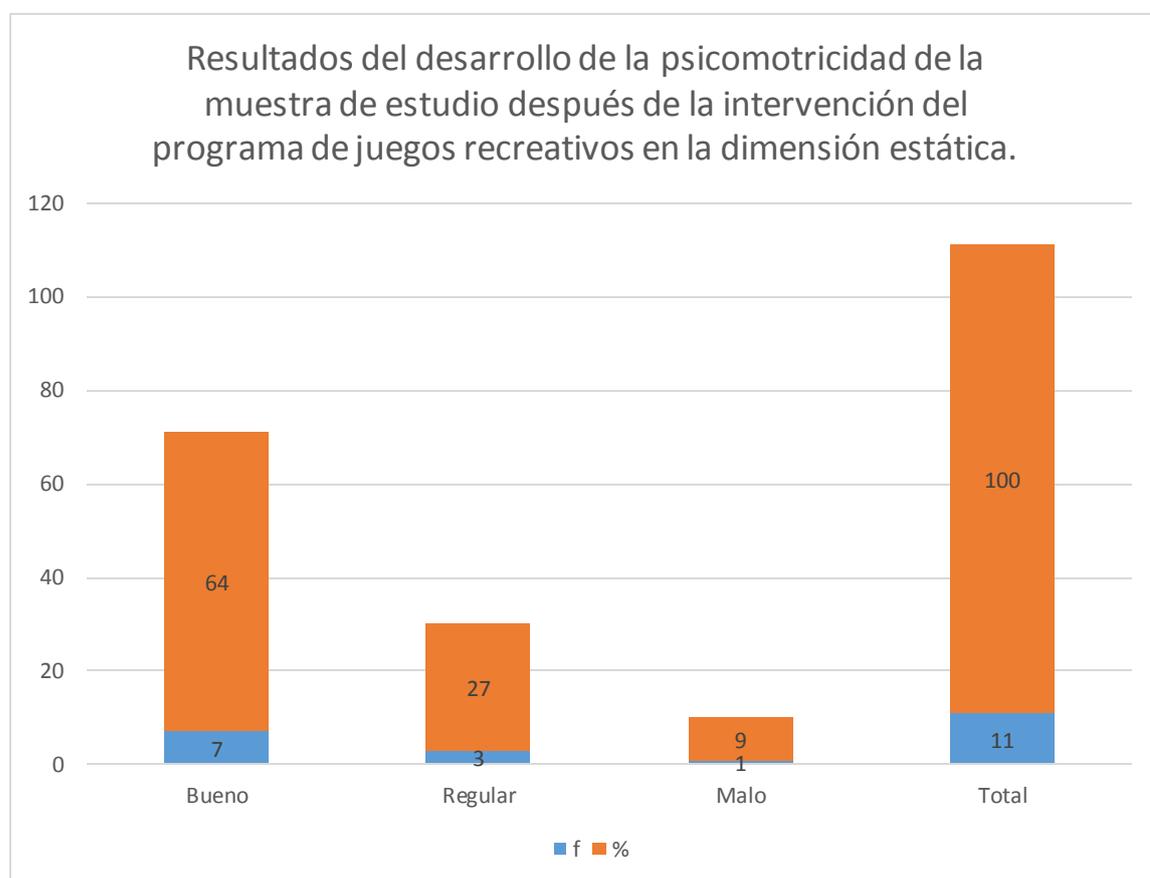
Según tabla y gráfico 4.12, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión DINÁMICA.

Tabla 4.13: Resultados del desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención del programa de juegos recreativos en la dimensión estática.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	f	%
Bueno	7	64
Regular	3	27
Malo	1	9
Total	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.13



Fuente: Tabla 13

Interpretación

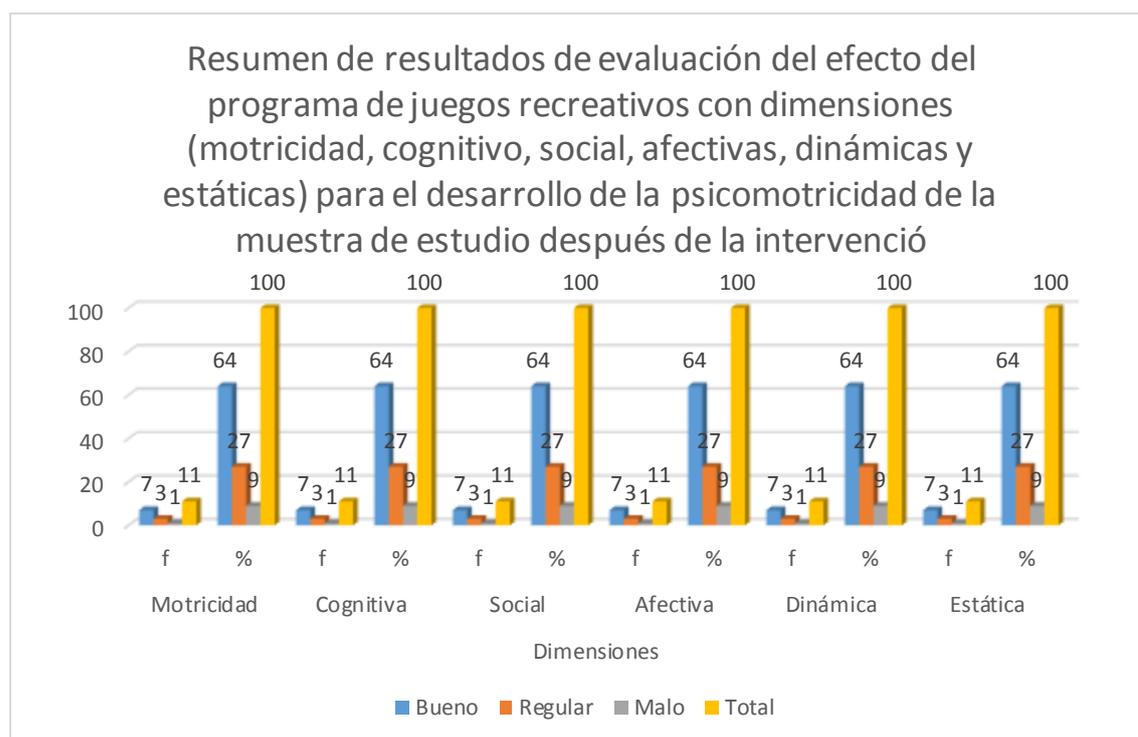
Según tabla y gráfico 4.13, se ha observado el nivel de desarrollo de psicomotricidad de niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en el nivel MALO después de la aplicación del programa de juegos recreativos en la dimensión ESTÁTICA.

Tabla 4.14: Resumen de resultados de evaluación del efecto del programa de juegos recreativos con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) para el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio DESPUÉS de la intervención.

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	Dimensiones											
	Motricidad		Cognitiva		Social		Afectiva		Dinámica		Estática	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bueno	7	64	7	64	7	64	7	64	7	64	7	64
Regular	3	27	3	27	3	27	3	27	3	27	3	27
Malo	1	9	1	9	1	9	1	9	1	9	1	9
Total	11	100	11	100	11	100	11	100	11	100	11	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.14



Interpretación

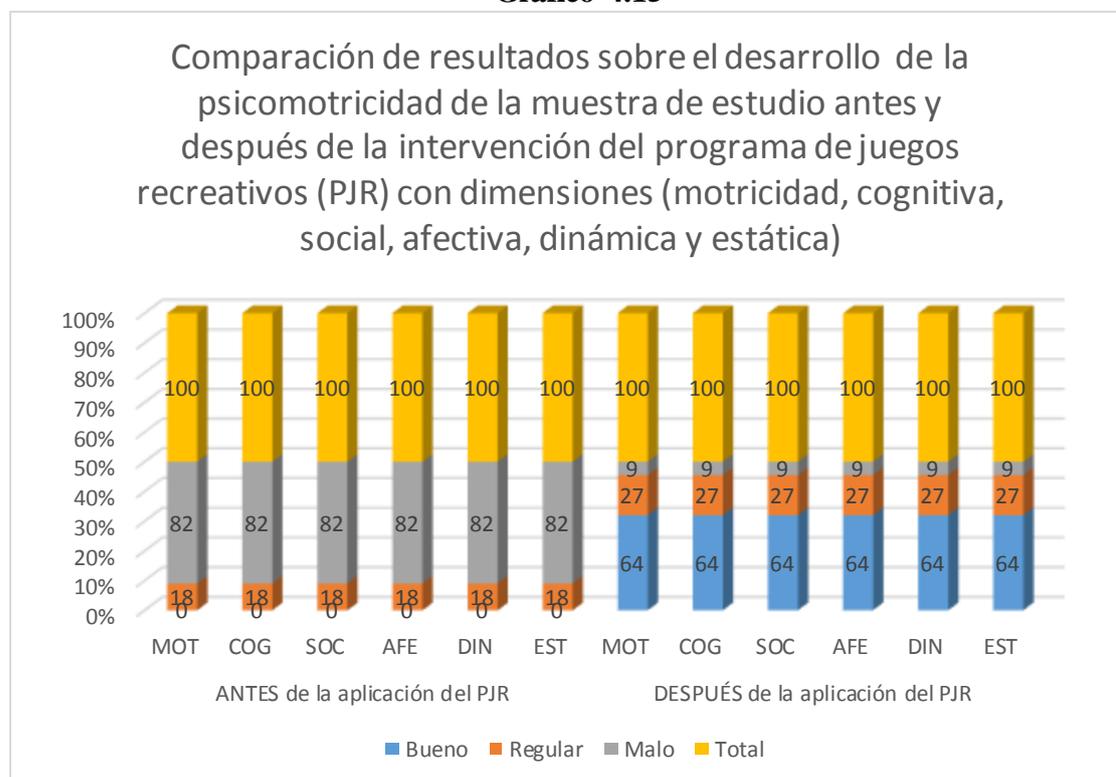
Según tabla y gráfico 4.14, se observa el resumen de resultados obtenidos después de la aplicación del *Programa de Juegos Recreativos* con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba-Utcubamba- Amazonas; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en nivel MALO en las dimensiones de estudio como: motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática.

Tabla 4.15: Comparación de resultados sobre el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio antes y después de la intervención del programa de juegos recreativos (PJR) con dimensiones (motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática)

Nivel de desarrollo de psicomotricidad	ANTES de la aplicación del PJR						DESPUES de la aplicación del PJR					
	MOT	COG	SOC	AFE	DIN	EST	MOT	COG	SOC	AFE	DIN	EST
Bueno	00	00	00	00	00	00	64	64	64	64	64	64
Regular	18	18	18	18	18	18	27	27	27	27	27	27
Malo	82	82	82	82	82	82	9	9	9	9	9	9
Total	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Fuente: Listas de cotejo antes y después del PJR

Gráfico 4.15



Interpretación

Según la tabla y gráfico 4.15, se aprecia resultados comparativos del antes y después de la intervención del programa de juegos recreativos (PJR) con dimensiones (motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática) sobre el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba - Utcubamba- Amazonas; donde los resultados obtenidos durante el antes de la aplicación

del PJR ; se ha observado que el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR en todas las dimensiones de estudio; y en cuanto a los resultados después de la aplicación del PJR existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en nivel MALO en las dimensiones de estudio. Por lo que se ha demostrado que la Aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR) influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio.

4.2 Discusión de resultados

Con el objetivo de “Demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua, 2016, se evaluaron a 11 niños. Los resultados según la tabla y grafico 4.15, se aprecian resultados comparativos del antes y después de la intervención del programa de juegos recreativos (PJR) con dimensiones (motricidad, cognitiva, social, afectiva, dinámica y estática) sobre el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba - Utcubamba- Amazonas; donde los resultados obtenidos durante el ANTES de la aplicación del PJR ; se ha observado que el 82% se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR en todas las dimensiones de estudio; y en cuanto a los resultados DESPUÉS de la aplicación del PJR existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en nivel MALO en las dimensiones de estudio. Por lo que se ha demostrado que la Aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR) influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio.

Lo que permite concluir que ANTES de aplicar el PJR el 82% de la muestra de estudio se han ubicado en el nivel MALO y el 18% en REGULAR y en el DESPUES existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292; donde el 64% se han ubicado en el nivel BUENO, 27% nivel REGULAR y el 9% en nivel MALO en todas las dimensiones de estudio de la Psicomotricidad de los niños de educación inicial de 3 años de Educación Inicial de la IEI. N° 292 – del Centro Poblado Jorobamba - Utcubamba- Amazonas como se presenta en las tablas y gráficos (4.7); (4.14): (4.15)

Los resultados de la investigación tiene coherencia con los hallazgos de Velásquez (2009), estudio denominado “La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar”, arribando a las conclusiones siguiente: “que la importancia del juego; para el desarrollo de la psicomotricidad, es una herramienta para ayudar a los alumnos a tener una socialización favorable en cada uno de los círculos sociales al cual pertenece y asimismo “el éxito o fracaso de cualquiera de nuestros alumnos está íntimamente relacionado con su éxito o fracaso en la adquisición o desarrollo de determinadas habilidades motoras”, “ la forma en que la escuela le ayuda a desarrollar

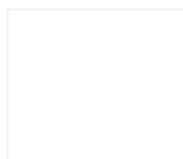
estas capacidades determinan su progreso escolar”; aspectos que tiene que ver con las dimensiones: social, afectiva y motricidad de las dimensiones de estudio.

Asimismo existe coherencia con los estudios de Bautista (2005), trabajo denominado *“Estrategias innovadoras para desarrollar la psicomotricidad en preescolar”* llegando a las siguientes conclusiones que en la “etapa preescolar el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes son de gran importancia para un mejor desenvolvimiento en la sociedad”. Una selección “adecuada de actividades lúdicas estimula la psicomotricidad en el niño en edad preescolar”: aspectos que se han tenido en cuenta en el diseño y desarrollo del Programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación inicial.

Además con los resultados del estudio de Lozada (2000), denominada “propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 02 y 03 años” publicada, en la “Universidad Metropolitana facultad de Ciencias y Artes Escuela de Educación, Caracas Venezuela”, donde ha arribado a las conclusiones que la *“Práctica Psicomotriz les permitió evolucionar de una expresividad psicomotriz basada en el placer sensorio motor a una expresividad enriquecida con los juegos recreativos, lo que les permitió acceder al mundo del símbolo y al pensamiento preoperatorio”*. Tomando en cuenta estos aspectos se puede asegurar que la *Práctica Psicomotriz Educativa en el nivel inicial fue una herramienta eficaz para el desarrollo de la psicomotricidad en la muestra de estudiantes de educación inicial*.

Los resultados del después con respecto al programa de juegos recreativos tienen mucha coincidencia con los aportes teóricos de Piaget (1977), quién demostró como las “actividades sensoriomotrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo (...)” asimismo con los aportes de Wallon (1984),”quien resalta la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño, por cuanto el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio”; por la que se concluye que la aplicación del programa de juegos recreativos influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de estudiantes de tres años de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba, Utcubamba, Amazonas.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS



5.1 Conclusiones

Al concluir el estudio se ha arribado a las siguientes conclusiones:

- a) Que el nivel desarrollo de psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR) en las dimensiones de motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas; se ha observado que el 82% se han ubicado en el nivel malo y el 18% en regular en todas las dimensiones de estudio con respecto al desarrollo de la psicomotricidad. Quedando demostrado el objetivo (1) a través de la tabla y gráfico (7)
- b) Que los resultados del antes de la aplicación del Programa de Juegos Recreativos (PJR) ha permitido diseñar el programa de manera pertinente teniendo en cuenta las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) para el desarrollo de la psicomotricidad de la población de estudio. Quedando demostrado el objetivo (2), para la cual se adjunta el PJR en anexos.
- c) Que la aplicación adecuada del Programa de Juegos Recreativos (PJR) con actividades pedagógicas enmarcadas en las dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) han permitido el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio. Quedando demostrado el objetivo (3) para la cual se adjunta constancia de aplicación de PJR en la I.E.I. N°292 del Centro Poblado Jorobamba, Utcubamba, Utcubamba, Amazonas.
- d) Que la evaluación del después de la aplicación del PJR con dimensiones (motricidad, cognitivo, social, afectivas, dinámicas y estáticas) existen cambios significativos con respecto al nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de la IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba; donde el 64% se han ubicado en el nivel bueno, 27% nivel regular y el 9% en nivel malo en las dimensiones de estudio. Quedando demostrado de esta manera el objetivo (4) a través de la tabla y gráfico(14)

5.2 Sugerencias

- a) Al especialista de la UGEL- Utcubamba considerar talleres de fortalecimiento de capacidades para docentes del nivel inicial sobre la importancia de los juegos recreativos en la práctica docente para promover el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de Educación Inicial.
- b) A la directora de la Institución Educativa de Educación Inicial de N° 292 del Centro Poblado Jorobamba - Utcubamba monitorear que las docentes de su institución educativa inserten actividades del Programa de Juegos Recreativos (PJR) en sus unidades didácticas; para promover el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del nivel inicial.
- c) Asimismo se recomienda a las docentes del nivel inicial diseñar y aplicar actividades del PJR que permitan mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel inicial IEI N° 292 del Centro Poblado Jorobamba – Utcubamba.
- d) A los padres de familia participar en jornadas y encuentros familiares programados por la docente para informarse sobre como participar de los juegos recreativos en casa y se ayude al niño a desarrollar su nivel de psicomotricidad.

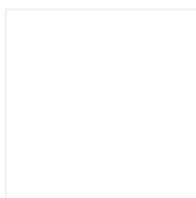
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Albujar, R. (2009), *“Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años”* tesis, Universidad Tecnológica Equinoccial en convenio con la Universidad de Cádiz Quito, Ecuador
- Alvarado, S. (2002), *“Aplicación de estrategias para estimular el desarrollo motor en niños 1 a 2 años en la Cuna, San Juan Bautista de la Salle”*, tesis, Instituto Superior de Educación Público “Loreto, Perú,
- Amaya, E. (2007), *“El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica”* tesis, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán Honduras.
- Bautista, I. (2005), *“Estrategias innovadores para desarrollar la psicomotricidad en preescolar”* tesis, Universidad Pedagógica Nacional, México,
- Benjumea, G. (2010), *“Definición conceptual de motricidad”*, Madrid, España
- Benjumea, M. (2010). *“La motricidad como dimensión humana – Un abordaje transdisciplinar”*. España.
- Berruazo, P. (1995), *“La psicomotricidad”*, Madrid, España.
- Camacho, L. (2012), *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 05 años”*, tesis, Pontificia Universidad Católica, Lima, Perú.
- Cantero, J. & López, M .A. (2002). *“Opciones recreativas para la mejora de la Calidad de Vida”*, Paraguay.
- Cantero, J. & López, M .A., (2002), *“Definición de Programa de juegos recreativos”*, Quito, Ecuador.
- Cantero, J. & López, M .A., (2002), *“Programa de juegos recreativos”*, Paraguay
- Chuquipiondo, A. (2007), *“Aplicación de Juegos Recreativos y su Influencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. Ángel de la Guarda de la ciudad de Iquitos”*, tesis, Instituto Superior de Educación Público “Loreto”- Perú.
- Cumpa, G. (2015), *“Desarrollo de la motricidad del niño y niña en edad preescolar”*, Lima, Perú.

- Duque, J.K. & Goleman, D. (2008), "*Concepto de dimensión social*", Estados Unidos.
- Fernández, P & Baptista, L.P. (2006)."*Metodología de la investigación*", México.
- Foguet, O. (2000), "*Definición conceptual de juegos recreativos*", Honduras
- Foguet, O. (2000). "*Deporte recreativo*". Colombia
- Giselle, A. (1880-1961): "*Teoría de procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor*", Argentina.
- Gómez, B. (2000), "*Definición conceptual de dimensión afectiva*", Guatemala.
- Gonzales, B. (2012), "*Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal, Polibio SAA, del Canton Playas*" tesis, Universidad Estatal Península de Santa Elena La Libertad, Ecuador.
- Gutiérrez, M. (1989), "*Definición conceptual de juegos recreativos*", Nicaragua.
- Gutierrez, M. (1989). "Juegos de Educación Psicomotriz". Wanceulen Editorial Deportiva, Chile.
- Hernández, R. (2006), "*Tipo de investigación*", Argentina.
- Huizinga, K.L. (1987), "*Definición conceptual del juego*". Nueva York.
- Lagrange, G. (1976), "*Educación psicomotriz, Fontanella*", Barcelona
- Latorre, J. (2004),"*El cuestionario*", Colombia.
- Lozada, O. (2000), "*Propuesta de un programa de practica psicomotriz para niños de 02 y 03 años*" tesis, Universidad Metropolitana Facultad de Ciencias y Artes Escuela de Educación, Caracas Venezuela.
- Mewborn, M. Cross, K & Benken, W. J. (2007), "*Las creencias de los docentes*", Nueva York, Estados Unidos.
- Ministerio de Educación (2013), "*El plan estratégico de educación inicial*", Lima, Perú
- Ministerio de Educación (2014), "*La educación psicomotriz en el nivel de educación inicial*", Lima, Perú.
- Ministerio de Educación (2015), "*Los docentes como agentes de la educación*", Lima, Perú.
- Núñez, F. Fernández, B. & Vidal, E. (1994), "*La psicomotricidad*", Bogotá, Colombia.

- Panduro, A. (2003), “*Aplicación de técnicas de estimulación temprana para el desarrollo del área motor en niños y niñas de 2 a 3 años en la Cuna San Juan Bautista de la Salle del Instituto Superior de Educación Público*”, tesis, Iquitos, Loreto, Perú.
- Pérez, M. (2010), “*Definición conceptual de dimensión social*”, Lima, Perú.
- Piaget, J. (1896-1980), “*Definición de cognitiva*”, Ginebra, Suizo.
- Piaget, J. (1956), “*Teoría de la psicomotricidad*”, Ginebra, Suizo.
- Proyecto Educativo Regional Amazonas (2007 - 2021), “*Problemática regional de la psicomotricidad*”, Amazonas, Perú
- Puertas, C. (2014), “*La importancia de la psicomotricidad en el niño*”, Cali, Colombia.
- Quintana, J. (2014), “*La observación científica*”, Lambayeque, Perú.
- Roncancio, C. (2009), “*La actividad Física Como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares*” tesis, Universidad de Antioquia Facultad Nacional de Salud Pública Héctor Abad Gómez, Bogotá- Colombia.
- UNICEF (2014), “*La psicomotricidad en América Latina y el Caribe*”, Argentina.
- Valdés, N. (2002), “*El medio natural de expresión infantil*”, Madrid, España
- Vayer, L. (1977), “*Definición conceptual de psicomotricidad*”, Cuba.
- Velásquez, C. (2009), “*La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar*” tesis, Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Wallon, H. (1984), “*Teoría del desarrollo psicobiológico*”, Francia.

APÉNDICE Y ANEXOS



APENDICE N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Aplicación de programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de Educación Inicial.

AUTOR(AS): Huancas Montenegro, Elsa Flor, Huamán Castrejón, Lusvinda

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN			METODOLOGÍA
			VARIABLE(S)	DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>Problema general: ¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 03 años del nivel inicial de la institución educativa N° 292 Jorobamba 2016</p> <p>Problemas específicos: ¿Conocen las maestras sobre los juegos recreativos que permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 03 años del nivel inicial? ¿Conocen las maestras sobre la importancia de un programa de</p>	<p>Objetivo general: Demostrar si el programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial de la I. E N° 292, Jorobamba – Bagua, 2016</p> <p>Objetivos específicos a) Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad de la población de estudio antes de la aplicación de la propuesta. b) Diseñar un programa de juegos recreativos para el</p>	<p>Hipótesis general La aplicación del programa basado en juegos recreativos influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio.</p> <p>Hipótesis específicas: H1: El nivel de desarrollo de la psicomotricidad es bajo de los niños de 03 años del nivel inicial.</p>	<p>Variable 1 Programa de juegos recreativos</p>	<p>Cognitivas</p> <p>Emocionales</p> <p>Simbólicas</p> <p>Sensorio motrices</p>	<p>Necesidades cognitivas</p> <p>Necesidades emocionales</p> <p>Necesidades simbólicas</p> <p>Necesidades sensorio motrices</p>	<p>Tipo de investigación: Explicativa-Applicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Técnicas e instrumentos de medición: Observación Lista de cotejo</p> <p>Técnicas de análisis de datos: Tablas y gráficos estadísticos</p>

<p>juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 03 años del nivel inicial?</p> <p>¿Cuál es la influencia del programa de juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad en la muestra de niños de 03 años del nivel inicial?</p> <p>¿Cuál es el nivel desarrollo de la psicomotricidad en la muestra de niños de 03 años del nivel inicial?</p>	<p>desarrollo de la psicomotricidad de la población de estudio.</p> <p>c) Aplicar un programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio.</p> <p>d) Evaluar el efecto del programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad de la muestra de estudio después de la intervención.</p>	<p>H2: Si diseñamos el programa en estrategias de juegos recreativos, entonces mejoraremos el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 03 años del nivel inicial.</p> <p>H3: Si aplicamos el programa en estrategias de juegos recreativos entonces mejoraremos el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 03 años del nivel inicial</p> <p>H4: Si se evalúa el programa de juegos recreativos, entonces se determinará su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 03 años del nivel inicial.</p>	<p>Variable 2</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>Motricidad</p> <p>Cognitivo</p> <p>Social</p> <p>Afectivo</p> <p>Dinámico</p> <p>Estático</p>	<p>Movimiento corporal</p> <p>Hace algo nuevo</p> <p>Atención en los diferentes juegos</p> <p>Creatividad realizando juegos</p> <p>Realiza actividades de interés</p> <p>Conversa y juega</p> <p>Comparte con sus amigos</p> <p>Nombra sus emociones</p> <p>Expresa seguridad con sus opiniones</p> <p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Coordinación viso-motor</p> <p>Tonicidad</p> <p>Autocontrol</p> <p>Respiración</p> <p>Relajación</p>	
---	---	--	--	--	--	--

Apéndice 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL

Evaluadora: _____ Fecha: _____

Nombre del estudiante: _____

Instrucción: Para evaluar la psicomotricidad de estudiantes del nivel inicial se observará el ítem al momento que el estudiante lo ejecute, si lo realiza sin dificultad marca con un aspa “X” sobre el 2 (SI), al realizar el ítem presenta dificultad al realizarlo marcará “X” sobre el 1 (NO)

Variable: Psicomotricidad					
Dimensión: Motricidad					
Ord	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
1	Movimiento corporal	Dominó su movimiento corporal al caminar, saltar, correr, reptar, marchar			

Dimensión: Cognitivo					
Ord	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
2	Observación	Observan cuando la maestra hace algo nuevo, para luego volver hacerlo			
3	Atención	Atención en los diferentes juegos que realiza			
4	Escucha	Escucha con mucha concentración las indicaciones dadas al realizar diferentes juegos			
5	Creatividad	Aplica su creatividad realizando juegos simbólicos			

Dimensión: Social					
Ord	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
6	Propone actividades	Propone realizar actividades de interés a la docente y a su grupo: jugar, saltar y bailar			
7	Conversa y juega	Conversa y juega espontáneamente con sus amigos y compañeros			
8	Comparte con sus amigos	Comparte con sus amigos de manera espontánea sus juegos			

Dimensión: Afectivo					
Ord	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
9	Nombra emociones	Nombra sus emociones en diferentes situaciones. Con ayuda de la docente: estoy triste, estoy molesto, estoy alegre, tengo miedo			

10	Expresa opiniones	Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades			
----	-------------------	--	--	--	--

Ord	Dimensión: Dinámico				
	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
11	Coordinación del cuerpo	Coordinación general del cuerpo al escuchar órdenes			
12	Equilibrio	Equilibrio al pasar una tabla como puente			
13	Ritmo de movimiento	Ritmo de movimiento del cuerpo al marchar			
14		Coordinación viso-motor al realizar trazos en papel			

Ord	Dimensión: Estático				
	Indicadores	Ítems	Opinión crítica		Observación
			SI (2)	NO (1)	
15	Tonicidad del cuerpo	Contracción parcial, pasiva y continua de los músculos del cuerpo a sentarse correctamente			
16	Autocontrola acciones	Autocontrola sus acciones a través del respeto de normas			
17	Respiración	Respira correctamente al realizar actividades cotidianas.			
18	Relajación del cuerpo	Flexibilidad de su cuerpo al compás de música relajante.			

Anexo 1

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa : N° 292 del centro poblado Jorobamba - Utcubamba

1.2. Beneficiarios : Estudiantes de los tres años del nivel inicial.

1.3. Duración : mayo a julio 2017.

1.4. Responsables : Bachiller Elsa Flor Huancas Montenegro

Bachiller Lusvinda Huamán Castrejón

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa se fundamenta en teorías sobre psicomotricidad de Piaget (1977), quien ha demostrado como las “actividades sensoriomotrices de los primeros años de la evolución infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones posteriores del desarrollo cognoscitivo”, Wallon (1984), “resalta la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño”, Gesell (1880-1961): destaca la importancia de los “procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor”. Schiller (1954), dice que el "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”.

III. OBJETIVO

Implementar el programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación inicial.

IV. ESTRATEGIAS

Las estrategias a utilizarse será el trabajo individual, en grupo; haciendo uso de procesos pedagógicos como la motivación, conocimientos previos, conflictos cognitivo, metacognición y estrategias pedagógicas adecuadas en el desarrollo de la actividad (asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfica, y cierre).

V. MEDIOS Y MATERIALES

Entre los materiales que se hará uso del patio escolar, sogas, papel bond, fichas de trabajo, afiches, instrumento musical(tambores), plumones, crayolas, grabadora, CD, lápices de colores, pelotas, quepí, silbato, canastilla, pizarra, tizas, costales, orejas de conejo, ulaula, cinta de colores, pañuelos, postas, campanitas, película, juguetes, varitas de madera, fotografías, de los medios como: videos, TV, retroproyector, Data Show, laptop.

V. DISTRIBUCION DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ACTIVIDADES

Competencia	“Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.				
Capacidad	Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse.				
N° Actividad	Nombre de la Actividad	Responsables	Cronograma 2017		
			Mayo	Junio	Julio
01	Aplicación de lista de cotejo de entrada	Investigadoras	x		
02	“Imitando al gusanito”	Investigadoras	x		
03	“Nos desplazamos como los animalitos”	Investigadoras	x		
04	“Salto alto”	Investigadoras		X	
05	“La carrera del goleador”	Investigadoras		X	
06	“Marcha Soldado”	Investigadoras		X	
07	“Encestando pelotas”	Investigadoras		X	
08	“Caminando por la cuerda floja”	Investigadoras		X	
09	“Saltando voy ”	Investigadoras		X	
10	“Juguemos dentro fuera”	Investigadoras		X	
11	“Haciendo gimnasia ”	Investigadoras		X	
12	“Soy una estatua ”	Investigadoras		X	
13	“Cintas bailarinas”	Investigadoras		X	

14	“Te paso la posta”	Investigadoras			x
15	“El trencito”	Investigadoras			x
16	“Adivino y corro ”	Investigadoras			x
17	“Atrapando pelotas”	Investigadoras			x
18	“ Gateando como bebe ”	Investigadoras			x
19	“Saltando varas”	Investigadoras			x
20	“Somos un Globo”	Investigadoras			x
21	“Los pajaritos”	Investigadoras			x
22	Aplicación de lista de cotejo de salida	Investigadoras			x

VII. EVALUACIÓN

El programa será avaluado semanalmente en relación al cumplimiento de las actividades, objetivos, materiales y estrategias considerados en el programa.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (2008). *Aprendizaje significativo*. Nueva York, Estados Unidos.
- Bruner, J. (1972). *El proceso de educación*. México: Ed. Uteha.
- Giselle, A. (1880-1961): “*Teoría de procesos internos madurativos en el desarrollo psicomotor*”, Argentina
- MINEDU (2015). *Diseño Curricular Nacional*. Lima. Perú
- MINEDU (2015). *Mapas de progreso*. Lima. Perú
- MINEDU (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima; Perú
- Piaget, J. (1956), “*Teoría de la psicomotricidad*”, Ginebra, Suizo.
- Piaget, J. (1986). *Aportes psicopedagógicos*. Suiza, Ginebra.
- Schiller, F. (1934). “*Teoría del juego infantil*”, Alemania
- Vygotsky, L (1934). *Zona de desarrollo próximo*. Moscú.
- Wallon, H. (1984), “*Teoría del desarrollo psicobiológico*”, Francia.

Bagua, Mayo 2017

Br. Elsa Flor Huancas Montenegro

Br. Lusvinda Huamán
Castrejón

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

1. **DENOMINACION:** “Imitando al gusanito”
2. **COMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse reptando.
4. **INDICADOR:** Se desplaza reptando de manera coordinada.
5. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- La docente dirige a los niños y niñas al patio.
- Los niños y niñas se desplazan por todo el patio caminando, trotando, al son del silbato.
- La docente muestra a los niños y niñas sogas de diferentes colores y pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Por qué las he traído?
- Con la participación de los niños y niñas colocan las sogas en el piso del patio.
- La docente explica a los niños y niñas las reglas del juego

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se ubican en un extremo del patio agrupados de siete por colores.
- Las sogas están frente a ellos, en forma de gusanito.
- Los niños y niñas parados uno tras de otro en sus respectivos grupos al oír el silbato reptarán como el gusano hasta llegar al otro extremo.
- Al llegar el niño y niña al otro extremo permitirá que salga su compañerito que le sigue y así seguirán la secuencia hasta que todos los niños y niñas imiten al gusano.
- El grupo que termine primero gana el juego.

RELAJACIÓN

- La docente pide a los niños y niñas que se echen en el piso del patio estiren sus brazos y piernas que inhalen aire y exhalen.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Los niños y niñas en el aula reciben hojas y pegan bolitas de papel en el cuerpo del gusano.

Ficha de trabajo N° 01

CIERRE

- Los niños y niñas exponen sus trabajos la docente pregunta sobre lo plasmado en las hojas.
Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy?, ¿Les gustó?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Que dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?

FICHA DE TRABAJO N° 01
IMITANDO AL GUSANITO”

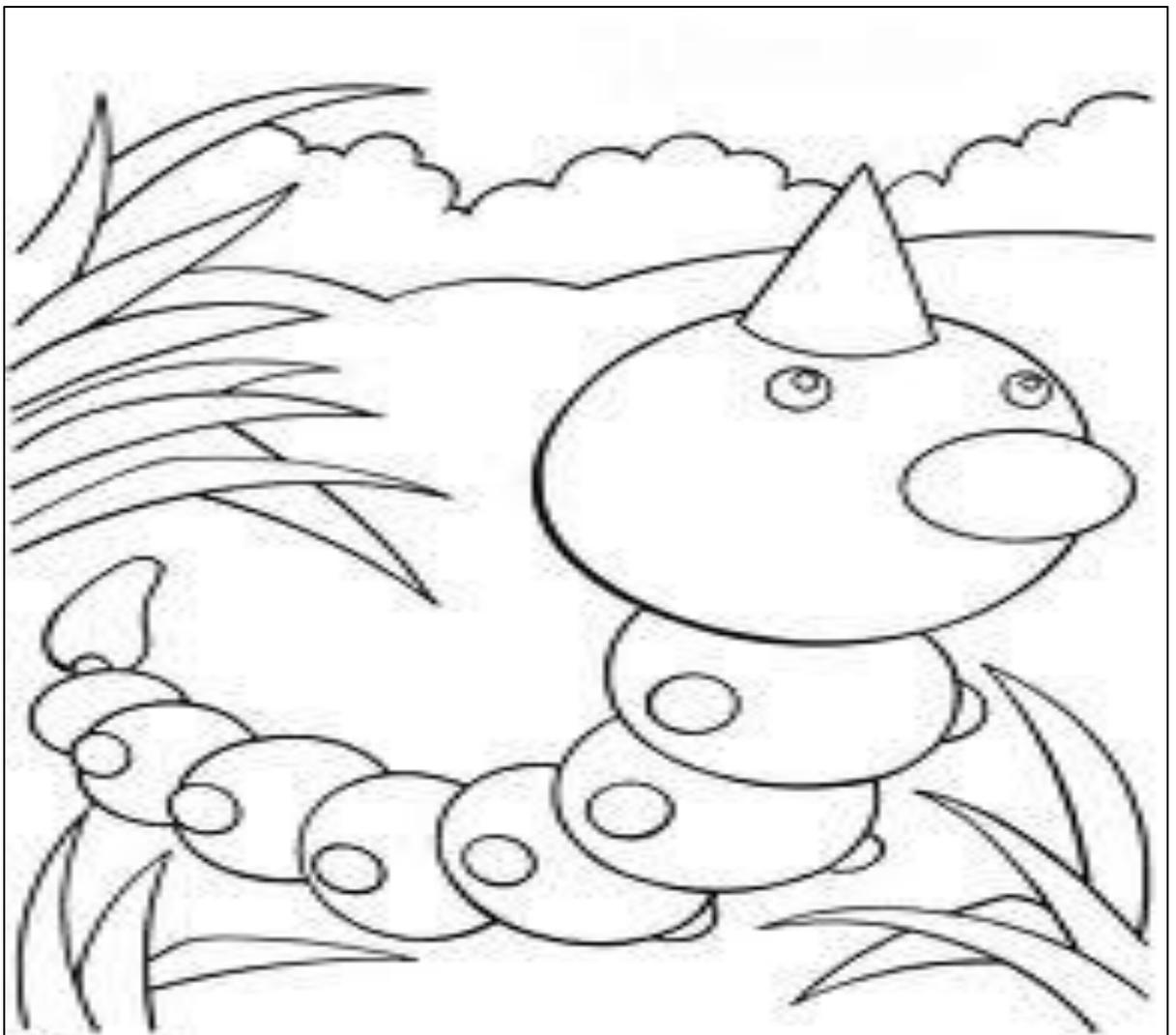
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: PEGAN BOLITAS DE PAPEL EN EL CUERPO DEL GUSANO.



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N° 02

1. **DENOMINACION:** “Nos desplazamos como los animalitos”
2. **COMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación visomotriz, óculo manual y óculo podal al imitar a animales de manera creativa
4. **INDICADOR:** Imitan a los animales de manera creativa.
5. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas van al patio con la docente.
- La docente junto a los niños y niñas entonan la canción “Mi cuerpo se está moviendo”
- La docente ubica a los niños y niñas formando una media luna, donde les muestra unos afiches con figuras de animales. ¿Qué observan? ¿Qué animales de los vistos conoces? ¿Saben cómo se mueven?

Los niños y niñas escuchan con atención las indicaciones que da la docente.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente agrupa a los niños y niñas por afinidad cinco grupos de siete.
- Los niños y niñas se ubican en un extremo del patio al escuchar el sonido de los animales los niños imitaran sus movimientos desplazándose por todo el patio.
- A si realizaran este ejercicio todos los niños de manera ordenada, el grupo que mejor imite los movimientos gana.

RELAJACIÓN

- Todos se acuestan en el suelo boca arriba con los brazos y piernas extendidas, con ojos cerrados y escuchan una melodía instrumental, van inhalando y exhalando el aire.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- La docente entrega a los niños y niñas plumones y hojas para que dibujen a los animalitos que conocieron y el trabajo que realizaron con sus cuerpos

CIERRE

- Terminando los niños y niñas expondrán sus dibujos y explicaran los mismos.
- Dialogan mediante preguntas ¿Qué realizaron hoy? ¿Qué animales conocieron? ¿Les gustó?

FICHA DE TRABAJO N° 02

“NOS DESPLAZAMOS COMO LOS ANIMALITOS”

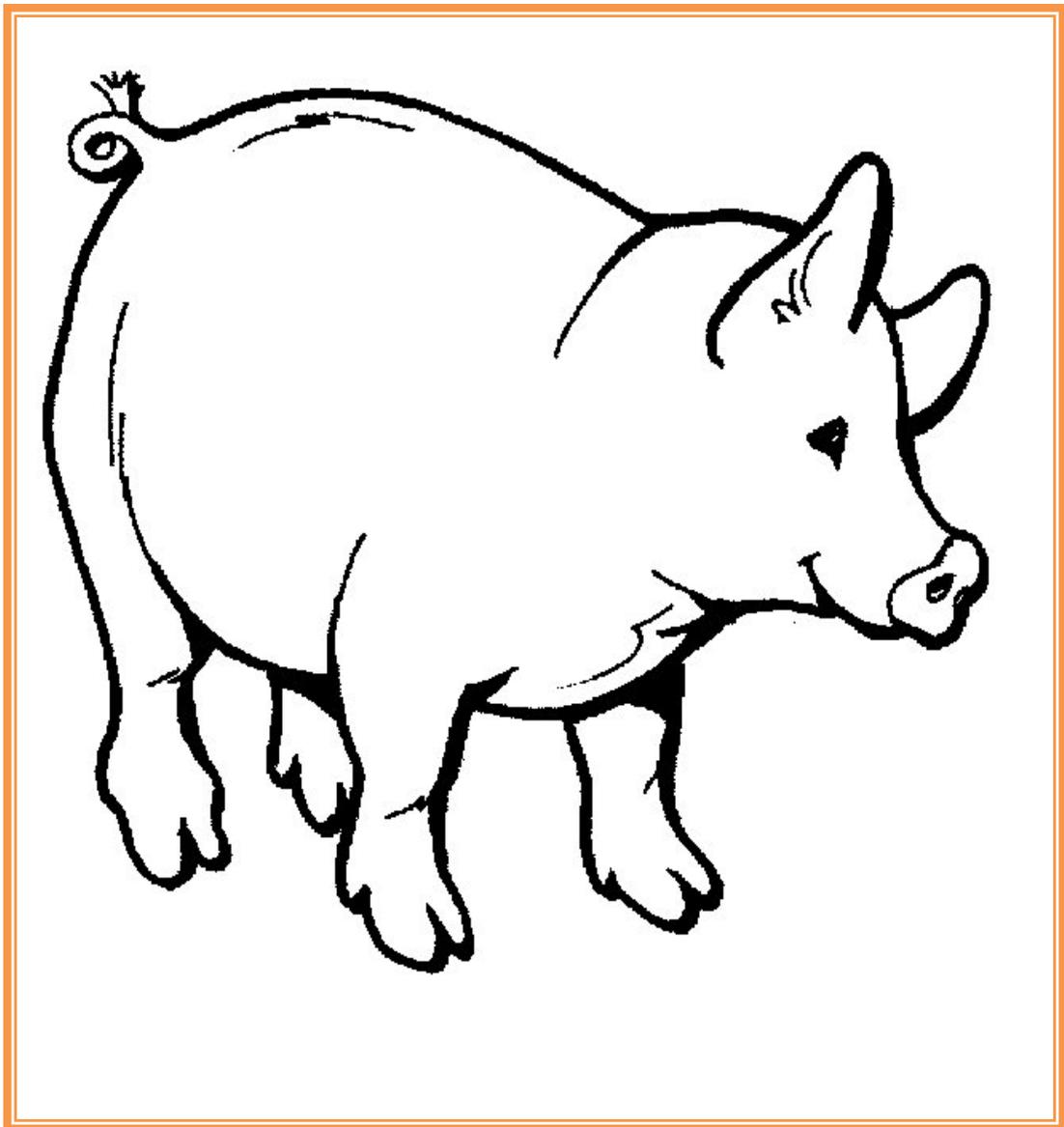
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: REALIZA LA TÉCNICA DEL ESTARCIDO EN EL CHANCHO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

1. **DENOMINACIÓN:** “Salto alto”
2. **COMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al Saltan en diferentes alturas sin enredarse en la soga”.
4. **INDICADOR:** Saltan en diferentes alturas sin enredarse en la soga
5. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none">- Todos se dirigen al patio.- Caminan, trotan, corren al compás de la canción “trotar y saltar”- Se sientan en el piso del patio formando media luna.- La docente muestra unas sogas pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿saben lo que vamos hacer?- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente, sin olvidar las normas.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente forma 2 grupos, ubicando a los niños uno tras de otro, en fila india.- Coloca delante de ellos las sogas sostenidas en cada extremo por un compañerito.- Cada soga tiene una distancia adecuada del piso hacia donde está ubicada la soga(hacia arriba)- Todas las sogas tienen diferente altura y están separadas a distancias prudenciales una de otra para que los niños puedan correr y tomar impulso.- Los niños y niñas empezaran a trotar al escuchar el silbato de la docente- Saldrán en forma ordenado esperando cada uno su turno.- Todos los niños y niñas saltaran con cuidado sin caerse porque cada soga tiene una altura diferente.- El grupo que termine primero gana.
<p style="text-align: center;">RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Todos realizan movimiento de relajación moviendo los brazos lentamente, respirando y expirando a la vez.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none">- Dibujan los y movimientos que realizaron en la actividad y los materiales que usaron. Exponen sus trabajos.- Ficha de trabajo N° 03
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none">- Al final se dialoga de lo que hicieron: ¿Qué actividad hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades que se presentaron? y lo que plasmaron en sus dibujos.

FICHA DE TRABAJO N° 04

“SALTO SALTO”

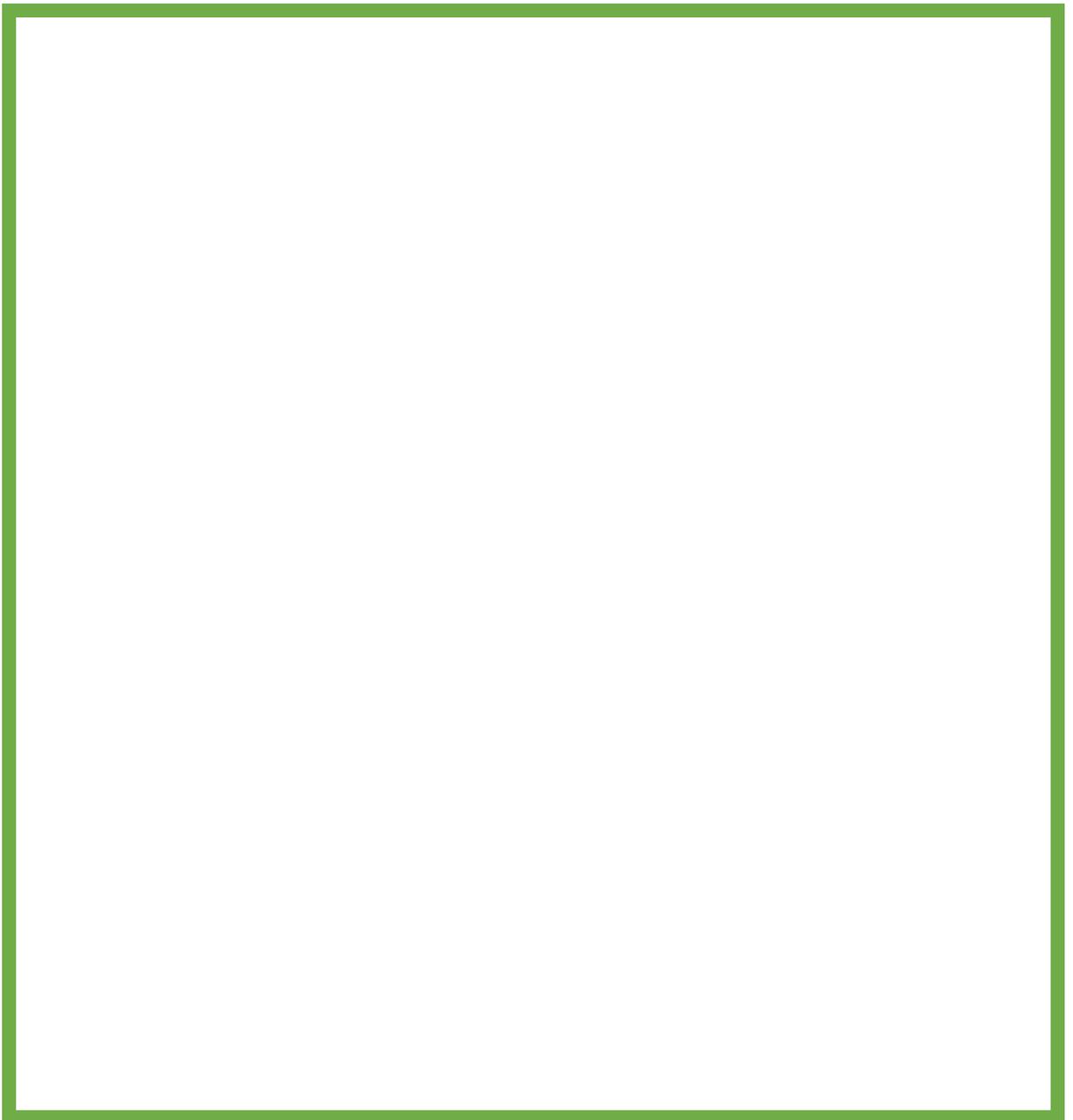
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

**CONSIGNA: DIBUJA LOS Y MOVIMIENTOS QUE REALIZARON EN LA
ACTIVIDAD Y LOS MATERIALES QUE USARON.**



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 04

1. **DENOMINACION:** “La carrera del goleador”
2. **COMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra placer y disposición para la realización de actividades al goleador”
4. **INDICADOR:** Juegan al goleador con precisión
5. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none">- Salimos al patio, se motiva a los niños mediante la canción “Los goleadores”, realizando movimientos.- Los niños y niñas se ubican en medio del patio formando una media luna y se les pregunta ¿Qué vamos hacer? ¿Qué tenemos de materiales? Con la ayuda de los niños y niñas se descubre que haremos. La docente explica las normas de juego
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas agrupados se ubican donde la docente indico.- La docente coloca en el piso frente a un grupo las pelotas a una distancia determinada frente al arco.- Los niños y niñas uno a uno corren hacia la pelota y la patean con dirección al arco para meter goles.- Así cada grupo realizará este ejercicio el grupo que meta más goles gana
<p style="text-align: center;">RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Todos se acuestan en el piso con los ojos cerrados inhalando y exhalando el aire.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none">- Se les entrega hojas y lápices de colores para que dibujen lo que hicieron en el patio.- Ficha de trabajo Nº 04.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none">- Al culminar los niños y niñas exponen en la pizarra sus dibujos y lo explican.- La docente pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Les pareció complicado?

FICHA DE TRABAJO N° 04
“LA CARRERA DEL GOLEADOR”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE REALIZASTES EN EL PATIO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

1. **DENOMINACION:** “Marcha Soldado”
2. **INDICADOR:** Marchan al compás del silbato coordinando brazos y piernas.
3. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
4. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Equilibrio.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- En el patio los niños y niñas caminan y trotan.
- La docente saca unos Quepí y les coloca a los niños en la cabeza.
- Dialogan sobre el material y las reglas del juego.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Escuchan con atención la explicación que da la docente para realizar dicha actividad.
- La docente hace escuchar a los niños y niñas la canción “Marcha soldado”.
- Los niños y niñas marchan al compás del silbato y siguiendo el sonido marchan por todo el patio, coordinando brazos y piernas.

RELAJACIÓN

- Al término se detienen en su lugar y estiran brazos y piernas para relajar los músculos.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Colorea al soldado.
- Ficha de trabajo N° 05

CIERRE

- Los niños y niñas exponen sus trabajos.
- Dialogan sobre lo que hicieron ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuvieron dificultades?

FICHA DE TRABAJO N° 05

“MARCHA SOLDADO”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: COLOREA AL SOLDADITO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

1. **DENOMINACION:** “Encestando pelotas”
2. **INDICADOR:** Lanzas pelotas con presión
3. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
4. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Equilibrio
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Salimos al patio y nos sentamos en semicírculo.
- La docente pone una canción de la pelota saltarina y pregunta ¿Qué escuchan? ¿De quién habla la canción? ¿Qué dice de la pelota?
- De un saco, la docente saca pelotas y conversan con ellas.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente agrupa a los niños y niñas y los ubica en el extremo del patio.
- A cada uno de los niños y niñas les entrega una pelota.
- Frente a cada grupo coloca una canastilla en el piso.
- Los niños escuchan y observan con atención lo que dice y hace la docente
- Los niños y niñas lanzan uno a uno las pelotas a las canastillas al sonido del silbato, el grupo que enceste más pelotas gana.

RELAJACIÓN

- Nos echamos en el piso con los ojos cerrados, estiramos los brazos y las piernas y los movemos hacia abajo y hacia arriba según indicación de la docente.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Dibujamos los materiales que utilizamos y los movimientos que hicimos.
Ficha de trabajo N° 05

CIERRE

- Los niños y niñas colocan sus trabajos en la pizarra y exponen; comentan que les gustó de la actividad.

FICHA DE TRABAJO N° 06
“ENCESTANDO PELOTAS”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LOS MOVIMIENTOS QUE REALIZASTES



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 07

1. **DENOMINACION:** “Caminando por la cuerda floja”
2. **INDICADOR:** Camina en la cuerda floja sin salirse de la línea
3. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
4. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Equilibrio
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Todos se ubican en el patio.
- Nos sentamos en el piso del patio formando un círculo.
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente dibuja en el piso del patio líneas rectas para que los niños y niñas caminen de extremo a extremo con los brazos extendidos.
- Los niños y niñas se agrupan por afinidad
- Uno a uno realizan esta actividad.
- Los niños o niñas que realizan esta actividad sin salirse de la línea ganan.

RELAJACIÓN

- Todos se acuestan en el suelo boca arriba con los brazos y piernas extendidas, con ojos cerrados y escuchan una melodía instrumental, van inhalando y exhalando el aire.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- La docente entrega a los niños y niñas plumones y hojas para que dibujen la expresión motriz que realizaron.
Ficha de trabajo Nº 07.

CIERRE

- Terminando los niños y niñas expondrán sus dibujos y explicaran los mismos.
- Dialogan mediante preguntas ¿Qué realizaron hoy? ¿Quiénes se cayeron? ¿Les gustó?

FICHA DE TRABAJO Nº 07
“CAMINANDO POR LA CUERDA FLOJA”

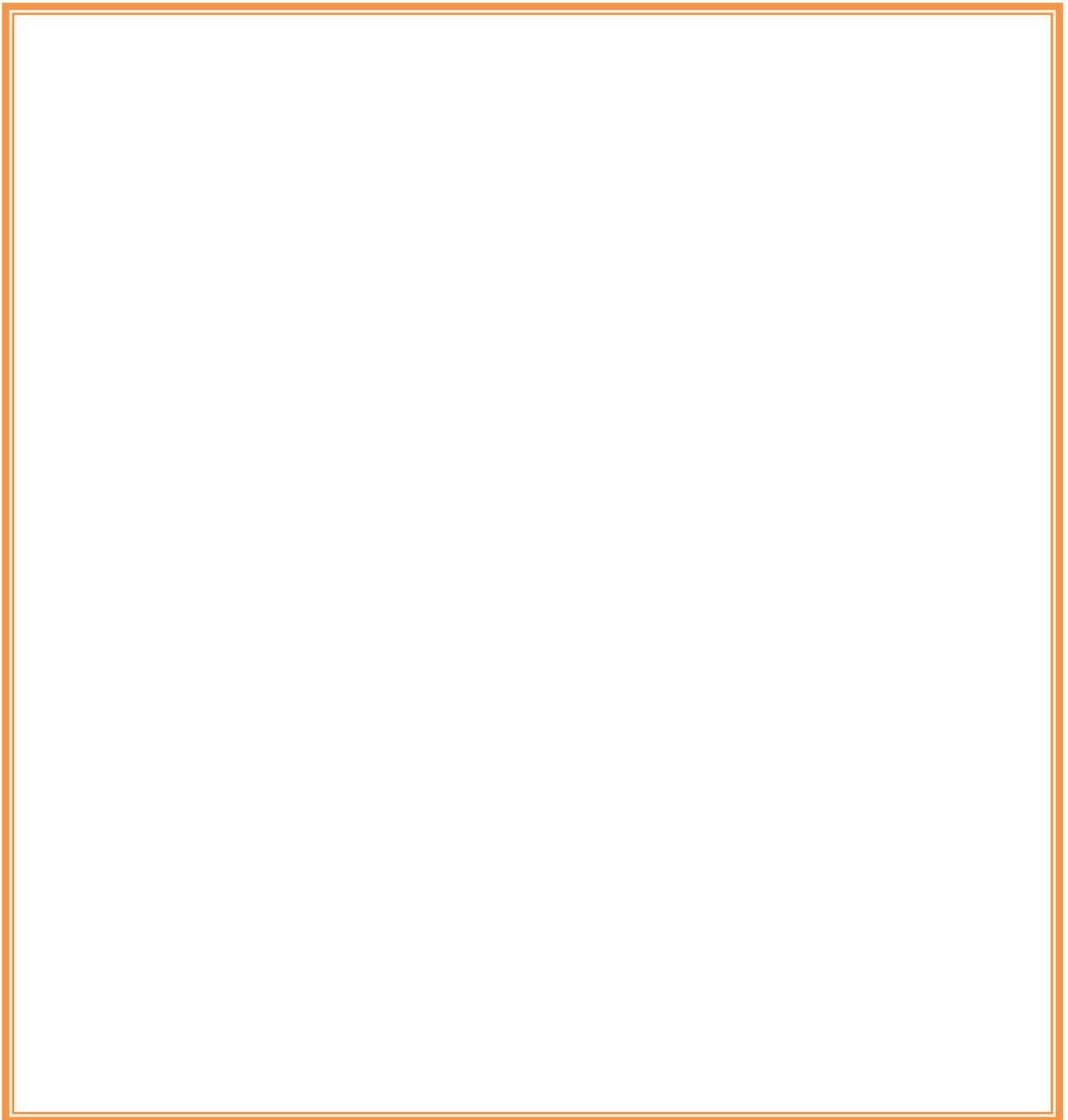
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA COMO TE DESPLAZASTES EN EL PATIO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 08

1. **DENOMINACION:** “Saltando voy ”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
4. **INDICADOR:** Saltan a una distancia determinada sin caerse.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Ritmo.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- La docente junto con los niños y niñas se dirigen al patio.
- Los niños y las niñas se ubican en círculo.
- La docente les muestra a los niños unas orejas de conejo y unos costales, ¿Qué son? ¿A quién les pertenece? ¿Qué hacen?
- Los niños y niñas escuchan con atención la explicación que da la docente acerca de las reglas del juego.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se colocan las orejas de conejitos, y exploran el área del recorrido.
- Forman grupos de siete.
- Al oír la canción que la docente coloca (saltan saltan los conejitos.)
- Para iniciar el juego cada uno de los primeros niños de los diferentes grupos se colocaran los sacos y saltaran hasta el lugar indicado por la docente y regresaran a su lugar para que continúe su compañero y así todos realizaran dicha actividad.
- El grupo que culmine primero gana.

RELAJACIÓN

- Los niños y niñas estiran piernas y brazos según indicaciones de la docente.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- En el aula se reparte hojas y dibujan lo más les gustó del juego.
Ficha de trabajo Nº 06

CIERRE

- Los niños y niñas muestra sus hojas y explican sus dibujos.
- Dialogan junto a la docente ¿Qué hicieron? ¿Tuvieron dificultad? ¿Qué les agrado más?

FICHA DE TRABAJO N° 08

“SALTANDO VOY”

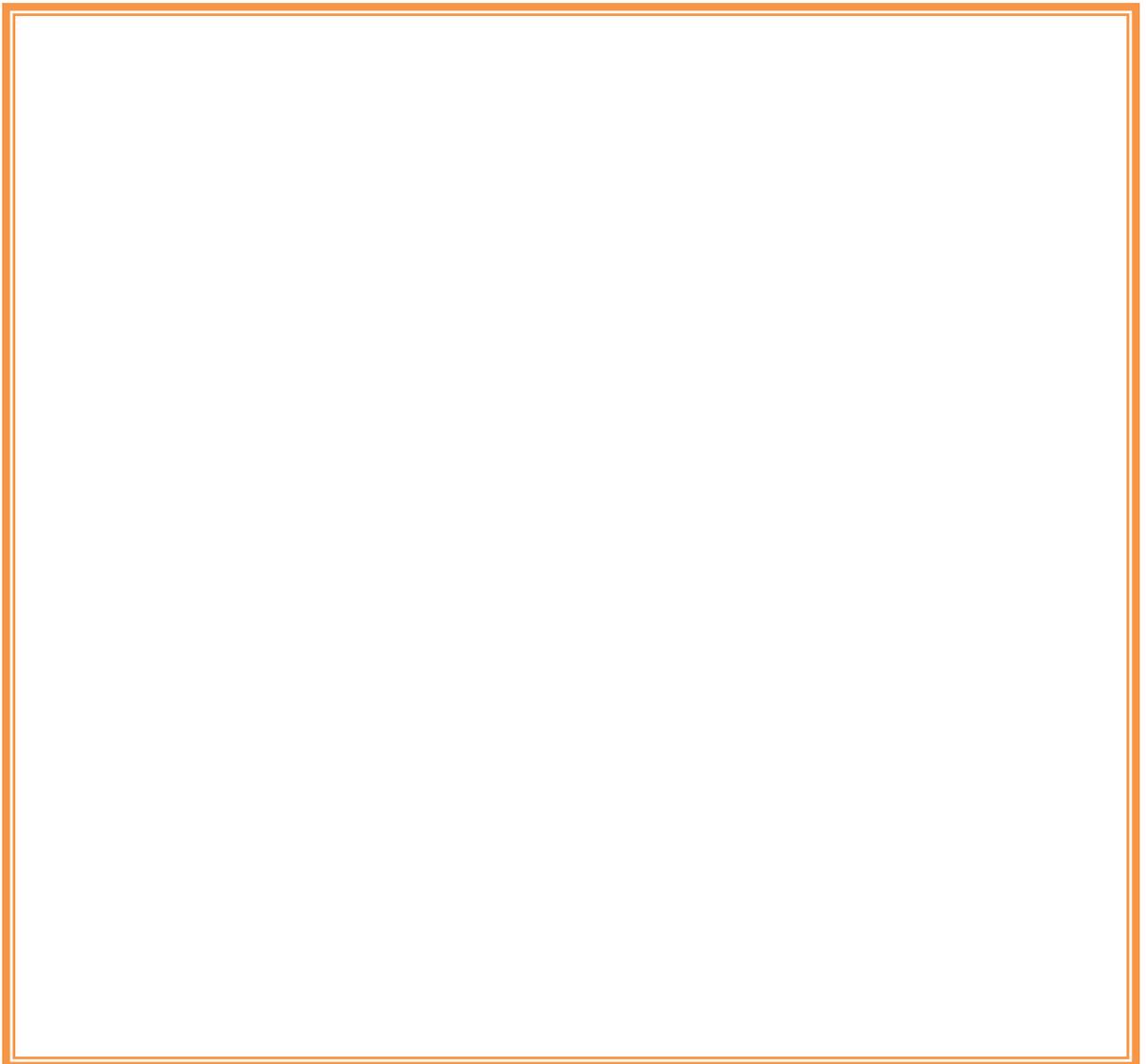
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA EL JUEGO QUE REALIZASTES



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 09

1. **DENOMINACION:** “Juguemos dentro fuera”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
4. **INDICADOR:** Se ubican dentro del aula sin hacerse daño
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Ritmo.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas junto a la docente se ubican en el patio.
- Todos caminan trotan, corren por todo el patio al ritmo del silbato.
- Nos ubicamos en el piso del patio formando media luna.
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.
- La docente muestra unas ulaula pregunta: ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? ¿para qué sirve?
- Corren alrededor del patio haciendo un reconocimiento del espacio libremente

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se ubican por todo el patio las ulaula estarán ubicadas en un extremo del patio.
- Los niños y niñas caminarán mientras escuchan la música dentro – fuera cuando dejen de escucharla correrán hacia las ulaula por cada ulaula 4 niños.
- Los niños que queden sin ulaula irán perdiendo.
- Cuando vuelvan a escuchar la música salen del ulaula
- Ganarán los 4 niños que al final se ubiquen dentro del ulaula.

RELAJACIÓN

- Nos sentamos con la cabeza abajo hacia adelante y cerramos los ojos por un minuto y luego nos levantamos.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- En el aula se reparte hojas y dibujan lo que más les gustó del juego.
- Ficha de trabajo Nº 09

CIERRE

- Exponen sus trabajos y dialogan sobre ello, ¿Qué hicieron? ¿Qué les gusto más?

FICHA DE TRABAJO N° 09
JUQUEMOS “DENTRO FUERA”

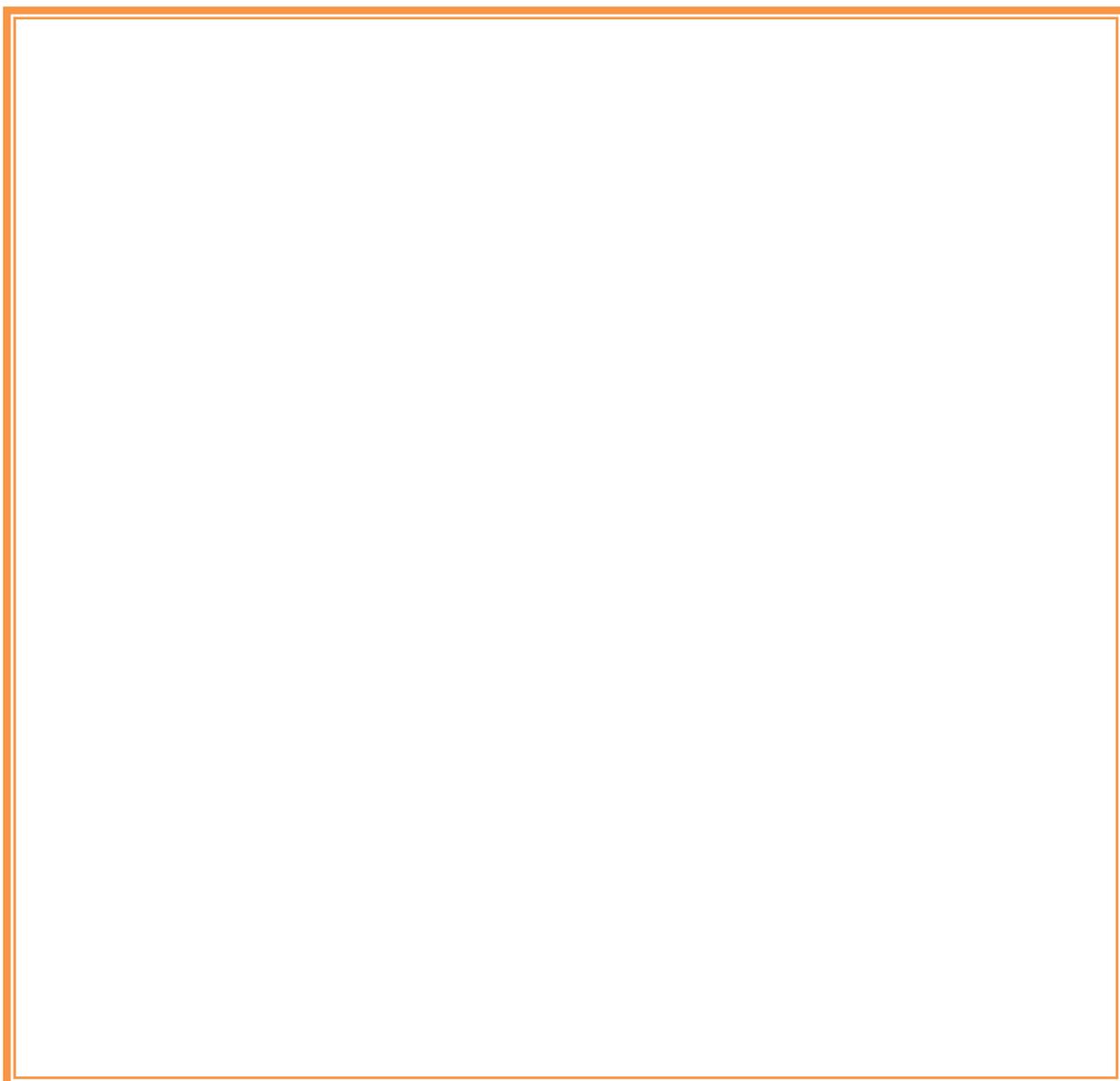
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DEL JUEGO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N°10

1. **DENOMINACION:** “Haciendo gimnasia ”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
4. **INDICADOR:** Coordina brazos y piernas al ritmo de la música
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Ritmo.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas junto a la docente se ubican en el patio.
- Todos caminan trotan, corren por todo el patio al ritmo de la música
- Nos ubicamos en el piso del patio formando un círculo.
- La docente muestra unas cintas de colores muy largas ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Qué colores son? ¿Todas son del mismo tamaño?
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente (reglas del juego).

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se ubican en el patio de manera ordenada conforme indique la docente.
- Los niños y niñas por grupos realizarán movimientos al ritmo de la música, cada uno de ellos tendrá en la mano una cinta con las cuales harán movimientos definidos bajo la guía de la docente.(corren , saltan)estirando brazos y piernas al mismo tiempo
- Este ejercicio lo harán durante toda la SESIÓN, coordinando los movimientos brazos piernas.

RELAJACIÓN

- La docente pide a los niños y niñas que se echen en el piso del patio estiren sus brazos y piernas que inhalen aire y exhalen.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Los niños y niñas en el aula reciben hojas y plumones para que dibujen lo que hicieron en el patio con sus cuerpos.
Ficha de trabajo N° 10

CIERRE

- Los niños y niñas exponen sus trabajos, la docente pregunta sobre lo plasmado en las hojas. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy?, ¿Les gustó?, ¿Cómo lo hicieron?.

FICHA DE TRABAJO Nº 10

“HACIENDO GIMNASIA”

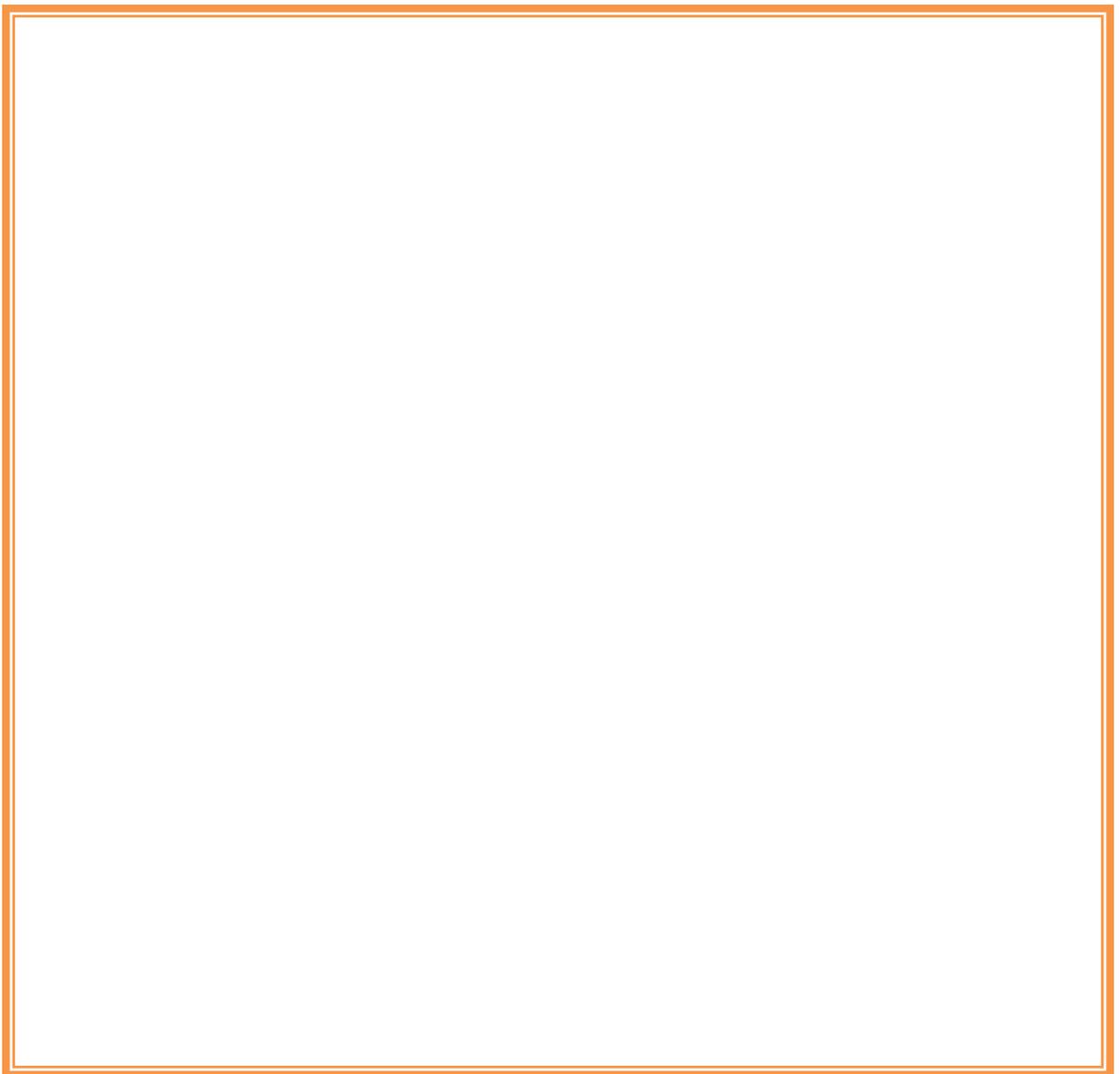
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA TU CUERPO EN MOVIMIENTO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 11

1. **DENOMINACION:** “Soy una estatua ”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo y equilibrio”.
4. **INDICADOR:** Demuestra control de movimientos al jugar a la estatua
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Ritmo.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Nos ubicamos en el patio sentados en el piso formando media luna.
- La docente saca unos afiches donde observamos imágenes de diferentes tipos de baile (marinera, festejo, huayno, cumbia, etc.) pregunta: ¿Qué serán? ¿Qué tipo de baile les gusta? ¿cómo se baila?
- La docente indica las reglas del juego.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se ponen de pie y se ubican en el lugar que deseen
- La docente indica que al escuchar la música todos bailar y cuando dejen de escucharla se queden como estatuas.
- Nuevamente al escuchar la música y bailaran cuando se apague estatuas no moverse no reír.
- El niño o niña que llegue hasta el final gana.

RELAJACIÓN

- Sentados abrimos las piernas y estiramos brazos hacia arriba y bajamos lentamente.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- En el aula se reparte hojas y dibujan lo más les gustó del juego
Ficha de trabajo Nº 08

CIERRE

- Exponen sus trabajos en la pizarra.
Dialogan sobre la actividad realizada, ¿Qué hicieron? ¿Qué es lo que más les gusto?

FICHA DE TRABAJO Nº 11

“SOY UNA ESTATUA”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DEL JUEGO



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 12

1. **DENOMINACION:** “Cintas bailarinas”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Muestra autonomía de coordinación general en sus movimientos”.
4. **INDICADOR:** Juega con su cinta de colores utilizando su cuerpo
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico,
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Coordinación General
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Nos reunimos en círculo con los niños y conversamos sobre las danzas que bailan o conocen. Preguntamos: ¿Qué danzas conocen que necesitan un objeto para bailar? Por ejemplo el pañuelo para la marinera.
- La docente le cuenta que ha traído cintas de colores con las cuales vamos a bailar a crear nuestras propias danzas o bailes

EXPRESIÓN MOTRIZ

- A manera de calentamiento, recorremos el patio en donde se realizara la actividad.
- Luego probamos a caminar a diferentes velocidades: lento rápido.
- Los niños reparten las cintas, damos un tiempo para que jueguen libremente con el material.
- Les proponemos ¿de cuantas maneras podemos jugar a bailar con las cintas?
- Les ponemos diferentes clases de música que tengan ritmo lento y rápido
- Luego les pedimos a los niños que se agrupen y escojan un ritmo lento o rápido, les pedimos que inventen un baile utilizando las cintas.
- Les damos un tiempo para que se organicen y bailen.

RELAJACIÓN

- Los niños echados y cerrados los ojos escuchan ruidos lejanos (sonido de las aves, una voz de una profesora).

EXPRESIÓN GRÁFICA

- En forma individual dibuja y pinta lo que más le gusto de la clase y cada niño nos cuenta lo que ha dibujado. Ficha de Trabajo N ° 20.

CIERRE

- Conversamos sobre cómo se organizaron o si tuvieron dificultades.

FICHA DE TRABAJO Nº 12

“CINTAS BAILARINAS”

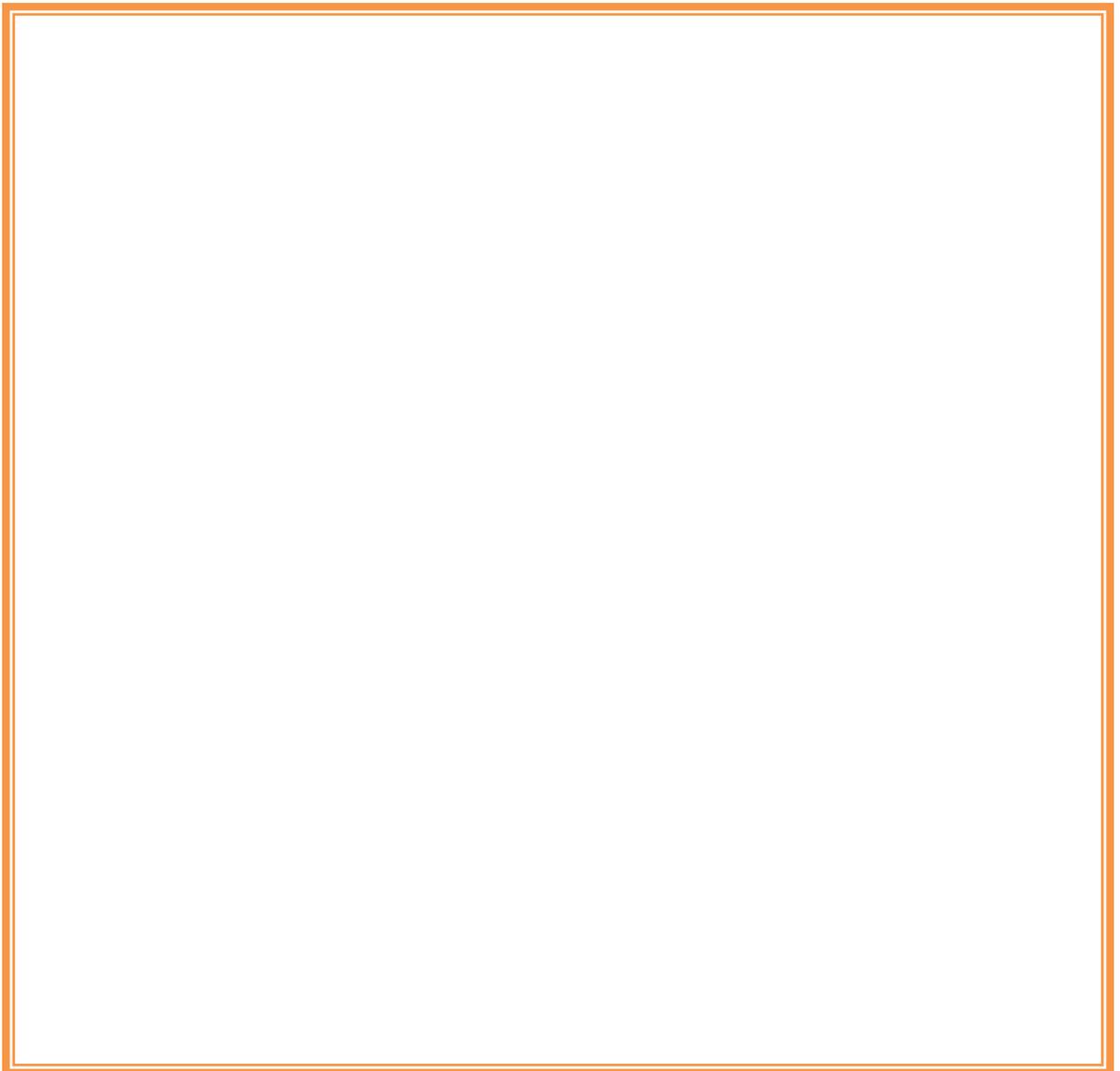
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LA ACTIVIDAD REALIZADA



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 13

1. **DENOMINACION:** “Te paso la posta”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación visomotriz”.
4. **INDICADOR:** Corren con la posta hasta llegar a la meta.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Coordinación Viso – Motriz.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas se dirigen al patio.
- Se ubican en el piso del patio formando media luna.
- Muestra las postas y dialogan.
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente, en cuanto al uso del material, el desplazamiento y finalmente recordando las normas del juego.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente forma 7 grupos de 5, ubica a los niños una tras de otra en el patio a una distancia prudencial.
- El primer niño o niña de cada grupo tendrá en su poder una posta la cual tendrá que entregar a su compañero que está delante de él o ella.
- Los niños y niñas saldrán corriendo hacia sus compañeros al oír el silbato, entregará la posta al llegar donde su compañero y este continuará corriendo hacia su compañero que está delante de él y así todos realizarán la misma actividad.
- El grupo que culmine de pasar a todos los de su grupo la posta, gana.

RELAJACIÓN

- Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- En el aula se reparte hojas y dibujan el recorrido que hicieron al llevar las postas.
Ficha de trabajo Nº 15

CIERRE

- Terminado la docente pregunta sobre su producción y exponen sus trabajos
Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?

FICHA DE TRABAJO Nº 13

“TE PASO LA POSTA”

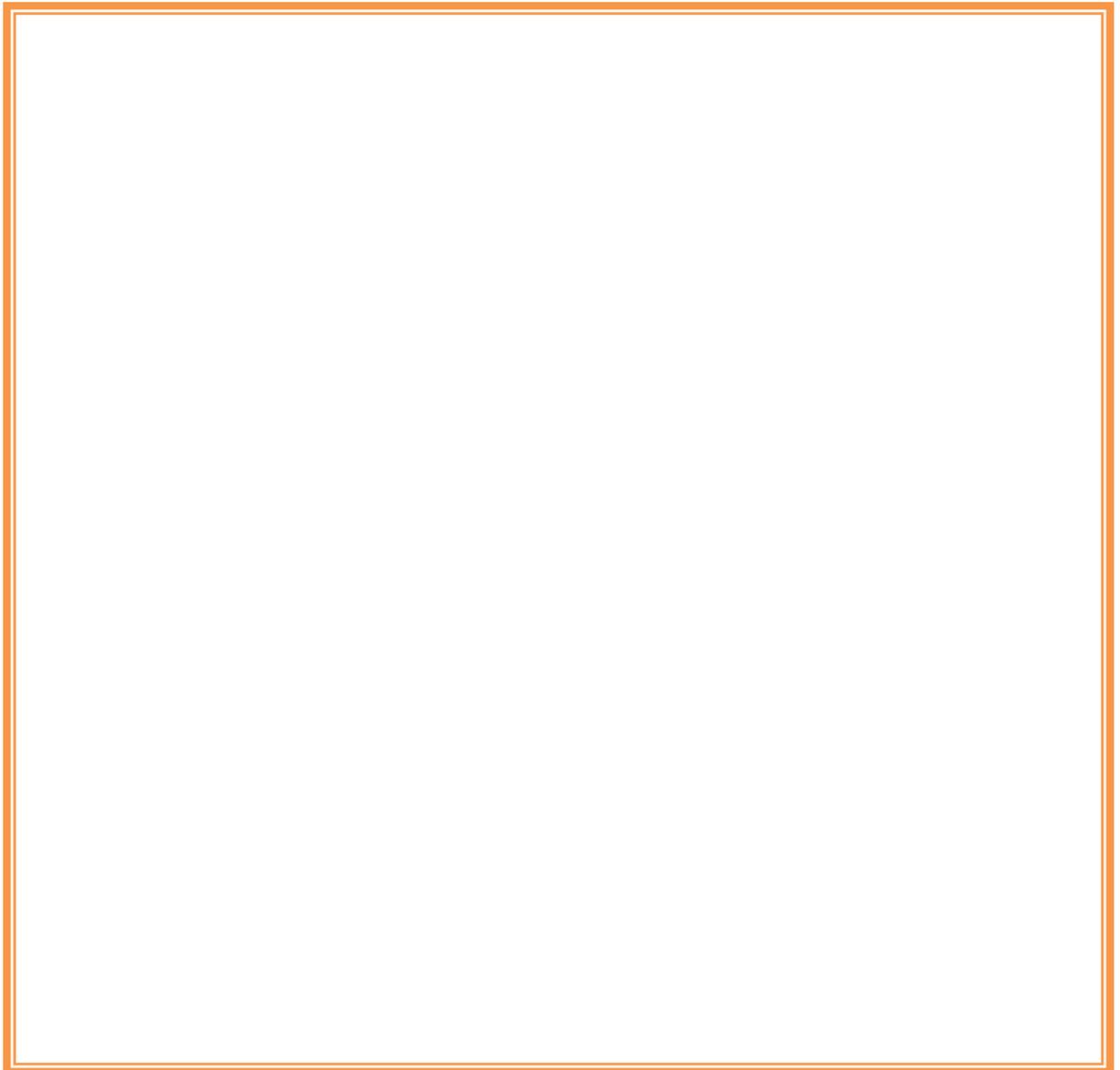
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA EL RECORRIDO QUE REALIZASTES



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N°14

1. **DENOMINACION:** “EL TRENCITO”
2. **ORGANIZADOR:** PSICOMOTRICIDAD
3. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
4. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz”.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámico.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Coordinación Viso – Motriz.
7. **INDICADOR:** Pasan la pelota rápidamente sin hacerla caer.
8. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Todos se dirigen al patio.
- Caminan, trotan, corren al compás del silbato
- Se ubican en el piso del patio formando media luna.
- La docente invita a un niño a sacar pelotas de un saco y pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Saben lo que vamos hacer?
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente y les recuerda las normas.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente forma 7 grupos de 5 niños(as)
- La docente ubica a los niños uno tras de otro en fila india.
- El primer niño o niña de cada grupo tendrá en su poder la pelota la cual tendrán que pasarla por arriba de su cabeza con los brazos extendidos a su compañero que está detrás, alargar la pelota al último niño de la fila este regresará la pelota pero por debajo, el niño que está delante estirará los brazos por entre sus piernas recibirá la pelota y este a su vez pasará la pelota a su compañero que está delante y así realizarán esta actividad todos los niños hasta que la pelota regrese al primer niño de la fila.
- El grupo que termine primero la actividad, gana.

RELAJACIÓN

- Terminamos el juego, nos echamos boca abajo en el piso y exhalamos e inhalamos el aire por un minuto.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Pedimos a los niños que dibujen las posiciones que utilizaron para pasar la pelota.
Ficha de trabajo N° 16

CIERRE

- Exponen sus trabajos y dialogan ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les agradó el juego?.

FICHA DE TRABAJO Nº 14

“EL TRENCITO”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LA ACTIVIDAD REALIZADA



SESION DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

1. **DENOMINACION:** “Adivino y corro ”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz”.
4. **INDICADOR:** Corren ágilmente hacia la campana
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámica
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Coordinación Viso - Motriz
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Salimos al patio y formamos una media luna.
- La docente muestra a los niños y niñas unos sobres en los cuales hay imágenes de diferentes películas infantiles ¿Qué son? ¿Qué haremos?
- La docente indica a los niños y niñas lo que realizarán.
- Hacen un reconocimiento del espacio libremente al compás de la pandereta.

EXPRESION MOTRIZ

- La docente organiza a los niños y niñas agrupándolos de siete.
- Se ubican en un extremo del patio.
- La docente coloca al extremo contrario a los niños y niñas una campanita.
- La docente muestra a los niños y niñas la imagen, el que conoce sale corriendo hacia el otro extremo y toca la campanita y dice el nombre de la película.
- Así realiza esta actividad hasta que todos participen y realicen el ejercicio de correr hacia el otro extremo.

RELAJACIÓN

- Nos acostamos boca arriba con los brazos extendidos expiramos y respiramos lentamente

EXPRESION GRAFICA

- En el aula se reparte hojas y dibujan lo más les gustó del juego
Ficha de trabajo N° 07

CIERRE

- Exponen sus trabajos en la pizarra y explican.
- Dialogan con la docente como se sintieron

FICHA DE TRABAJO Nº 15

“ADIVINO Y CORRO”

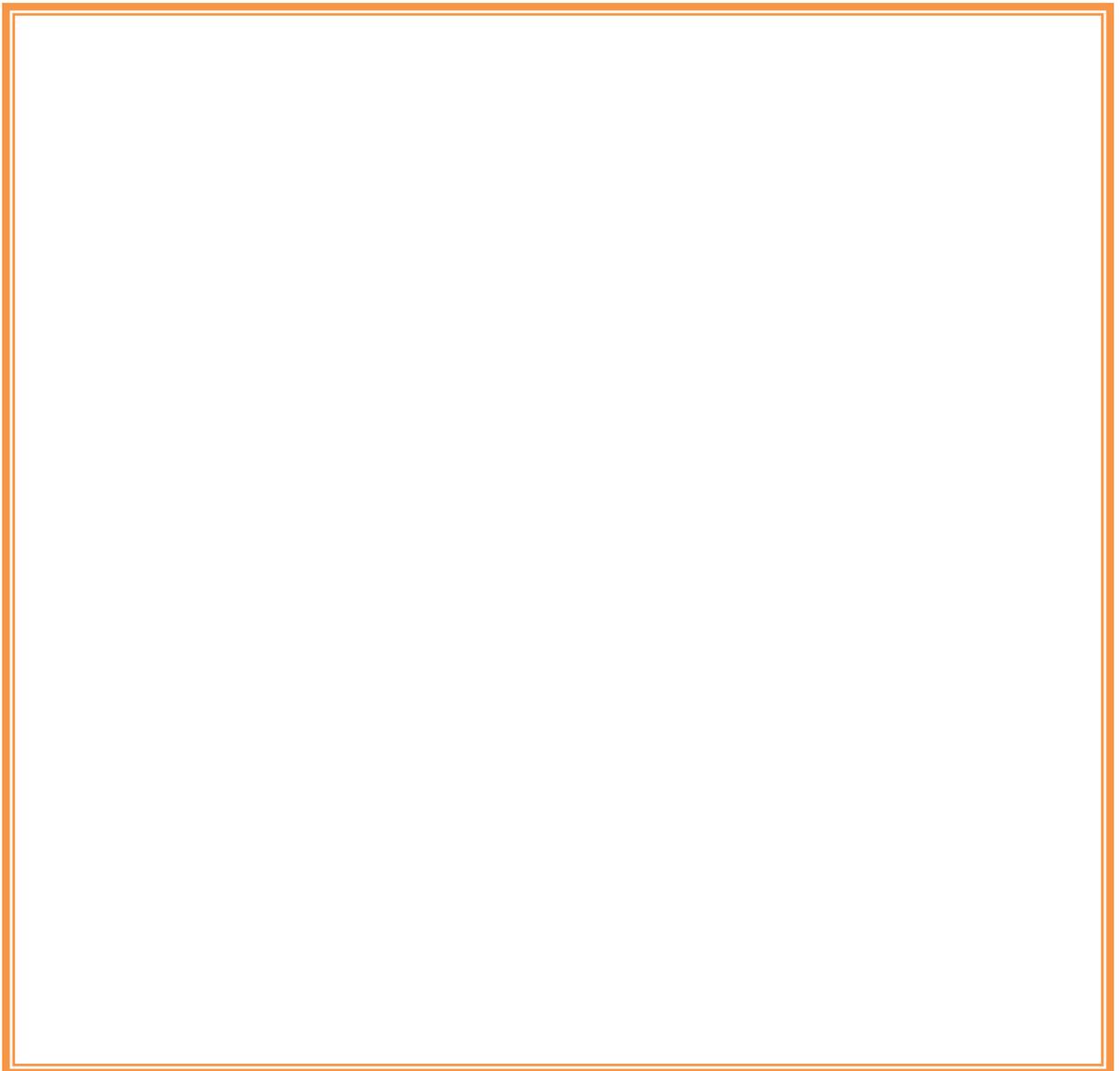
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DEL JUEGO

A large empty rectangular box with a double orange border, intended for drawing. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N°16

1. **DENOMINACION:** “Atrapando pelotas”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación visomotriz”.
4. **INDICADOR:** Lanzan pelotas dentro del saco demostrando equilibrio
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Dinámica
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Coordinación Viso – Motriz
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas salen al patio, trotan por todo el perímetro y luego se ubican en el piso formando media luna.- La docente muestra unos costales y pelotas, pregunta: ¿Qué son? ¿saben lo que vamos hacer?- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente agrupa de a 7 a los niños y niñas y los forma en fila india.- Un niño de cada grupo se coloca delante de ellos mirándolos a una distancia determinada con el saco en las manos.- Los niños y niñas que están en la fila lanzarán pelotas a su compañero una a una al sonido del silbato y el tratará de coger la mayor cantidad de pelotas, el grupo que obtenga más pelotas gana
<p style="text-align: center;">RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas estiran brazos y piernas ojos cerrados inhalando y exhalando el aire.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none">- Modelan con plastilina la actividad realizada en el patio.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none">- Realizamos un museo, cada niño mencionará el modelado realizado, comentando como les pareció el juego, si les gusto o no, y como se sintieron.

FICHA DE TRABAJO Nº 16

“ATRAPANDO PELOTAS”

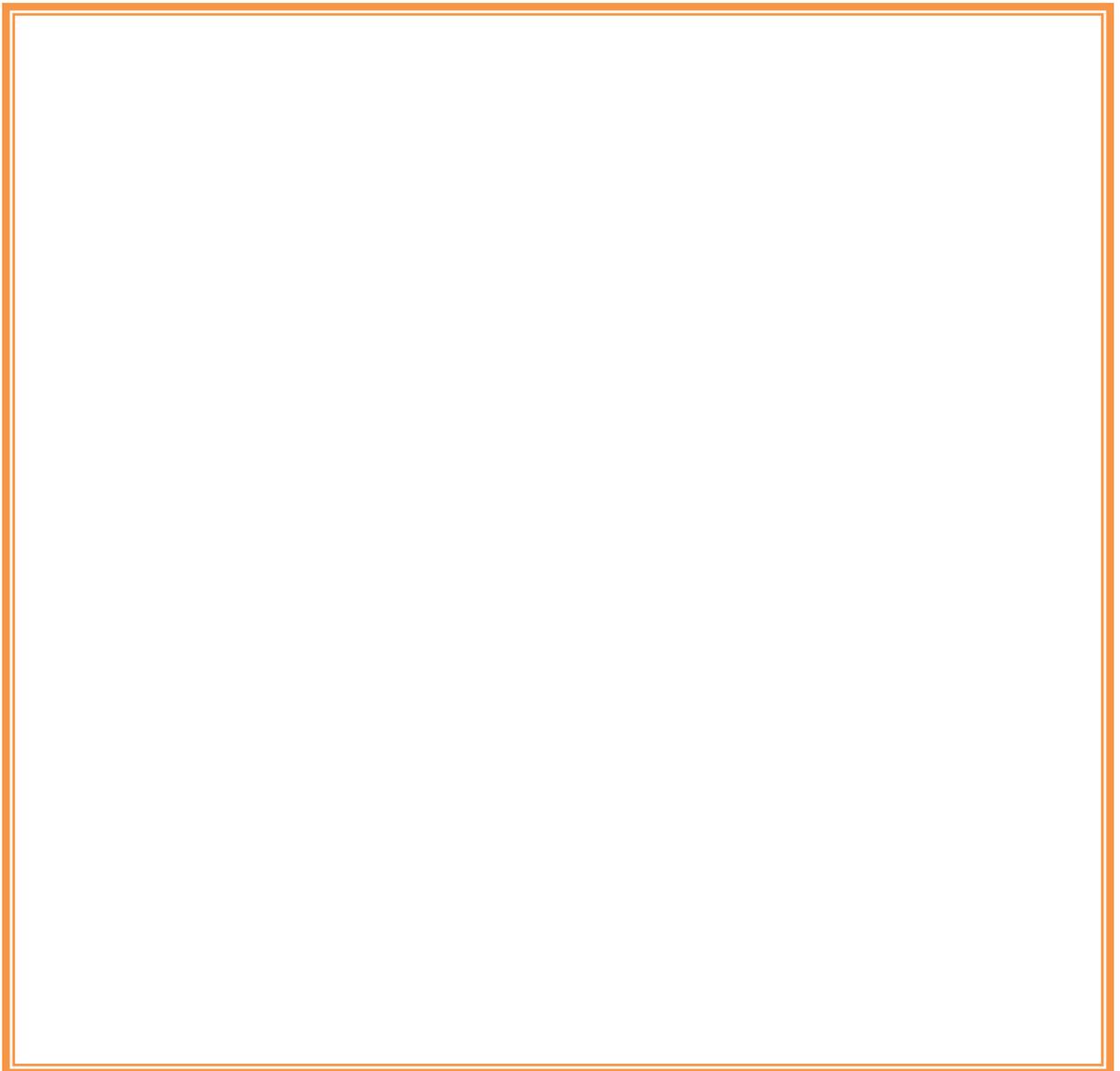
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

A large empty rectangular box with a double orange border, intended for drawing. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 17

1. **DENOMINACION:** “ Gateando como bebe ”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación visomotriz y tonicidad”.
4. **INDICADOR:** Se desplazan gateando hacia un juguete
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Estático.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Tonicidad.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<p style="text-align: center;">ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none">- Salimos al patio y formamos un círculo.- La docente entona la canción “gateo gateo” los niños escuchan con atención la canción.- La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen? ¿Quiénes gatean?- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas forman grupos y se colocaran uno tras de otro en posición de gateo.- Al oír el silbato saldrá el primer niño y niña de cada grupo hacia el otro extremo donde podrá coger un juguete- Regresara gateando tal cual hicieron a la salida.- El grupo que termine primero y obtenga más juguetes gana.
<p style="text-align: center;">RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Parados estiramos lentamente brazos hacia arriba y luego las bajamos lentamente.
<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños y niñas dibujan la actividad realizada. Y el juguete que más les gusto- Ficha de trabajo Nº 14.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none">- Nos sentamos y conversamos ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué parte de cuerpo usaron para realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?

FICHA DE TRABAJO Nº 17
“GATEANDO COMO BEBE”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA EL GATEO QUE REALIZASTES



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N°18

1. **DENOMINACION:** “Saltando varas”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse saltando”.
4. **INDICADOR:** Salta varas ágilmente sin caerse
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Estático.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Autocontrol.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas se ubican en medio del patio formando una media luna y se les presenta varias varas de diferentes tamaños y se les pregunta ¿Qué vamos hacer? ¿Qué tenemos de materiales? Con la ayuda de los niños y niñas se descubre que haremos. La docente explica las normas de juego.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas recorren el patio a ritmo de calentamiento.
- La docente coloca varas en diferentes lugares del patio a una distancia prudencial.
- Forma dos grupos de niños(as) y los ubica en el extremos del patio uno tras de otro en fila india.
- Los niños y niñas correrán hacia las varas y saltaran sobre ellas sin caerse ni golpearse.
- Así realizara uno a uno esta actividad.
- El grupo que termine primero y que mejor lo haga gana.

RELAJACIÓN

- Todos se acuestan en el piso con los ojos cerrados inhalando y exhalando el aire.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Se les entrega hojas y lápices de colores para que dibujen lo que hicieron en el patio.
- Ficha de trabajo N° 12.

CIERRE

Al culminar los niños y niñas exponen en la pizarra sus dibujos y lo explican.

- La docente pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Les pareció complicado?

FICHA DE TRABAJO Nº 18

“SALTANDO VARAS”

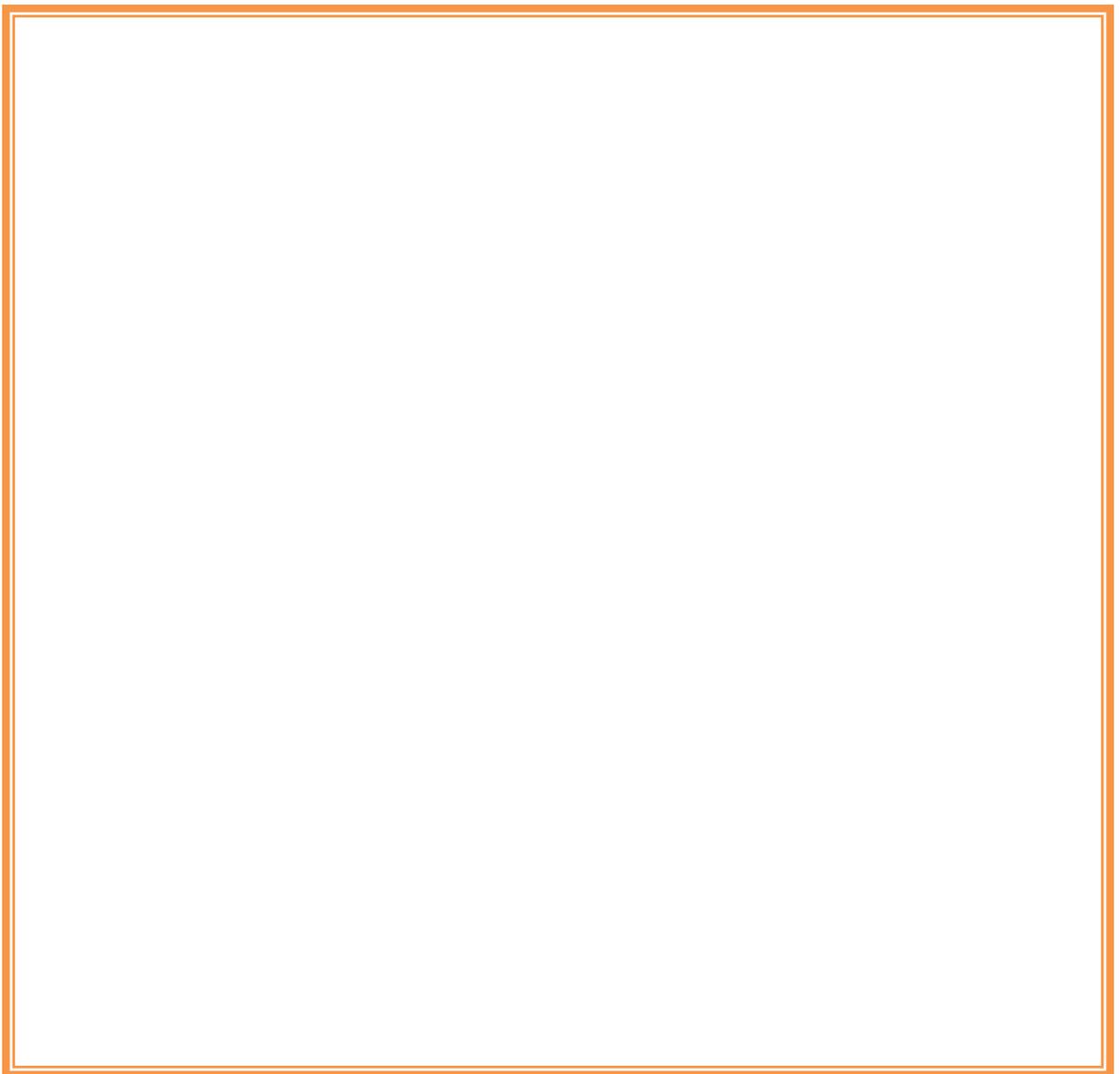
NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

A large empty rectangular box with a double orange border, intended for drawing. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD N°19

1. **DENOMINACION:** “Somos un Globo”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Demuestra placer y disposición para la realización de actividades motrices”.
4. **INDICADOR:** Imitan la forma de un globo sin caerse
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Estático.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Respiración.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Los niños y niñas salen al patio, trotan por todo el perímetro y luego se ubican en el piso formando media luna.
- La docente muestra una bolsa, pregunta: ¿Qué hay dentro de la bolsa? ¿saben lo que vamos hacer?
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- Los niños y niñas se ubican en el patio de manera ordenada conforme indique la docente.
- La docente les enseña a los niños y niñas a inspirar por la nariz y a expirar por la boca.
- La docente les indica que vamos a jugar a imaginar que somos un globo, donde nos ayudaremos con los brazos.
- Los niños y niñas con la ayuda de la docente abren y alzan los brazos para inflar el globo y se cierran y bajan los brazos cuando se desinflan el globo.
- Así realizara uno a uno esta actividad.
- El grupo que termine primero y que mejor lo haga gana.

RELAJACIÓN

- Todos se acuestan en el piso con los ojos cerrados inhalando y exhalando el aire.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Se les entrega hojas y lápices de colores para que dibujen lo que hicieron en el patio.
- Ficha de trabajo N° 12.

CIERRE

Al culminar los niños y niñas exponen en la pizarra sus dibujos y lo explican.

- La docente pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Les pareció complicado?

FICHA DE TRABAJO Nº 19

“Somos un Globo”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE REALIZASTES



SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD Nº 20

1. **DENOMINACION:** “Los pajaritos”
2. **COPMPETENCIA:** “Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física”.
3. **CAPACIDAD:** “Aprecia y cuida su cuerpo”.
4. **INDICADOR:** Imitan a los pajaritos para relajarse.
5. **DOMINIO PRIORIZADO:** Corporal Estático.
6. **INDICADOR PRIORIZADO:** Relajación.
7. **TIEMPO APROXIMADO:** 45 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ASAMBLEA

- Todos se dirigen al patio.
- Caminan, trotan, corren al compás del silbato
- Se ubican en el piso del patio formando media luna.
- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente y les recuerda las normas.

EXPRESIÓN MOTRIZ

- La docente forma 7 grupos de 5 niños(as)
- La docente ubica a los niños uno tras de otro en fila.
- La docente les pide a los niños que imaginen que son unos pajaritos. Están blanditos, con tus plumas. También estás suave, muy suave, despliegas tus alas y empiezas a moverlas (los brazos) arriba y abajo) Moviendo por el patio de un lado a otro. De repente, como está cansado, se sienta en su nido, se acurruca (lo hace el niño acurrucándose en el suelo) y descansa un rato.
- Así realizara uno a uno esta actividad.

RELAJACIÓN

- Se les pide a los niños y niñas que imaginen que están en una mecedora o un columpio donde se balancea con suavidad. Cierra los ojos, tranquilo y disfruta de ese momento.

EXPRESIÓN GRÁFICA

- Se les entrega hojas y lápices de colores para que dibujen lo que hicieron en el patio.
- Ficha de trabajo Nº 12.

CIERRE

Al culminar los niños y niñas exponen en la pizarra sus dibujos y lo explican.

- La docente pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Les pareció complicado?

FICHA DE TRABAJO Nº 20

“LOS PAJARITOS”

NOMBRE:

.....

FECHA:

.....

CONSIGNA: DIBUJA LA ACTIVIDAD REALIZADA

