# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



"APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LOS JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE ESTUDIANTES EN EDUCACIÓN INICIAL"

INFORME DE INVESTIGACIÓN

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**AUTORA**:

Bach. VILLEGAS LUIS, FANNY ORALIA

LINEA DE INVESTIGACIÓN: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

> TRUJILLO - PERÚ 2018

# Autoridades Universitarias.

Monseñor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M. Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto.

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A. Rector

Dra. Sandra Olano Bracamonte. Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado MuñozDirector de la Escuela de Posgrado

Dr. Helí Miranda Chávez

Director Instituto de Investigación

Mg. Andrés Cruzado Albarrán. Secretario General

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

Decano de la Facultad de Humanidades

#### Dedicatoria.

Al infinito Dios y Padre celestial cuya luz guía la senda de mi vida, que en mis momentos difíciles siempre guio mi corazón y alma.

A mis padres:

Lucila Luis y Jorge Villegas.

Porque supieron guiarme por el camino del bien e hicieron de mí un ser con dulces sueños y esperanzas.

A mis amados hijos: Dustin, Giordano,

Mi amada nieta:

Luna Valentina y

A mis hermanos, hermanas y sobrinos.

Porque han sido y serán siempre la fuerza que me ha impulsado y me impulsarán hasta el último instante de esta vida.

Fanny Oralia

# Agradecimiento.

A Dios, como eterna gratitud por darme vida y salud para seguir en la luchando en cada instante.

A mis alumnos de la IEI 80316, del caserío de Ayangay provincia de Julcan, por su unánime apoyo en el trabajo realizado con ellos, habiendo demostrado mucha entrega y amor en cada acto educacional ejecutado.

A los padres, de familia, por haber contribuido en forma directa e indirecta para la realización de la presente investigación.

A mis colegas profesoras de Educación inicial, por sus sabias enseñanzas impartidas, logrando siempre los objetivos propuestos y por compartir conmigo de sus experiencias de las cuales me he nutrido.

A la Doctora Ana María Carranza Flores, por su incondicional apoyo en cada una de las fases de ésta investigación.

La autora.

Declaratoria de autenticidad.

En la ciudad de Trujillo, a los 20 días del mes de marzo del año 2018, yo Fanny

Oralia Villegas Luis identificada con DNI 19084895 declaro bajo juramento que he

realizado el trabajo de investigación "Estrategias didácticas basadas en juegos

recreativos para el desarrollo psicomotor en estudiantes de Educación inicial,

Julcán 2017", trabajo que es de mi autoría y que se realizó en la IEI 80316 de

Ayangay de la provincia de Julcán, de los cuales tengo documentos sustentatorios

sobre lo indicado.

Durante el desarrollo del presente trabajo hemos tenido en cuenta:

El respeto del derecho de autoría.

• Los datos son estrictamente reales, por lo tanto, para tomar la realidad

educativa de lugar antes indicado.

Se ha respetado la voluntad tanto de los padres de familia como de los niños

en cuanto a la participación espontánea en la ejecución del presente trabajo.

Se respetó las etapas que establece la Universidad Católica de Trujillo.

• A través de la revisión del turnitin se obtuvo un porcentaje de 23% de

similitud la cuales es asumido por la autora de la tesis.

En caso de verificarse algún acto irregular, me someto a las disposiciones que

sobre el particular contempla el aspecto administrativo de la universidad.

Fanny Oralia VILLEGAS LUIS

DNI 19084895

iν

# ÍNDICE GENERAL.

Ded	icatoria		ii
Agra	adecimi	ento	iii
Decl	laratoria	a de autenticidad	iv
Índic	e gene	ral	V
Índic	e de ta	blas	viii
Índic	e de fiç	guras	viii
Índic	e de cu	uadros	ix
RES	UMEN		X
ABS	RACT.		xi
Сар	ítulo I: F	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1.F	Plantea	miento del problema	12
1.2.F	Formula	ación del problema	13
	1.2.1.	Problema general	13
	1.2.2.	Problemas específicos	13
1.3.F	Formula	ación de objetivos	14
	1.3.1.	General.	14
	1.3.2.	Específicos	14
1.4.	Justifica	ación de la investigación	14
	1.4.1.	Justificación teórica	14
	1.4.2.	Justificación práctica.	14
	1.4.3.	Justificación metodológica	15
	1.4.4.	Justificación legal	15
Cap	ítulo II.	MARCO TEÓRICO	16
21	A ntece	dentes de la investigación	16

2.2.	Bases teórico científicas.	17
	2.2.1. Estrategias didácticas.	17
	2.2.2. Juegos recreativos	18
	2.2.3. Desarrollo psicomotor.	21
2.3.	Marco conceptual	25
2.4.	Identificación de las dimensiones	26
	2.4.1. Variable independiente: estrategias didácticas	26
	2.4.2. Variable dependiente: desarrollo psicomotor	26
2.5.	Formulación de las hipótesis.	27
	2.5.1. Hipótesis general:	27
	2.5.2. Hipótesis específicas	27
2.6.	Variables	27
	2.6.1. Variable independiente:	27
	2.6.2. Variable dependiente:	27
Оре	eracionalización de las variables	28
Cap	oftulo III: METODOLOGÍA	29
3.1.	Tipo de investigación.	29
3.2.	Métodos de investigación.	29
3.3.	Diseño de investigación.	29
3.4.	Población y muestra.	30
	3.4.1. Población.	30
	3.4.2. Muestra de estudio	30
	3.4.3. Muestreo	30
3.5.	Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	31
3.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	31
27	Asportos áticos	21

Capítulo IV. RESULTADOS	32
4.1. Presentación y análisis de datos.	32
4.2. Prueba de Hipótesis.	38
4.2.1. Prueba de la hipótesis general	38
4.2. Prueba de la hipótesis del desarrollo Psicomotor grueso	39
4.3. Prueba de la hipótesis del desarrollo Psicomotor fino	40
4.3. Discusión de resultados.	41
Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
5.1. Conclusiones.	44
5.2. Recomendaciones.	45
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

# Índice de tablas.

Tabla 4.1.1. Resultados obtenidos en el pre test y post test en la dimensión:
desarrollo motriz grueso de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de
Ayangay – Julcán32
Tabla 4.1.2. Resultados en el pre test y post test en la dimensión: desarrollo Psicomotriz fino de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay – Julcán33
Tabla 4.1.3. Resultados en el pre test y post test en el desarrollo Psicomotriz fino de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay – Julcán34
Tabla 4.1.4.Rendimiento porcentual de las dimensiones y la variable del desarrollo Psicomotriz de los pre test y post test
Tabla 4.1.5. Prueba de Normalidad de las dimensiones y de la variable37
Tabla 4.1.6 Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor
Tabla 4.1.7. Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor grueso39
Tabla 4.1.8.Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor fino40
Índice de Figuras
Figura 4.1.1. Gráfica del desarrollo Psicomotor grueso, Fuente tabla 132
Figura 4.1.2. Gráfica del desarrollo psicomotor fino, fuente: Tabla 233
Figura 4.1.3. Gráfica porcentual del pre test y post test del desarrollo psicomotor, fuente: Tabla 335
Figura 4.1.4. Rendimiento porcentual de las dimensiones y la variable, fuente: tabla 4

# Índice de cuadros.

Cuadro 1. Operacionalización de las variables	28
Cuadro 2. Población estudiantil de la IEI 80316	de Ayangay - Julcán 201830
Cuadro 3. Distribución de la muestra	30
Cuadro 4. Técnicas e instrumentos de recojo de	datos31

#### RESUMEN

El presente trabajo "Estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos para el desarrollo psicomotor en estudiantes de cinco años de educación inicial, Julcán 2017" tuvo como objetivo fundamental fue la demostración del efecto del programa de estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos para el desarrollo del aprendizaje psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel inicial 80316 de Ayangay en Julcán, 2017.

El problema formulado fue: ¿La aplicación de los juegos recreativos serán eficientes en el desarrollo Psicomotriz de los estudiantes de la I.E.I. Nº 80316 de Ayangay - Julcán?

Se ha elaborado un instrumento para medir el desarrollo psicomotor que constó de 24 ítems dividido en dos dimensiones: El desarrollo Psicomotor grueso y el desarrollo psicomotor fino, el instrumento fue sometido al criterio del juicio de expertos que arrojó un CVR = 0.815 y una confiabilidad mediante el alfa de Cronbach de 0.855 considerada como muy buena.

Los resultados indican que el programa de las estrategias ha producido el efecto esperado al comprobarse mediante el coeficiente de la proporción de rangos de Wilcoxon un z=-3.626 y p = 0.000288, así mismo existe un rendimiento porcentual a favor del post test de 45.4% y una media en el post test de 39.0 puntos frente a 18.1 del Post test.

Palabras Clave: Estrategias, estrategias didácticas, desarrollo psicomotriz, nivel inicial.

ABSRACT

The present work "Didactic strategies based on recreational games for

psychomotor development in students of five years of initial education, Julcán 2017"

had as its fundamental objective the demonstration of the effect of the program of

didactic strategies based on recreational games for the development of the

psychomotor learning of the five year old students of the initial level 80316 of

Ayangay in Julcán, 2007.

The problem formulated was: ¿The application of the recreational games will

be efficient in the psychomotor development of the students of the I.E.I. N ° 80316

de Ayangay - Julcán?

An instrument has been developed to measure the psychomotor development

that consisted of 24 items divided into two dimensions: The gross psychomotor

development and the fine psychomotor development, the instrument was submitted

to the criterion of expert judgment that yielded a CVR = 0.815 and reliability through

Cronbach's alpha of 0.855 considered as very good.

The results indicate that the program of the strategies has produced the

expected effect when the coefficient of the Wilcoxon rank ratio is checked by z = -

3.626 and p = 0.000288, likewise there is a percentage yield in favor of the 45.4%

post test and a mean in the post test of 39.0 points compared to 18.1 of the Post

test.

Keywords: Strategies, didactic strategies, psychomotor development, initial level.

χi

# Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

# 1.1. Planteamiento del problema.

La educación como proceso social ha evolucionado, en algunos segmentos de la historia se estancaba, en otros tiempos mostró dinamismo, pero aproximadamente inicios del siglo XXI, la esfera educacional atraviesa momentos evolutivos, situaciones que cambian significativamente, que demanda nuevas formas de cómo determinar y aplicar capacidades psicomotrices para la educación de los niños en el Nivel Inicial, en ese sentido siguiendo la teoría de los roles de las cosas, el juego tiene una importancia significativa en el aprendizaje y recreación de las edades tempranas, estando dirigido hacia el objetivo de formar y exportar a la sociedad niños integrales en sus dos aspectos: cognitivo y valorativo.

En los primeros tiempos la educación estuvo centrada en los adultos porque era necesario que aprendieran para poder resolver algunas dificultades de orden práctico para construir viviendas y las labores agrícolas, lo mismo hacían las mujeres en las labores domésticas (Tiana, n.d.).

Comenio, Roseau, Pestalozzi y Fröebel quienes son partidarios de la educación preescolar impartida desde los hogares, más adelante esto se consolida con Montessori, Decroly y Agazzi.

En el Perú en 1902 se crea la primera cuna infantil en los Barrios Altos en Lima, con antecedentes en el año 1896, en 1931 se crea en primer jardín de la infancia el 25 de mayo por eso esa fecha es el día de la educación inicial(Blog de Noticias, n.d.)

En el mundo ya muchos países habían logrado tener en funcionamiento este nivel y los pedagogos de las distintas épocas aportaban con nuevas teorías alimentando la educación inicial y que felizmente en nuestros días está en pleno auge en nuestra patria y en el mundo entero, la UNESCO ha tomado para sí esta aspiración promulgándose después los derechos del niño.

En la E.I. encontramos que los niños aprenden mejor con materiales concretos o mediante la realización de actividades significativas como lo manifiestan los pedagogos en nuestro tiempo, siendo quizá una de las más importantes el juego, pero para que el juego tenga el impacto deseado y que sea el instrumento del desarrollo del movimiento o motor debe estar orientado mediante estrategias, esto es el juego planificado, no nos estamos refiriendo al juego no planificado que de hecho es muy bueno, nos referimos al juego con planificación estratégica.

En la medida que el desarrollo psicomotor es bueno también lo será las facultades intelectuales, físicas y emocionales. Dado a que hay una variedad de juegos, los juegos recreativos son los trataremos en el presente trabajo de investigación (Ramírez, 2013).

Sivira (2004) citado por Alvear, indica que: "Los actos recreativos debe desarrollarse desde la edad temprana[...]debido a que es fundamental en el desarrollo completo de la persona en su más amplia expresión" (Alvear, 2011).

Por la comparación simple hemos observado algunas deficiencias en las estrategias basadas en los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor de la Institución Educativa Inicial I.E.I. Nº 80316- Ayangay, del distrito y provincia de Julcán, Región La Libertad.

# 1.2. Formulación del problema.

# 1.2.1. Problema general.

¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo Psicomotriz de los estudiantes de la I.E.I. Nº 80316 de Ayangay – Julcán en 2017?

#### 1.2.2. Problemas específicos.

 a) ¿La aplicación del programa de juegos recreativos permite un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de la I.E.I. N° 80316 de Ayangay - Julcán? b) ¿La aplicación del programa de juegos recreativos permite un adecuado desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de la I.E.I. Nº 80316 de Ayangay - Julcán?

#### 1.3. Formulación de objetivos.

#### 1.3.1. General.

Determinar la influencia del programa de juegos recreativos en el desarrollo Psicomotor en los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay correspondiente al año 2017.

#### 1.3.2. Específicos.

- a. Identificar el nivel del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay en el año 2017 antes y después de la a.-a.-aplicación del programa de juegos recreativos
- b. Establecer el nivel de la motricidad gruesa de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay en el año 2017 antes y después de la aplicación del programa de juegos recreativos.
- c. Determinar el nivel de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay en el año 2017 antes y después de la aplicación del programa de juegos recreativos.

# 1.4. Justificación de la Investigación.

#### 1.4.1. Justificación teórica

El presente trabajo intelectual en el campo de la investigación tuvo como proporcionar conocimientos del desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel inicial en una de las instituciones educativas del área rural de Julcán, ya que la realidad que se presenta tiene un aspecto muy diferenciado a los estudiantes de otras localidades en donde el abandono, la desnutrición y la visión social tiene visos no tan agradables.

#### 1.4.2. Justificación práctica.

Cuando hablamos de esta justificación nos referimos al uso para resolver un problema en el campo de la educación, en efecto los resultados a los que arribamos al ejecutar el presente trabajo ha de servir de insumo en la toma de decisiones a la docente, a la Directora, a las autoridades del sector y también a los padres de familia para que desde su rol contribuyan a mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes y por ende del desarrollo de los niños.

#### 1.4.3. Justificación metodológica.

Desde esta óptica este trabajo se justifica porque en primer lugar los instrumentos que hemos elaborado y desde luego validados han de servir para realizar otros trabajos de investigación, en otras instituciones de realidades similares o cualquier otra realidad, pero adecuándolas a esos contextos.

# 1.4.4. Justificación legal.

Desde esta óptica este trabajo se justifica por cuanto para la obtención de algún título o grado académico en el Perú se debe realizar un trabajo de investigación, según señalan las normas legales vigentes, a nivel interno de nuestra casa de estudios damos cumplimiento a la normatividad vigente.

# Capítulo II. MARCO TEÓRICO.

# 2.1. Antecedentes de la investigación.

Acurio y Almache (2015), de La Universidad de Cotopaxi, con la tesis nominada: Incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela "Agustín Albán" de un barrio del cantón Pujilí, 2013 – 2014 cuyo propósito fue determinar la incidencia del juego en el desarrollo motriz en el segundo de Básica, entre sus conclusiones indica: El juego es muy necesario en el desarrollo de habilidades del niño [...],también indican que el juego permite la familiarización en la educación formalizada [...] (Acurio & Almache, 2015).

Ramírez (2013), de la Universidad Pedagógica Nacional, en su tesina: "El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño de preescolar." Cuyo propósito fue identificar al juego como medio eficaz para desarrollar la psicomotricidad del niño, Brindar estimulaciones a los niños que contribuyan a desarrollarse en forma general. Concluye diciendo: [...] es en la infancia donde se inicia una serie de aspectos del niño y que coinciden con el interés en la actividad lúdica, juega porque el juego es placer [...], dice que durante el juego en el juego incrementa la capacidad de análisis, se concentra mejor, desarrolla su capacidad sintética e inicia la generalización [...] (Ramírez, 2013).

Mamani (2017) de la Universidad Mayor de San Andrés para su licenciatura en Educación, en su trabajo "Significancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial" que tuvo como propósito: Analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo, entre sus conclusiones dice: Las educadoras asignan al juego como elemento vital e indispensable para que los niños(as) tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz. Dice además El juego es un elemento vital e indispensable para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz, de niños de nivel inicial, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando como base a

las actividades lúdicas psicomotrices concretas y respetando los elementos básicos de planificación en aula, cuidando, a su vez, de cubrir las carencias metodológicas y estratégicas (Mamani, 2017).

Gastiaburú (2012) de la Universidad SIL en el "Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao", para graduarse como maestro en Educación y que tuvo como propósito Constatar la eficacia del programa, entre sus conclusiones manifiesta que el programa mostró ser efectivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños. Del mismo modo indica que se evidencia una mejora significativa en el desarrollo motriz de la muestra de estudio. (Gastiaburú, 2012).

Alarcón, García y Vásquez (2013), de La U.N.T en su tesis: Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de Trujillo. Para efectos de Licenciatura en el nivel lnicial, el propósito fue Determinar si el taller juegos al aire libre mejora la coordinación motora gruesa, en sus conclusiones indican que: En el Pre test en ambos grupos (GE y GC) se comprobó que el nivel de coordinación motora gruesa fue regular, en tanto que en el post test en el GE se aceptó la Ha al haber significancia estadística según la t de Student. (Alarcón, García, & Vásquez, 2013).

#### 2.2. Bases teórico científicas.

#### 2.2.1. Estrategias didácticas.

#### 2.2.1.1. Definición.

Para Manual de estrategias didácticas citando a Velazco (2010) dice que "[...]se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en la formación, so adecuado de la metodología, la utilización de la serie de recursos que son insumo del proceso educativo." (Velazco, 2010).

En el manual de la formación policial de la Argentina en el 2015, citando a Anijovich y Mora (2010) sostienen que las estrategias de enseñanza las decisiones asumidas por el docente para direccionar el acto educativo, para fomentar el aprendizaje de sus alumnos (Formación policial- Gestión, 2015).

Nosotros consideramos que las estrategias del docente son una serie de acciones debidamente planificadas que pretenden lograr mejores resultados en el aprendizaje.

#### 2.2.1.2. Clasificación de las estrategias didácticas.

#### 2.2.1.2.1. Estrategias de enseñanza.

Estas estrategias son usadas por el docente con la finalidad de simplificar los aprendizajes con la finalidad de que éstos sean más comprensibles a los estudiantes, entre éstas tenemos: la lluvia de ideas, las sinopsis, comparación de cuadros, la V de Godwin, los organizadores gráficos, etc. (Anibal Meza, 2014)

# 2.2.1.2.2. Estrategias de aprendizaje.

Para Román y Gallego citado por Meza (2014) indica: las estrategias para facilitar el aprendizaje son empleados por los estudiantes, sumimos lo que indican Román y Gallego (Aníbal Meza, 2013) que menciona las siguientes: Para adquirir conocimientos: la atención, la repetición, las mnemotecnias, las estrategias de asociación o vínculo, de esquematización resúmenes, organizadores gráficos, etc., asimismo tenemos las estrategias de apoyo la cual comprende a la metacognición, finalmente tenemos a las estrategias del autoconocimiento y el automanejo que corresponden a los aspectos afectivos, sociales y los de motivación o automotivación.

#### 2.2.1.2.3. Características de las estrategias.

- Deben tener un propósito o finalidad.
- Es necesario que sean intencionales.
- Deben propender a la metacognición.
- Deben contribuir a un aprendizaje individual y colectivo.

#### 2.2.2. Juegos recreativos.

#### 2.2.2.1. El juego.

Para Torres (2002) citado por Casares, dice que el juego es una herramienta fundamental en el aprendizaje de manera especial en los niños y son un conjunto de actividades muy entretenidas y de corta duración en la cual

se establecen reglas y roles y como tal fortalecen a la socialización y la sana convivencia de los futuros ciudadanos, es además una estrategia que permite reducir tenciones y relajamiento en la población estudiantil y contribuye de manera eficaz a la integración (Casares, 2013).

#### 2.2.2.2. Clasificación del juego.

Existe variedades de clasificaciones de los juegos, nosotros tomamos hemos tomado el criterio de la Unidad 1 la revista en ("El juego," n.d.), en ella se indica la siguiente clasificación:

- Por la intervención del adulto: Puede ser de libre decisión, Podría ser un juego dirigido o acompañado de un adulto sin que éste intervenga.
- De acuerdo al lugar donde se ejecuta el juego: Puede ser el en el aula o fuera de ella.
- De acuerdo a la participación social: De espectador, el juego de una sola persona, juegos asociativos o juegos cooperativos e incluso puede darse el caso del tipo de juego con la participación de adultos.
- Por la cantidad de participantes: están considerados los juegos de carácter individual, en parejas o los de grupo.
- Según los materiales: pueden hacer uso de materiales o no hacerlos.

#### 2.2.2.2.1. El juego recreativo.

Son una serie de acciones que realiza generalmente el niño y tiene por propósito el logro de satisfacción para quienes lo realizan, su carácter es estrictamente lúdico, es sí una cualidad innata que tare el ser humano en el que se trasmiten emociones y sensaciones agradables y que contribuye de manera especial a desarrollar una serie de aspectos del ser humano además de los ya indicados en los juegos en forma general.

#### Características del juego recreativo.

- Promueven el aprendizaje.
- Genera sentimientos y afectos en los participantes.
- Desarrolla habilidades físicas, cooperación, creativas, etc.
- Carecen de reglamentación que la diferencia de los juegos deportivos que sí lo están.
- Deben contribuir al desarrollo motriz.

# Importancia de los juegos recreativos.

Existen muchas ventajas del juego, pero mencionares a nuestro criterio las que consideramos más importantes.

- Permite el desarrollo de capacidades: afectivas, cognitivas
- Contribuye al desarrollo de las facultades mentales y sensoriales.
- Potencializa la imaginación y la creatividad infantil.
- Tiende a mejorar la capacidad de cooperación.
- Contribuye a desarrollar hábitos democráticos al aceptar las reglas para el juego (Fernandez, n.d.)
- a. Los juegos de simple ejercitación o sensomotores: Son sencillos, le dice juegos primitivos, tienen como finalidad causar placer al ejecutarlo como es el caso de observar un objeto solamente por el placer de observarlo, ejemplo al contemplar un polo, solo siente placer al mirarlo, mirarlo al derecho después al revés, mirarlo solamente por curiosidad, manipularlo para sentir la sensación de mirarlo (Fernandez, n.d.).

Ejemplos de estos juegos:

- Subir a un columpio
- Hacer pisadas fuertes para ver la consistencia del piso o del pasto.
- Hacer puños sobre objetos no contundentes, etc.
- b. Los juegos simbólicos: Consiste en la imitación del mundo exterior mediante el juego, mientras que en la simple ejercitación tiene un carácter más individualizado, en esta etapa el juego es socializado debido a las imitaciones que realiza, el apogeo se da entre los 2 a 4 años de edad. Entre estos juegos tenemos al juego con objetos, muñecas en caso de las niñas, carritos en caso de los niños, juegos de disfraces, los juegos de la casita, de tomar el té por imitación.

# Ejemplos:

- Imitación de soldado en desfile.
- Jugando a construir la casita.
- Jugando al explorador en alturas pequeñas no peligrosas, etc.
- c. Los juegos de reglas. Este tipo de juego conlleva a relacionarse con grupos o interpersonales de las mismas edades. En este tipo de juegos están reglamentados y quien las desacata se hace merecedor a una sanción.(Fernández, n.d.). Entre este tipo de juegos tenemos:

- de mesa.
- psicomotrices.
- cognitivos, etc.

Ejemplo de juegos reglados: Pepes y pepitas, el futbol de los cangrejos, etc.

#### 2.2.3. Desarrollo psicomotor.

# 2.2.3.1. Definición.

El término Psicomotor hace alusión a dos términos, Psico considerada como los procesos psíquicos, afectivos y cognitivos y Motor que se refiere al movimiento.

En innovaciones educativas hemos encontrado que el desarrollo psicomotor o psicomotriz son cambios de carácter cuantitativo y cualitativo que se producen en una persona en los niveles biológicos y psicológicos en el proceso evolutivo de una persona en el ascenso al pleno desarrollo (Innovación, 2009).

#### 2.2.3.2. Clases de desarrollo psicomotor.

Existen dos tipos:

**Psicomotor Grueso**. Se refiere al uso desarrollo de los músculos grandes como son los músculos que se accionan para correr, saltar, encestar con un balón, patear un balón, etc.

**Psicomotor fino**. Está referido al uso de los músculos pequeños que actúan en forma coordinada con otros músculos, ejemplo: hacer garabatos, en este caso intervienen varios músculos pequeños como son vista, ojo, mano.

Serán tratados más adelante como dimensiones con mayor detalle.

#### 2.2.3.3. Factores del desarrollo psicomotor.

El desarrollo psicomotriz (Carrasco & Carrasco, n.d.)Está condicionado a factores, entre estos tenemos:

- Factores innatitas. Sostienen que cada ser trae consigo en sus estructuras genéticas cierta predisposición de para el desarrollo de las condiciones psicomotrices que el niño mostrará.
- Factores medio ambientales. Está demostrado que los factores del entorno ya sea social o natural tienen influencia directa en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

 Factores eclécticos. Son aquellos que están determinados por la interacción de reciprocidad entre el medioambiente y las condiciones genéticas

#### 2.2.3.4. Teorías del desarrollo psicomotriz en el ser humano

Existen muchas teorías, pero solo fundamentaremos a dos de ellas:

# Teoría de Piaget:

- El sensorio motor de 0 a 2 años. Presenta el niño etapas que bien podrían llamarse de intentos de movimientos por no tener intención de hacerlo sobre todo en los primeros meses que sus movimientos y sentimientos son en sí actos reflejos
- La fase Pre operacional de 2 a 7 años. En esta etapa comienza accionarse la cognición y los conceptos, las acciones más saltantes son el uso de los juegos simbólicos y el uso del lenguaje es más mayor amplio.
- El estadio de las Operaciones concretas de 7 11 años, hace uso en primera instancia de un pensamiento lógico aun deficiente, tiene un mejor desarrollo del instinto de conservación y sus movimientos van en esa direccionalidad.
- La etapa de las Operaciones formales de 7 en adelante. El movimiento inicia su independencia y ya no está ligado a la acción, se inician no solo pensamientos sino movimientos más complejos para de ser el caso llegar a la especialización en alguna actividad concreta como es el caso del inicio para ser ballestita.

# Teoría de Henri Wallon.

Este autor lo divide en 4 etapas.

- La etapa impulsiva. Comprende la edad de 6 a 12 meses, se caracteriza por la mezcla de lo tónico y lo cinético.
- La etapa sensomotora. Abarca de los 12 a 14 meses, el movimiento va dirigido hacia el exterior surge el deseo de explorar.
- **Etapa proyectiva.** Abarca de 2 a 3 años, la motricidad es lo más importante en esta etapa, hace uso de juegos simbólicos.
- **Etapa del formalismo.** Existe una mayor capacidad de movimiento y desarrollo del aspecto psicológico.(Carrasco & Carrasco, n.d.)

# 2.2.3.5. Evolución de las capacidades psicomotoras.

En (Innovación, 2009) encontramos las siguientes etapas.

- La tenacidad muscular. Es el estado de contracción de los músculos pudiendo ser está muy fuerte por lo que recibe el nombre de hipertonía o si es muy débil se denomina hipotonía
- **Control de la postura**. Es la posición que con el cual responde el organismo al realizar algún tipo de movimiento.
- El equilibrio. Tiene como función asegurar el estado de reposo o de movimiento del organismo cuando éste se encuentre en alguno de los dos estados.

#### 2.2.3.6. Estrategias de los juegos para el desarrollo psicomotriz.

Hemos considerado dos tipos de estrategias aludiendo a Ochoa y Estrada (2017) quienes consideran que en la motricidad gruesa debe emplearse juegos con contenidos de fuerza, velocidad, desplazamiento y agilidad.

Para la motricidad fina se debe emplear como estrategias con actividades grafico – plásticas, pegado de plastilina para construir figuras o rutas previamente seleccionadas por la docente, el juego con títeres en los dedos y otras actividades de relajación muscular (Ochoa & Estrada, 2017).

#### 2.2.3.7. Trastornos psicomotrices.

Se hace necesario detectar a tiempo cuando un niño presenta dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad entre estos trastornos tenemos a:

- La inmadurez psicomotora. Se visualiza en la lentitud de los movimientos y en la descoordinación de los mismos.
- Torpeza Psicomotriz. Reflejan movimientos deficientes, son muy débiles, existe dificultad en los movimientos que requiere de precisión, no puede diferencia los movimientos, se observa agitamiento
- Inestabilidad de los movimientos. Se visualiza descontrol de los movimientos, en el descontrol de los mismos, se observa dificultades en la motricidad fina en los trazos debido a que no puede controlar sus movimientos.

- Deficiente coordinación viso-motriz. Se hace visible en el fracaso de precisión y habilidad de las dos motricidades gruesa y fina (por ejemplo, en encestar u balón o en la lectoescritura.
- Dificultades en la lateralidad. Manifiesta retraso en la elección de la preferencia de lateralidad que traerá como consecuencia dificultades en las nociones de tiempo y espacio(Ochoa & Estrada, 2017).

# 2.2.3.8. Dimensiones del desarrollo psicomotriz.

Barruezo, menciona en forma general que existen que en lo esencial hay dos tipos de psicomotricidad y que nosotros lo asumimos como dimensiones porque éstas se complementan y son:

#### 2.2.3.8.1. Desarrollo psicomotor grueso.

En concreto son actividades que se realizan con las extremidades o músculos más grandes del organismo, existen muchas actividades que se realizan con ellos, las actividades enmarcadas dentro esta psicomotricidad tenemos(Barruezo, 2003):

- La coordinación general. Usa todas las partes del organismo o algunas partes del mismo, para tener éxito en ello el niño debe hacer una diferenciación exacta de su cuerpo. Entre estas actividades concretas tenemos: saltar, marchar, correr, trepar, etc.
- Postura y equilibrio.
   Es el estado que asume el cuerpo en el espacio y el equilibrio es la forma como responde el organismo a la gravedad, ambas se combinan como
- La estructuración espacial.
   Está dado por las nociones en función del espacio tales como: Abajo, arriba, derecha, adentro, afuera

una respuesta al espacio y gravedad(Lázaro & Berruezo, 2009).

#### 2.2.3.8.2. Desarrollo psicomotor fino.

Son los movimientos de precisión que hace uso el ser humano en donde es necesaria la participación de los músculos pequeños del organismo las actividades de este tipo de psicomotricidad requieren de mayor precisión y desde luego también la coordinación de los músculos

grandes, entre estas coordinaciones tenemos a: la coordinación ojo – mano, coordinación ojo – pie.

Entre las coordinaciones óculo – manual o coordinación ojo - mano tenemos: rasgado, plegado, embolillado, etc.

# 2.3. Marco conceptual.

#### a. Estrategias.

Viene a ser la dirección y trascendencia de una institución o parte de ella que debe cumplirse en un plazo determinado para conseguir los fines o propósitos para su creación Jhonson (2001).

# b. Estrategias didácticas.

Son procesos que conlleva una serie de técnicas y que deben tener relación ineludible entre la misión, la estructura del currículo y los niveles de conocimientos de los estudiantes y que deben considerarse para conseguir mejores aprendizajes en los estudiantes (Avanzini, 1998).

#### c. Juegos.

Es una actividad de gran importancia de manera especial en los primeros años de vida del ser humano que surge como una herramienta de aprendizaje en forma innata, dentro del principio de libertad y espontaneidad que le permite al niño insertarse en al entorno familiar y social que contribuye al desarrollo del área afectiva, el área de la cognición, social motora de los infantes (Díaz, 1993) citado en Educación 2001.

#### d. Juegos recreativos.

Son las actividades de carácter placentero y cuyo propósito es brindar distracción o satisfacciones de alegría a quienes las realizan, tiene una esencia lúdica, que permite en el c como aso de los niños aprendizaje en las diversas esferas humanas como el conocimiento, el afecto y el control de las emociones y sensaciones, extraído de (Acurio & Almache, 2015).

#### e. Psicomotricidad.

En sí una técnica o una serie de ellas que permiten la integración de dos aspectos muy importantes del ser humano como son los aspectos mentales y el movimiento, no puede estar el movimiento aislado del aspecto psíquico sino se trataría de una máquina, estos movimientos están regidos por la mente para cumplir alguna acción específica.

#### f. Desarrollo psicomotriz.

Son los aprendizajes de las capacidades del movimiento que logra un niño durante la etapa que le dure como niño, este aspecto se va desarrollando en forma paulatina y que hay una perfecta coordinación del crecimiento humano, la madurez de los procesos mentales y que permiten que una persona asuma en forma gradual el desarrollo pleno para más tarde asumir el rol que como ser humano le corresponde en su medio social.

#### 2.4. Identificación de las dimensiones.

#### 2.4.1. Variable Independiente: estrategias didácticas.

# Definición conceptual.

Son las acciones y puesta en práctica de las etapas del proceso mediante el cual un docente realiza desarrolla su función haciendo uso de medios, recursos el proceso de la enseñanza con la finalidad de facilitar el aprendizaje de los estudiantes (Velazco, J y Mosquera, 2010)

#### Definición operacional.

Son los procesos debidamente planificados mediante el cual los docentes haciendo uso de los diversos materiales, estrategias y tecnologías apropiadas que van a contribuir a la eficacia del aprendizaje.

# 2.4.2. Variable dependiente: desarrollo psicomotor.

#### Definición conceptual.

El desarrollo psicomotor o psicomotriz son cambios de carácter cuantitativo y cualitativo que se producen en una persona en los niveles biológicos y psicológicos en el proceso evolutivo de una persona en el ascenso al pleno desarrollo (Innovación, 2009).

# Definición operacional.

Es la muestra del avance en el desarrollo del ser humano.

# 2.5. Formulación de las hipótesis.

# 2.5.1. Hipótesis general:

Hog: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos no influyen en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

Hag: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

#### 2.5.2. Hipótesis específicas.

H<sub>1</sub>: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

H<sub>2</sub>: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor fino de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

#### 2.6. Variables.

#### 2.6.1. Variable independiente:

Estrategias didácticas

# 2.6.2. Variable dependiente:

Desarrollo psicomotriz.

# Operacionalización de las variables.

Cuadro 1. Operacionalización de las variables

Varia bles	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instru mento
	Son las acciones y puesta en		Experimenta objetos con sus manos		
ativos	práctica de las etapas del	Juegos sensomotores	Salta en su sitio probando dureza del piso.		
recrea	proceso mediante el cual un		Trepa columpios		
soben	docente realiza		Imitación de atletas		so
as de j	desarrolla su función haciendo uso	Juegos simbólicos	lmita marchas en grupos		Lista de cotejos
dáctica	de medios, recursos el		Construye casas pequeñas		Lista d
as die	proceso de la enseñanza		Encesta el balón		
ategia	con la finalidad de facilitar el		Participa en rondas		
Vi: Estrategias didácticas de juegos recreativos	aprendizaje de los estudiantes.(V elazco, J y Mosquera, 2010)	Juegos con reglas	Participa en juegos con fuerza física		
	El desarrollo psicomotor o psicomotriz		Efectúa movimientos usando los miembros superiores e inferiores		
notriz	son cambios de carácter cuantitativo y cualitativo que	Desarrollo psicomotor grueso	Hace carreras cortas de velocidad	1 - 8	ión
Vd: Desarrollo Psicomotriz	se producen en una persona en los		Levanta objetos de poco peso		Guía de observación
Desarroll	niveles biológicos y psicológicos en el proceso		Usa material de trazo para pegados y similares		suía de o
Vd: D	evolutivo de una persona en el ascenso	Desarrollo psicomotor fino	usa material de trazo para embolillados y otros	9 - 16	0
	al pleno desarrollo (Innovación, 2009).		Hace figuras o trazos de letras a mano alzada		

# Capítulo III: METODOLOGÍA.

# 3.1. Tipo de investigación.

El tipo de investigación fue básico, debido a que explica los cambios que produce una variable sobre la otra es una investigación explicativa, en cuanto al tipo de datos fue cuantitativa y en cuanto al tiempo se trata de una investigación longitudinal al realizarse a través de 12 sesiones (Peña Roberto, 2012).

# 3.2. Métodos de investigación.

Para concretar este trabajo se han usado los siguientes métodos:

**El Inductivo**. Por cuanto teniendo nuestros resultados expresados en términos cuantitativos que son un caso particular, lo generalizamos hacia una esfera más amplia.

**Deductivo**. Permite tomar datos generales para poder aplicarlo a nuestra investigación con la finalidad de interpretar nuestros resultados.

**Analítico.** Nos ha permitido tomar diversa información que proceden de las diversas fuentes focalizando los aspectos de interés para nuestro estudio.

**Sintético**. Porque nos permite una vez extraída la información de las diversas fuentes, condensarlas para posteriormente insertarlo en las partes correspondientes de la presente investigación.

#### 3.3. Diseño de Investigación.

El diseño de la presente investigación fue el Cuasi experimental cuyo esquema es el siguiente:

GE: O<sub>1</sub>......O<sub>2</sub>

#### En donde:

GE: Es el grupo experimenta conformado por los estudiantes de cinco años

O<sub>1</sub>: Son los resultados obtenidos en el variable desarrollo psicomotriz antes de la aplicación de las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos.

X: Es el programa de estrategias basada en los juegos recreativos.

O<sub>2</sub>: Son los resultados obtenidos en el variable desarrollo psicomotriz antes de la aplicación de las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos.

#### 3.4. Población y muestra.

#### 3.4.1. Población.

Estuvo conformada por 70 estudiantes de la IE 80316 del nivel inicial del caserío de Ayangay comprensión de Julcán.

Cuadro 2. Población estudiantil de la IEI 80316 de Ayangay - Julcán 2018

Edad	Maso	culino	Fem	enino	Total		
_	fi	f%	f% fi		fi	f%	
3 años	12	17.1	13	18.6	25	35.7	
4 años	12	17.1	10	14.3	22	31.4	
5 años	9	12.9	11	15.7	20	28.6	
Total	33 47.1		34 48.6		70	100.0	

Fuente: Nóminas de matrícula oficiales de la IEI 80316 de Ayangay - 2017

#### 3.4.2. Muestra de estudio

Cuadro 3. Distribución de la Muestra

Edad	Mas	sculino	Fem	enino	Total		
5 años	fi	f%	fi	f%	fi f%		
	9	45.0	11	55.0	20	100.0	

Fuente: Nóminas oficiales de matrícula de los estudiantes de cinco años.

## **3.4.3. Muestreo:** Fue intencional, no probabilístico

# 3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

Cuadro 4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas	Instrumentos
Análisis documental: se aplicó en el	Fichas:
uso de las fuentes bibliográficas,	Se hizo uso de ficha bibliográfica,
Web, artículos revistas, etc.	resumes, textuales, hemerográficas y
básicamente para la elaboración del	de argumento.
marco teórico, los antecedentes, la	
metodología etc.	
Observación Sistemática:	Guía de observación: que mide las
Se ha aplicado para captar los datos	dimensiones del desarrollo psicomotor
para el posterior procesamiento de	grueso y fino, estuvo compuesto por 16
los datos mediante los aplicativos	ítems, los criterios fueron: Inicio,
estadísticos	proceso y logro esperado.

# 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Con los datos ya recogidos, estos fueron condensados en una matriz general. Se hicieron los cálculos respectivos para las frecuencias y las figuras empleando el Excel 2016. Los cálculos que se hicieron fueron:

- Frecuencias: absolutas y porcentuales.
- La media o promedio por dimensiones y de la variable dependiente.
- La desviación estándar.
- El coeficiente de variabilidad.

La Contrastación de las hipótesis se hizo mediante el aplicativo SPSS V 25.

# 3.7. Aspectos éticos.

Se contó con el consentimiento de los padres de familia de cinco años.

Los datos se han mantenido en reserva por ser de uso exclusivo para la elaboración del presente trabajo de información.

Se ha respetado el derecho de autor en las diversas fases.

# Capítulo IV. RESULTADOS.

# 4.1. Presentación y análisis de datos.

Tabla 4.1.1. Resultados obtenidos en el pre test y post test en la dimensión: desarrollo motriz grueso de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay – Julcán.

		Pre test						Post test					
Escala	Nivel	fi	f%	Media	DS	CV	fi f%	f%	Media	DS	CV		
		"	1 /0	Media	D0	(%)		1 /0			(%)		
0 - 8	Inicio	14	70.0		4.7	5 4.7		2	10.0				
9 - 16	Proceso	5	25.0	0.5			.5 4.7	40.7	3	15.0	20.0		07.0
17 - 24	Logrado	1	5.0	9.5				9.5 4.7	9.5 4.7	49.7	15	75.0	20.0
Total		20	100.0				20	100.0					

Fuente: Matriz de datos de la variable Desarrollo Psicomotriz

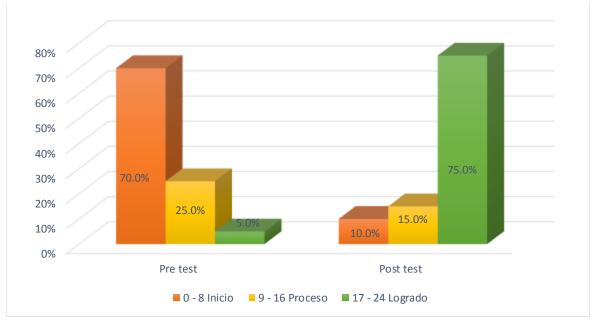


Figura 4.1.1. Gráfica del desarrollo Psicomotor grueso, Fuente tabla 1

# Descripción.

# En el pre test.

Antes de la aplicación del programa de las estrategias basadas en los juegos recreativos hemos encontrado que el 70.0% de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio, el 25.0% obtuvieron el nivel de proceso y en 5.0% alcanzaron el nivel de logro. El promedio es de 9.5 puntos por lo que los estudiantes se

encontraron por aproximación en el nivel de proceso, la desviación estándar en torno al promedio fue de 4.7 puntos con un coeficiente de variación de 49.7% que indica en las puntuaciones son heterogéneas.

#### En el Post test.

Después aplicado las estrategias se observa que el 10.0% de los estudiantes obtuvieron el nivel de inicio, el 15.0% estuvo en proceso y el 75.0% alcanzó el nivel logrado. El promedio fue de 20.0 puntos por tanto obtuvieron el nivel logrado, la desviación estándar fue de 5.5 puntos y el coeficiente de variación fue de 27.3% lo cual indica que las puntuaciones obtenidas foro homogéneas.

Tabla 4.1.2. Resultados en el pre test y post test en la dimensión: desarrollo Psicomotriz fino de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay – Julcán.

	Nivel	Pre test						Post test									
Escala		fi	f%	Media	DS	CV (%)	fi	f%	Media	DS	CV (%)						
0 - 8	Inicio	15	75.0				3	15.0									
9 - 16	Proceso	3	15.0	0.0	4.5	50 F	3	15.0	40.0	0.4	00.0						
17 - 24	Logrado	2	10.0	8.6		4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	8.6 4.5	8.6 4.5	52.5	14	70.0	19.0	6.4
Total		20	100.0	=			20	100.0									

Fuente: Matriz de datos de la variable Desarrollo Psicomotriz

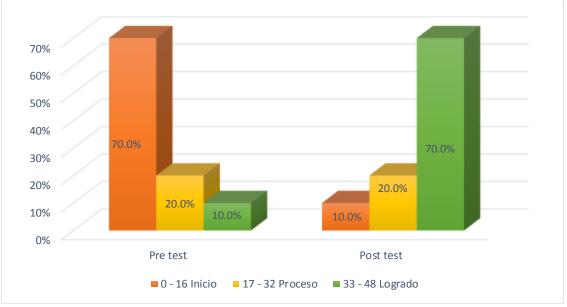


Figura 4.1.2. Grafica del desarrollo psicomotor fino, fuente: Tabla 2.

# Descripción.

#### En el Pre test.

En el menú de inicio Se observa al 75.0% de los estudiantes, el 15.0% en el nivel de proceso y el 10.0% obtuvo el nivel logrado. El promedio de esta dimensión fue de 8.6 puntos, la desviación estándar alcanzó a 4.5 puntos y el coeficiente de variación fue de 52.5% lo cual nos permite señalar que las puntuaciones de esta prueba fueron heterogéneas.

#### En el Post test.

En esta prueba observamos que el 15.0% obtuvo el nivel de inicio, también el 15.0% obtuvo el nivel de proceso y el 70.0% alcanzó el nivel logrado. El promedio dimensional de esta prueba alcanzó a 19.0 puntos por tanto en forma general los estudiantes obtuvieron el nivel logrado, Buenos días y un estándar fue de 6.4 puntos y el coeficiente de variabilidad fue de 33.9% por lo tanto los datos fueron heterogéneos.

Tabla 4.1.3. Resultados en el pre test y post test en el desarrollo Psicomotriz fino de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay – Julcán

		Pre test						Post test			
Escala	Nivel	fi	f%	Media	DS	CV (%)	fi	f%	Media	DS	CV (%)
0 - 16	Inicio	14	70.0				2	10.0			
17- 32	Proceso	4	20.0				4	20.0			
33 - 48	Logrado	2	10.0	18.1	8.7	43.8	14	70.0	39.0	11.2	28.6
Total		20	100.0	=			20.0	100.0			

Fuente: Matriz de datos de la variable Desarrollo Psicomotriz

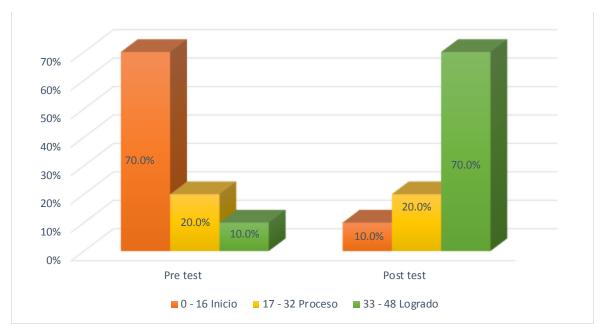


Figura 4.1.3. Grafica porcentual del pre test y post test del desarrollo psicomotor, fuente: Tabla 3

Descripción

# El Pre test.

En Inicio se observó al 70.0%, en la etapa de proceso observamos el 20.0% y al 10.0% en el nivel logrado. El promedio en esta prueba fue de 18.1 puntos por lo que a nivel de la variable observamos que los estudiantes se encontraron en el nivel de proceso, tenemos también una desviación estándar de 8.7 puntos en torno a la media aritmética, asimismo observamos que el coeficiente de variación obtenido fue de 48.3% por lo que esas puntuaciones son consideradas heterogéneas.

# En el Post test.

Después de la aplicación de las estrategias en el desarrollo psicomotor se obtuvo el 10.0% el nivel de inicio, el 20.0% en la etapa de proceso y el 70.0% obtuvo nivel logrado. El promedio a nivel fue de 39.0 puntos por lo que según la escala le corresponde el nivel logrado, la desviación estándar fue de 11.2 puntos con relación al promedio y el coeficiente de variabilidad fue de 28.6% por lo que estás puntuaciones según el valor alcanzado son homogéneas.

Tabla 4.1.4.Rendimiento porcentual de las dimensiones y la variable del desarrollo Psicomotriz del pre test y post test.

	Pre test		Post test		Diferencia	
Dimensiones/ Variable	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Desarrollo Psicomotriz Grueso	9.5	39.6	20.0	83.3	10.5	43.7
Desarrollo Psicomotriz fino	8.6	35.8	19.0	79.2	10.4	43.4
Desarrollo Psicomotriz	18.1	37.7	39.0	83.1	20.9	45.4

Fuente: Matriz de la guía del desarrollo Psicomotriz

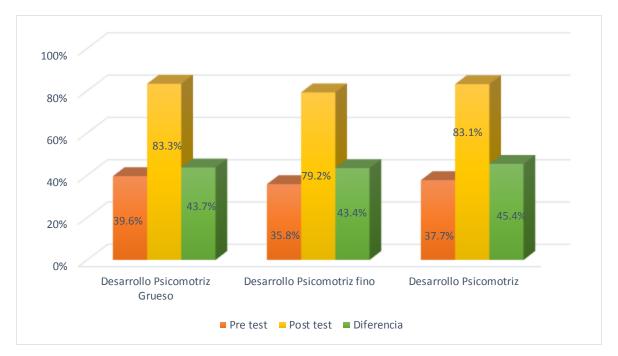


Figura 4.1.4. Rendimiento porcentual de las dimensiones y la variable, fuente: tabla 4.

#### Descripción.

La tabla anterior expresa las ganancias o diferencias porcentuales a nivel de las dimensiones y de la variable, en estos resultados encontramos que:

En el desarrollo psicomotriz grueso el pre test tiene un rendimiento del 39.6%, el post test registra el 83.3%, por tanto, la diferencia es de 43.7% a favor del post test.

En el desarrollo psicomotriz fino, el pre test tiene un rendimiento porcentual de 35.8% y el post test es de 79.2% por lo que existe una diferencia de 43.4% también a favor del post test.

Con relación a la variable, el pre test alcanzó un rendimiento de 37.7% Mientras que el post test obtuvo un rendimiento del 83.1% por lo que existe una diferencia de 45.4% también a favor del post test.

De lo observado anteriormente se observa que después de la aplicación de las estrategias basadas en los juegos recreativos hubo un incremento muy importante en las cifras porcentuales tanto a nivel de las dimensiones como de la variable y que en promedio alcanza una diferencia de 45.4% a favor del post test.

Tabla 4.1.5. Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable.

Dimensiones/Variable	Kolmogorov	rnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk			
Diffictisiones/ Valiable	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test del desarrollo Psicomotor grueso	,321	20	,000	,731	20	,000
Post test del desarrollo Psicomotor grueso	,276	20	,000	,747	20	,000
Pre test del desarrollo Psicomotor fino	,315	20	,000	,652	20	,000
Post test del desarrollo Psicomotor fino	,322	20	,000	,763	20	,000
Pre test del desarrollo Psicomotriz	,293	20	,000	,710	20	,000
Post test del desarrollo Psicomotriz	,273	20	,000	,779	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Visor de datos del SPSS V25

#### Descripción.

Como nuestra muestra es menor de 50 elementos muéstrales, debemos tomar la significancia en el criterio de Shapiro Wilk, en esta columna observamos que el nivel de significancia (sig.) estadística en todos los casos ésta es siempre menor que 0.05, entonces la muestra no presenta distribución normal por lo que el estadístico para la contratación de hipótesis será la prueba de rangos de Wilcoxon que se usa cuando la distribución no es normal.

#### 4.2. Prueba de hipótesis.

#### 4.2.1. Prueba de la hipótesis general.

#### a. Formulación de la hipótesis.

Hog: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos no influyen en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

Hag: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

# Estadístico de contraste: Prueba de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas

#### c. Resultados.

Tabla 4.1.6. Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor

Variable	Valor Z	ρ	Significante/No significante
Desarrollo Psicomotor	-3.626	0.000288	Significante

Fuente: Visor de datos de SPSS V.25 procesado de la matriz de datos

#### d. Decisión.

#### En vista que $\rho > 0.05$ :

Aceptamos la hipótesis formulada por las investigadoras que afirman que: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

#### 4.3. Prueba de la Hipótesis del desarrollo psicomotor grueso.

#### a. Formulación de la hipótesis.

H<sub>01</sub>: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos no influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

H<sub>a1</sub>: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

# b. Estadístico de contraste: Prueba de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas

#### c. Resultados.

Tabla 4.1.7. Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor grueso

Dimensión	Valor Z	ρ	Significante/No significante
Desarrollo	-3.527	0.000421	Significanto
Psicomotor Grueso	-3.321	0.000421	Significante

Fuente: Visor de datos de SPSS V.25 procesado de la matriz de datos

#### d. Decisión.

En vista que  $\rho > 0.05$ :

Aceptamos la hipótesis formulada por las investigadoras que afirman que:

Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

#### 4.4. Prueba de la Hipótesis del desarrollo psicomotor fino.

#### a. Formulación de la hipótesis.

H<sub>02</sub>: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos no influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

Ha2: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel lnicial de Ayangay comprensión de Julcán.

b. Estadístico de contraste: Prueba de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas

#### c. Resultados.

Tabla 4.1.8.Resultados obtenidos en la contrastación de la variable: Desarrollo Psicomotor fino

Dimensión	Valor Z	ρ	Significante/No significante
Desarrollo Psicomotor fino	-3.470	0.001	Significante

Fuente: Visor de datos de SPSS V.25 procesado de la matriz de datos

#### d. Decisión.

En vista que  $\rho > 0.05$ :

Aceptamos la hipótesis formulada por las investigadoras que afirman que:

Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.

#### 4.5. Discusión de resultados.

El desarrollo del niño siempre debe ser un proceso integral, de tal manera que todas sus facultades, sentidos, emociones y sensaciones deben estar perfectamente controlados en el momento oportuno cuando los necesite, ella implica que no solamente los padres deben preocuparse por las necesidades básicas para la subsistencia sino también con dotarles de las herramientas necesarias para poder enfrentar las diversas dificultades que se le presentan en la vida.

La escuela por su parte debe contribuir de manera importante a reforzar estas actitudes y aptitudes y devolverlo a la sociedad como una persona útil, capaz e inteligente después de largo proceso de formación hasta convertirlo en un profesional y aquí cuando hablamos de la escuela nos estamos refiriendo a todo el proceso educativo.

En la región serrana del ande liberteño, las condiciones que se dan no son las mismas de las que disfrutan la niñez de la costa, el niño del ande liberteño y en particular de la provincia de Julcán, presenta una serie de dificultades como son por ejemplo que en el nivel inicial los padres no tengan la suficiente economía como para poder comprar los útiles y los implementos necesarios para realizar el trabajo pero casi con ellos, en algunos casos por la irresponsabilidad de los padres.

Si a este problema le añadimos de que no tiene un buen desarrollo en las diversas áreas del ser humano y de manera especial hemos observado existen parte ciertas dificultades sobre todo en el desarrollo de la motricidad fina ya que las actividades de ellos como campesinos desde niños más está centrado en el trabajo en agricultura lo cual solamente necesita fuerza. Pero a pesar de eso en los juegos que requieren de precisión también se ha observado dificultades, al darnos cuenta de esa situación problemática es que hemos decidido presentar nuestro aporte en primer lugar haciendo una medición de cómo se encontraba el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 5 años y posteriormente presentar una propuesta para mejorar este tipo de desarrollo tan importante para sentar una base en los futuros aprendizajes en los diferentes niveles del sistema educativo.

Para ello hemos elaborado un instrumento que estuvo conformado por 24 y dividido en dos dimensiones: el desarrollo psicomotor grueso con 12 ítems y el desarrollo psicomotor fino también con 12 ítem, el instrumento fue sometido a las pruebas de validez y confiabilidad las que respondieron dentro de los parámetros establecidos.

El estadístico de contraste usado en ese trabajo de investigación para la contrastación de las hipótesis se hizo uso de la prueba de rangos de Wilcoxon porque los datos a nivel de las diversas pruebas de todas las dimensiones y de la variable no tienen distribución normal.

Los resultados que se han obtenido en la parte descriptiva son los siguientes:

Al comparar los resultados entre el post test y el pre en la dimensión del desarrollo psicomotor grueso observamos que hay una diferencia muy importante a favor de los promedios en 10.5 puntos a favor del post test, también se observa que de ser un conjunto de puntuaciones heterogéneas pasaron a ser homogéneas.

Al establecer la comparación entre el post test y el pre test de la dimensión del desarrollo psicomotriz el pre test alcanzó un promedio de 8.6 puntos por lo tanto les correspondió el nivel de proceso, después de haberse aplicado la propuesta de intervención encontramos un promedio de 19.0 puntos por lo que en esta prueba los estudiantes han obtenido puntuaciones alcanzaron el nivel logrado. Existe en consecuencia una diferencia a nivel de los promedios de 10.4 puntos a favor del post test, también se observa una reducción del coeficiente de variación, pues pasó de 52.5% a 33.9%.

En la comparación a nivel en los resultados del Post test y Pre test de la variable del desarrollo psicomotor Se observa que los promedios difieren en 20.9 puntos también a favor del pos test, lo cual indica que la causa para obtener esta diferencia importante podría deberse a la acción del programa intervención, por otro lado observamos que hubo una reducción del coeficiente de variación al pasar de 48.3% a 28.6% por lo que podemos afirmar que pasó de ser puntuaciones homogéneas a homogéneas.

En la comparación de la eficacia porcentual hemos encontrado que, en el desarrollo psicomotor grueso, el rendimiento favorece al post test en 43.7%. En el desarrollo psicomotor fino esta diferencia es de 43.4% y a nivel de la variable en desarrollo psicomotor dicha diferencia alcanzar valor de 45.4%.

En la contrastación los resultados indican que:

Al contrastar el post test con el pre test en el desarrollo psicomotor grueso se obtuvo un p = 0.000428, en el desarrollo psicomotor fino p = 0.001 y a nivel de la variable desarrollo psicomotor p = 0.000288. De lo que se desprende que debemos aceptar las hipótesis que han formulado la investigadora y que, en consecuencia, la causa directa del incremento de los promedios aritméticos se debe única y exclusivamente a las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos que se aplicó a los niños de 5 años de la IEI 80316 del caserío de Ayangay.

Nuestro Trabajo de investigación concuerda con los aportes de A curio y Almache (2015) quien indica que el juego es muy necesario en el desarrollo de habilidades del niño [...]

También concordamos con Mamani (2017) quien sostiene que El juego es un elemento vital e indispensable para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz, de niños de nivel inicial [...].

Por otro lado, también concordamos con el trabajo de Alarcón, García y Vásquez (2013) de la UNT quienes indican que: En el Pre test en ambos grupos (GE y GC) se comprobó que el nivel de coordinación motora gruesa fue regular, en tanto que en el post test en el GE se aceptó la Ha al haber significancia estadística según la t de Student.

#### Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

#### 5.1. Conclusiones.

- ✓ El programa de estrategias didácticas basada en juegos recreativos contribuye a mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 del caserío de Ayangay de la provincia de Julcán por cuanto al contrastar el post test y el pre test p = 0.000288 con una diferencia porcentual a favor del post test de 45.4%.
- ✓ El nivel del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años antes de la aplicación de las estrategias didácticas fue el de proceso, después de la aplicación alcanzó el nivel logrado al obtener un promedio de 39.0 puntos en la escala de 0 48 puntos.
- ✓ En el desarrollo psicomotor grueso los estudiantes de cinco años antes de la aplicación de las estrategias alcanzaron el nivel de proceso por obtener un promedio de 9.5 puntos, después de la aplicación de las mismas el nivel fue el de Logrado porque registraron un promedio de 20.0 puntos.
- ✓ El desarrollo psicomotor fino antes de la aplicación de las estrategias los estudiantes obtuvieron el nivel de proceso porque su promedio fue de 8.6 puntos, después de haberse aplicado las estrategias el nivel fue el de logrado debido a que el promedio fue de 19.0 puntos.

#### 5.2. Recomendaciones.

- ✓ A la profesora de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay a elaborar propuestas que involucren aspectos relacionados con las estrategias del desarrollo psicomotor por el nivel en que se encuentran los estudiantes sin aplicar estrategias.
- ✓ Al director de la IEI 80316 a generalizar acciones que permitan un adecuado desarrollo psicomotor en toda la IEI por haberse demostrado la eficacia de la misma.
- ✓ A los padres de familia a apoyar propuestas novedosas que contribuyan a mejorar los procesos de aprendizaje, así como las acciones que lo refuercen como es el de lo demostrado con las estrategias basadas en los juegos recreativos.

### VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Acurio, J., & Almache, N. (2015). Incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz
   lo los estudiantes de segundo grado de Educación básica del canton Paujili
   2013 2014. Universidad Técnica de Cotopaxi. Retrieved from <a href="http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2360/1/T-UTC-3681.pdf">http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2360/1/T-UTC-3681.pdf</a>
- Alarcón, T., García, R., & Vásquez, F. (2013). Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños de tres años de la IE 252 "Niño de Jesus"; de la ciudad de Trujillo del 2012. Universidad nacional de Trujillo. Retrieved from http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS ALARCON MEZA-GARCIA SALDAÑA-VASQUEZ SIFUENTES% 28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alvear, A. (2011). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular "Albert Einstein" de Riobamba- Chimborazo, 2011 - 2012. Universidad Nacional de Loja. Retrieved from http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ ANA ALEXANDRA ALVEAR LATORRE.pdf
- Barruezo, P. (2003). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid: Miño y Dávila. Madrid. Retrieved from https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf
- Blog de Noticias. (n.d.). Un recorrido por la historia de la educación inicial en el Perú. Retrieved June 10, 2018, from https://inversionenlainfancia.net/blog/entrada/noticia/164/0
- Carrasco, D., & Carrasco, D. (n.d.). Desarrollo Motor.
- Casares, D. (2013). Juegos recreativos como estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de la asignatura turismo en la U.E "Litin" Liceo de Tecnología Industrial, del estado Carabobo. Universidad de carabobo. Retrieved from http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1644/4/5060.pdf

- El juego. (n.d.), 20. Retrieved from http://www.macmillan.es/catalogo/formacion\_profesional/castellano/fp\_grado\_superior/educacion\_infantil/juego\_infantil/download/juego\_inf\_cast\_unidad.pdf
- Fernandez, D. (n.d.). Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana, 9. Retrieved from http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf
- Formación policial- Gestión. (2015). Estrategias de enseñanza y evaluación de los aprendizajes.
- Gastiaburú, G. M. (2012). Progrma "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola. Retrieved from http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\_Gastiaburú\_Programa -Juego%2C coopero y aprendo- para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una IE del Callao.pdf
- Innovación. (2009). Desarrollo Psicomotor. Retrieved from https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\_15/REMED IOS\_MOLINA\_2.pdf
- Lázaro, A., & Berruezo, P. (2009). La pirámide del desarrollo humano. Retrieved from http://www.colegiogloriafuertes.es/articulos/articulo2piramide.pdf
- Mamani, R. (2017). Significancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial. Universidad Mayor de San Andrés. Retrieved from http://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?seq uence=1&isAllowed=y
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Propósitos y Representaciones, 1(2), 193–212. https://doi.org/doi: http:// dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48
- Meza, A. (2014). Tipos de estrategias de Enseñanza Aprendizaje. Lima. Retrieved fromhttps://planetaeducacion.files.wordpress.com/2014/08/tipos-de-estrategias-de-ensec3b1anza-aprendizaje.pdf

- Ochoa, I., & Estrada, M. (2017). Estrategias ludicas para el desarrollo de las áreas psicomotrices previas al aprendizaje de la lecto-escritura. UNiversidad Católica del Ecuador. Retrieved from file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/tesis\_ochoa \_y\_estrada\_.pdf
- Peña Roberto, M. (2012). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE PROGRAMA DE TITULACIÓN 2012, 26. Retrieved from http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia\_de\_la\_investigacion.pdf
- Ramírez, P. (2013). El Juego como medio para el desarrollo Psicomotor del niño preescolar. Universidad Pedagógica Nacional. Retrieved from http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf
- Tiana, A. (n.d.). La Educación de adultos en el S. XIX Los primeros pasos hacia la constitución de un nuevo ámbito educativo. Retrieved from https://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre294/re29401. pdf?documentId=0901e72b813576a4
- Velazco, J y Mosquera, A. (2010). Manual de estratégias didácticas. Retrieved from file:///Users/Downloads/Manual-estrategias-didacticas.pd
- Velazco, J. y M. (2010). Manual de estrategias didácticas. Retrieved from http://comisioniberoamericana.org/gallery/manual-estrategias-didacticas.pdf

# **ANEXOS**

#### **ANEXO 1**

Guía de observación para medir el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la IEI 80316 del caserío de Ayangay en Julcán, 2017

cinco	años de la IEI 80316 del caserío de Ayangay en Julcán, 2017
I.	Datos generales:

**II. Instrucciones**: Por favor marcar con una X el criterio observado ciñéndose a lo estrictamente observado teniendo en cuenta el siguiente criterio.

0: No lo hace 1: lo hace con dificulta o con ayuda 2: Lo hace
---

## III. Ítems

Sexo.....

	Dimensioned Dimensiones	Re	spues	tas
Orden	Dimensiones/ Dimensiones	0	1	2
	Motricidad Gruesa			
01	Hace caminatas por obstáculos.			
02	Corre en una dirección indicada.			
03	Ejecuta saltos con los dos pies juntos.			
04	Ejecuta marchas alternando brazos y piernas.			
05	Repta por el espacio demostrando coordinación.			
06	Se para en un solo pie sin apoyo por un corto período.			
07	Ejecuta caminatas pequeñas con las puntas de los pies.			
80	Se desplaza sobre una línea dibujada.			
09	Hace gateos por una línea ondulada dibujada.			
10	Con indicaciones se ubica dentro - fuera del círculo.			
11	Se ubica lejos - cerca del círculo.			
12	Con indicaciones ubica delante - detrás del círculo.			
	Motricidad Fina			
13	Pinta la imagen respetando el margen.			
14	Arruga papel con ambas manos.			
15	Dibuja lo que se le indica.			
16	Embolilla papel con las yemas de los dedos.			
17	Recorta siguiendo líneas punteadas.			
18	Rasga papel utilizando los dedos como pinzas.			
19	Moldea bolitas de plastilina con palma de manos.			
20	Punza de manera coordinada en una superficie plana.			
21	Construye una torre con cubos.			
22	Ensartar cuentas en un pasador.			
23	Realiza puntitos con tempera utilizando el dedo índice.			
24	Patea la pelota en una dirección determinada.			

Muchas Gracias.....

Ficha Técnica de la guía de observación para medir el desarrollo psicomotriz Autora:

- Nombre del instrumento: Guía de observación para medir el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay – Julcán 2017
- **2. Autora**: Fanny Oralia Villegas Luis
- 3. Objetivo. La presente guía tiene como objetivo primordial medir los niveles del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay en Julcán.
- **4. Usuarios**: Estudiantes de cinco años del nivel inicial de Ayangay Julcán.
- **5. Tiempo**: La duración de la aplicación del instrumento será de 20 minutos y se aplicará en forma individualizada
- 6. Características y modo de aplicación:

La presente guía de observación es un instrumento que está orientado a la obtención de información de los niveles en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel inicial del caserío de Ayangay – Julcán.

El instrumento consta de 24 ítems dividido en dos dimensiones:

El desarrollo psicomotor grueso con 12 ítems.

El desarrollo psicomotor fino con 12 ítems.

La guía será aplicada por el investigador y la información recogida será solamente de carácter académico con finalidad académica del presente trabajo de investigación.

# 7. Organización de los ítems

Dimensión	Ítems	fi	f%
Desarrollo psicomotriz grueso	1 - 12	12	50.0
Desarrollo motor fino	13 - 24	12	50.0

# 8. Escalas:

# 8.1.Escala general:

Escala	Rangos
Inicio	0 - 16
Proceso	17 - 32
Logrado	33 - 48

# 8.2. Escala específica:

Dimensión Escala	Desarrollo Psicomotor grueso	Desarrollo Psicomotor Fino
Inicio	0 - 8	0 - 8
Proceso	9 - 16	9 - 16
Logrado	17 - 24	17 - 24

Validación de la guía de observación para medir el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años en la IEI 80316 de Ayangay – Julcán, 2017.

#### Autora:

Fanny Oralia Villegas Luis.

#### I. Resultados

Dimensiones	Ítems	_	ueces experto	_	$\nabla$	Promedio	Proporción dimensional de	Pe
		1	2	3	∑ ri		Rangos	
Desarrollo Psicomotor Grueso	1 - 12	3	3	2	8	2.67	0.89	0.037
Desarrollo Psicomotor fino	13 - 24	3	2	3	8	2.67	0.89	0.037
Total		6.0	5.0	5.0	16.0	5.333	1.778	0.074

CVR= 0.815

#### II. Tabla de interpretación.

Intervalo	Interpretación CVR
0.40 =< CVR < 0.60	Inaceptable
0.60 =< CVR < 0.70	Baja
0.70 =< CVR < 0.80	Moderada
0.80 = < CVR < 0.90	Alta
0.90 =< CVR < 1.00	Muy Alta

Fuente: Herrera (2009)

#### III. Decisión:

Como el CVR = 0.815 y en vista que este resultado se encuentra en el rango de 0.80 - 0.90 le corresponde el nivel Alto según la interpretación de Herrera, el instrumento está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Confiabilidad por el criterio del juicio de expertos de la guía de observación del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay – Julcán, 2017.

Autora:

Fanny Orlalia Villegas Luis

I. Datos procesados del estudio piloto.

No	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Total
1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	11
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	32
3	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	12
4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	36
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
6	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	30
8	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	12
9	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	36
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	25
Varp	0.290	0.400	0.400	0.560	0.240	0.240	0.160	0.160	0.160	0.160	0.400	0.400	0.560	0.800	0.800	0.800	0.090	0.210	0.160	0.160	0.160	0.160	0.160	0.440	97.89
																								8.070	

II. Resultados obtenidos:  $\alpha = 0.855$ 

#### III. Tabla de interpretación.

De Vellis (En García, 2005) presenta la

De Vellis (Eli Galcia, 20	positia la									
siguiente tabla interpretativa										
Intervalos del alfa de Interpretación del										
Cronbach	alfa									
α < 0.60	Inaceptable									
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable									
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente									
	aceptable									
$0.70 \le \alpha \le 0.80$	Respetable									
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Muy buena									

#### Decisión:

Por lo observado en los resultados, todos los valores del alfa de Cronbach sobre pasan el 0.80 por lo que el instrumento está por encima de la confiabilidad muy buena a nivel de dimensiones y por encima de Muy buena а nivel de variable. consecuencia el instrumento está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada.

#### IV.Decisión.

El instrumento denominado Guía de observación para medir el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la I.E 80316 del caserío de Ayangay de Julcán, 2017, está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

# Matriz de datos

											D1:	Desar	rollo Psico	omot	riz G	rues	0									
	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	PreD1	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	9	10	11	12	PostD1
1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	7	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	8
2	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	23
3	1	1	2	1	1	2	1	0	1	1	2	1	14	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
4	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
5	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	22
6	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	23
7	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	6	1	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	7
8	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
9	1	1	2	1	1	2	1	0	1	1	2	1	14	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
10	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	6	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	22
11	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
12	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
13	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	6	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	21
14	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
15	1	1	2	1	2	2	1	0	1	1	2	1	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
16	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	14	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
17	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	6	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	20
18	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	7	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	21
19	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	22
20	1	1	0	2	1	2	1	2	1	1	2	1	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24

											D2: D	esarrollo	Psicon	notriz fir	no										
it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24	PreD2	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24	PostD2
1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	6	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	8
0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	19	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	7	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	21
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	21
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	7	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	5
0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	1	2	1	1	2	1	0	1	1	2	1	14	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	23
1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	21
1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	6	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	21
0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	1	2	1	1	0	1	0	1	0	0	1	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	7	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	14
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	21
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	9	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	23
0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24

Resumen											
PtreD1	PostD1	PreD2	PostD2	Pre Variable	Post Variable						
7	8	6	8	13	16						
6	23	7	24	13	47						
14	14	19	14	33	28						
7	24	7	21	14	45						
7	22	7	21	14	43						
23	23	22	24	45	47						
6	7	7	5	13	12						
8	24	6	24	14	48						
14	14	14	14	28	28						
6	22	6	23	12	45						
7	24	6	6	13	30						
6	24	6	21	12	45						
6	21	6	21	12	42						
7	24	8	24	15	48						
15	24	9	24	24	48						
14	14	7	14	21	28						
6	20	7	21	13	41						
7	21	9	23	16	44						
8	22	5	24	13	46						
15	24	8	24	23	48						

#### Sesión de Aprendizaje N° 1

<b>6</b> D 10 : 1	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 1 de 12.
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "A mover el cuerpo".	

Unidad: Marzo	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad	
---------------	---	--

Capacidad: Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.

Materiales:

Alumnos.

Docente.

Parlante.

USB.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio Tiempo: 10 min.

Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar. Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.

Pedimos que realicen movimientos libremente.

2. Desarrollo Tiempo: 30 min

Realizamos distintos movimientos mediante el juego, siguiendo el ritmo de la canción denominada "tic tic tic".

Yo tengo un tic, tic, tic,

yo tengo un tic, tic, tic. (Nos agachamos y levantamos)

Me ha dicho el doctor que mueva una mano

Yo tengo un tic, tic, tic,

yo tengo un tic, tic, tic(Levantamos la mano y la movemos de un lado a otro)

Me ha dicho el doctor que mueva la otra mano

Yo tengo un tic, tic, tic,

yo tengo un tic, tic, tic (Levantamos la otra mano y la movemos)

Me ha dicho el doctor que mueva una pierna.

Yo tengo un tic, tic, tic,

yo tengo un tic, tic, tic (Levantamos una pierna y la movemos)

Me ha dicho el doctor que mueva la otra pierna

Yo tengo un tic, tic, tic,

yo tengo un tic,tic, tic (Levantamos la otra pierna y la movemos).

Me ha dicho el doctor que mueva la cabeza

Yo tengo un tic, tic, tic

yo tengo un tic, tic, tic. (Movemos la cabeza de un lado a otro)

Me ha dicho el doctor que mueva todo el cuerpo

Yo tengo un tic, tic, tic.

Yo tengo un tic, tic, tic. .(Movemos todo el cuerpo)

Me ha dicho el doctor que ya estoy curada. (Cruzamos los brazos).

3. Cierre Tiempo: 10 min.

Nos echamos en el suelo, y respiramos profundamente. Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.

#### Observaciones:

Se puede observar que el juego, siguiendo el ritmo de la canción denominada "tic tic tic", logra en los niños del nivel inicial (5 años) un mayor desplazamiento de su cuerpo, del mismo modo diferencian cuales son las partes de su cuerpo, tales como brazos, piernas, cabeza, etc.

#### Bibliografía:

 Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje  $N^{\circ}$  : 01. Mes : Marzo.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD			INDICAD	ORES			TOTAL		
			Realiz	a movimi	entos			nservando			
			diferentes		, correr,	el	el equilibrio con				
				saltar.		pel	otas, b	olsas de			
						gra	nos, p	or líneas			
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С
01		5									
02		5									
03		5									
04		5									
05		5									
06		5									
07		5									
08		5									
09		5									
10		5									
11		5									
12		5									
13		5									
14		5									
15		5									
16		5									
17		5									
18		5									
19		5									
20		5									

#### Sesión de Aprendizaje N° 2

á D 10 : 1	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 2 de 12.
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "A saltar".	

Unidad: Marzo Competencia: Construye su corporeidad.
--

Capacidad: Realiza acciones motrices variadas con autonomía, Materiales: controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio • y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando . conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.

- Alumnos.
- Docente.
- Elástico
- Papel Periódico.
- Hojas Colores
- Lápiz.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo: 10 min.
Corremos libremente por el patio.	
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Los niños se juntan en tríos y juegan a la liguita.  Dos niños se colocan en los extremos, estirando el elástico y el tercer niño salta	dentro y fuera

del elástico con los dos pies.

3. Cierre Tiempo: 10 min.

Los niños hacen con una hoja una pelotita de papel. Una vez construida, podemos proponerles que soplen la pelota pero que lo soplen lentamente. Una vez conseguido que la pelota gire lentamente, ahora tendrán que soplar para que gire de forma rápida.

Así, los niños y niñas tomarán conciencia del soplo, es decir de la propia respiración. Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.

#### Observaciones:

Ninguna.

#### Bibliografía:

Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje  $N^{\circ}$  : 02. Mes : Marzo.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	INDICADORES					TOTAL			
			Señala características y Descubre aptitudes		ptitudes						
			cualidades de su cuerpo físicas en su								
				global co			motricio	dad			
			segmer	ntariament	te con		isfrutand				
			S	eguridad.			realizar				
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С
01		5									
02		5									
03		5									
04		5									
05		5									
06		5									
07		5									
08		5									
09		5									
10		5									
11		5									
12		5									
13		5									
14		5									
15		5									
16		5									
17		5									
18		5									
19		5									
20		5									

#### Sesión de Aprendizaje N° 3

<b>6</b> D 10 : 1	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 3 de 12.		
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.		
N° Alumnos: 20.	Tema: "Saltamos soga".			

Unidad: Mayo.	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad
---------------	---

Capacidad: Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.

Materiales:

Alumnos.

Docente.

Soga

Lápices

Colores.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo: 10 min.
Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen libremente, realiz movimientos: hacia delante, hacia atrás, brazos arriba, abajo, etc.	zando algunos
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Proporcionamos a cada niño su soga e invitamos a que la muevan libremente. Los niños saltan soga espontáneamente.	
3. Cierre	Tiempo: 10 min.
Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.	
Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.	
Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado.	
Observaciones:	
Niguna.	

#### Bibliografía:

 Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje N°: 03. Mes

Mayo. 50 minutos. Edad 5 años Duración Área Personal Social. Niños evaluados 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD		ll	NDICAD				TOTAL		
			Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.		Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de granos, por líneas						
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С
01		5									
02		5									
03		5									
04		5									
05		5									
06		5									
07		5									
08		5									
09		5									
10		5									
11		5									
12		5									
13		5									
14		5									
15		5									
16		5									
17		5									
18		5									
19		5									
20		5									

#### Sesión de Aprendizaje N° 4

á D 10 : 1	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 4 de 12.		
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.		
N° Alumnos: 20.	Tema: "caminando descalzos"			

Unidad: Mayo.	Competencia: Construye su corporeidad.

Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla Materiales: todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un | • tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando • conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.

- Alumnos.
- Docente.
- Tijera, plumón
- Papelotes, goma.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio Tiempo: 10 min.

Pedimos a los niños que salgan al patio y les explicamos que se desplazaran como robots, y que el robot tiene pilas en las diferentes partes del cuerpo, cuando las pilas empiecen a agotarse les decimos: Se están agotando las pilas de las piernas, ellos caminan lentamente. Continuamos con otras partes del cuerpo hasta que el robot se quede sin pilas y no pueda moverse

2. Desarrollo Tiempo: 30 min

Invitamos a los niños y niñas a quedarse descalzos tocar sus pies y hacerse cosquillas, también pedimos que los comparen con los de otros compañeros. Los invitamos a caminar descalzos, a correr, saltar, etc.

3. Cierre Tiempo: 10 min.

Les entregamos una cartulina y plumón para que repasen el contorno de sus pies y recorten la silueta, para poder armar un mural con sus huellas.

Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.

#### Observaciones:

Ninguna.

#### Bibliografía:

Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje N°: 04. Mes

Mayo. 50 minutos. Edad 5 años Duración Área Personal Social. 20 niños. Niños evaluados

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	INDICADORES				TOTAL		
			motrici	aptitudes fís dad disfruta realizarlas.	icas en su ndo al				
			Α	В	С	Α	В	С	
01		5							
02		5							
03		5							
04		5							
05		5							
06		5							
07		5							
08		5							
09		5							
10		5							
11		5							
12		5							
13		5							
14		5							
15		5							
16		5							
17		5							
18		5							
19		5							
20		5							

# Sesión de Aprendizaje N° 5

á D IO II	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 5 de 12.
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "Una gran serpiente".	

	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad: Explora de manera autónoma el
Unidad: Marzo.	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:	Materiales:
Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.	<ul> <li>Hojas.</li> </ul>
<ul> <li>Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de</li> </ul>	• Lápiz.
granos, por líneas.	<ul> <li>Colores.</li> </ul>

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo:
	10 min.
Los niños corren libremente en el patio.	
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Jugaremos con los niños a ser una gran serpiente (puede venir el mago y conve que nos pondremos en un tren. El primero de la fila tendrá que ir a busca serpiente, es decir, al último de la fila procurando no romper la fila. Si la serpiente es muy larga podemos hacer dos.	ar la cola de la
Podemos ir dando pautas a los niños: con un pie, con la mano arriba, los ojos c	errados.
3. Cierre	Tiempo: 10
	min.
Les pedimos que respiren profundo, que cierren los ojos y recuerden lo que jug Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estirer Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado.	
Observaciones: Ninguna.	

## Bibliografía:

 Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje  $N^{\circ}$  : 01. Mes : Marzo.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	INDICADORES							TOTAL		
			Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.			Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de granos, por líneas						
			Α	В	С	Α	В	C	Α	В	С	
01		5										
02		5										
03		5										
04		5										
05		5										
06		5										
07		5										
08		5										
09		5										
10		5										
11		5										
12		5								Ī		
13		5										
14		5										
15		5										
16		5										
17		5										
18		5										
19		5										
20		5										

#### Sesión de Aprendizaje N° 6

Á D	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 6 de 12.			
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.			
N° Alumnos: 20.	Tema: "Representando a los alimentos".				

Unidad: Abril.	Competencia: Construye su corporeidad.
----------------	--

# Capacidad: ❖ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla

todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima

#### Materiales:

- Patio.
- Docente.
- Niños.
- Lápiz. Hojas.
- Colores

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio Tiempo: 10 min. Los niños corren libremente en el patio.

2. Desarrollo Tiempo: 30 min

La docente explica a los niños que deben tener una dieta equilibrada y sana.

Mientras los niños realizan diferentes desplazamientos (dirigidos por la docente), deberán escuchar el grupo de alimento que él nombra: (Grasas-proteínas-carbohidratos); en base a este grupo se desplazarán de la siguiente manera:

Grasas: trotar como si fueses alguien muy pesado y gordo

Proteínas: trotar con los brazos extendidos

Carbohidratos: correr muy rápido.

El que se equivoque, deberá colocarse un cono en la cabeza.

3. Cierre Tiempo: 10 min.

Nos sentamos en el suelo formando un círculo entre todos. A continuación, decimos a los niños que deben cerrar los ojos y respirar profundamente, mientras el maestro narra una historia. Invitamos a que cada niño represente lo que trabajo en una hoja.

#### Observaciones:

Ninguna.

#### Bibliografía:

Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

# Lista de cotejos

Sesión de Aprendizaje N° : 06. Mes : Marzo.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	INDICADORES							TOTAL			
		Señala características y cualidades de su cuerpo te global como segmentariam con seguridad.		rpo tanto ariamente I.	física	is en su tando al	ptitudes motricidad realizarlas.						
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С		
01		5											
02		5											
03		5											
04		5											
05		5											
06		5											
07		5											
08		5											
09		5											
10		5											
11		5											
12		5											
13		5											
14		5											
15		5											
16		5											
17		5											
18		5											
19		5											
20		5											

Á D	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 7 de 12.			
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.			
N° Alumnos: 20.	Tema: "agrupando pelotas por colores".				

Unidad: Abril. Compete	encia: Construye su corporeidad.
------------------------	----------------------------------

Capacidad:	Materiales:
Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla	Patio.
todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un	
tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando	<ul> <li>Niños.</li> </ul>
conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	• Lápiz.
	Hojas.
	<ul> <li>Colores</li> </ul>

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo:
	10 min.
Pedimos a los niños que salgan y que corran libremente.	
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Con anterioridad la docente coloca tres lulas en el patio, se forma tres grupos	
Los niños deben coger una pelota de plástico: rojo, amarillo o azul y debe coloc de la llanta del mismo color de su pelota.	arse en la fila
En el otro extremo del patio, habrá tres cajas de los colores mencionados anteri niños, pasando por diferentes obstáculos, colocaran la pelota en la caja que	corresponda.
3. Cierre	Tiempo: 10
	min.
Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.	
Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.	
Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado.	
Observaciones:	
Ninguna.	

## Bibliografía:

• Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

Sesión de Aprendizaje N° : 07. Mes : Mayo.

Edad : 5 años. Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS EDAD INDICADORES						TOTAL				
			cualidade	caracterist s de su cue no segmenta on seguridad	rpo tanto ariamente I.	física	is en su itando al	aptitudes motricidad realizarlas.			
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С
01		5									
02		5									
03		5									
04		5									
05		5									
06		5									
07		5									
08		5									
09		5									
10		5									
11		5									
12		5									
13		5									
14		5									
15		5									
16		5									
17		5									
18		5									
19		5									
20		5									

	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 8 de 12.		
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.		
N° Alumnos: 20.	Tema: "Este es mi árbol".			

Unidad: Abril.	Competencia: Competencias vinculadas al desarrollo psicomotor y cuidado del
Officaci. April.	cuerpo construye su corporeidad.

Capacidad:	Materiales:
Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla	Campo.
todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un	Docente.
tiempo determinados. interactúa con su entorno tomando	Niños.
conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Arboles.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo: 10 min.
Motivamos a los niños y niñas a convertirse en grandes bailarines. Piden de un extremo al otro del patio, pero de puntitas y luego con los talones	
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Los niños formarán parejas. Uno de cada pareja se vendará los ojos. El vendado, llevará al otro a caminar, gatear, correr por el terreno (segu pararlo frente a un árbol. El de los ojos vendados percibirá por medio de que tiene disponibles dicho árbol. La pareja volverá al punto de partic venda, el participante tendrá que a buscar el árbol que percibió o vendados.  Al encontrarlo seguramente exclamará: "este es mí árbol" o "descubrí mi ár de pertenencia). Luego, el otro participante, realiza el mismo desarrollo	uridad) hasta los sentidos da. Ya sin la con los ojos dol" (sentido
3. Cierre	Tiempo: 10 min.
Motivamos a los niños y niñas a que se acuesten en el piso, les indicamos suave que deberán contraer sus músculos, poniendo su cuerpo duro, tres y pide que aflojen su cuerpo.  Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.	•
Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.	

#### Bibliografía:

Observaciones: Ninguna.

> Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

Sesión de Aprendizaje N° : 08. Mes : Junio.

Edad : 5 años. Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD		NDICADOR			TOTAL	_
			Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.					
			Α	В	С	Α	В	С
01		5						
02		5						
03		5						
04		5						
05		5						
06		5						
07		5						
08		5						
09		5						
10		5						
11		5						
12		5						
13		5						
14		5						
15		5						
16		5						
17		5						
18		5						
19		5						
20		5						

á D IO II	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 9 de 12.		
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.		
N° Alumnos: 20.	Tema: "Jugando con telas".			

	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad: Explora de manera autónoma el
Unidad: Abril.	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:	Materiales:
Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.	Telas.
<ul> <li>Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de</li> </ul>	Pelotas.
granos, por líneas.	Docente.
	Niños.

## Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo: 10 min.
Salimos al patio, jugamos al Rey manda y los niños realizan movimientos, sindicaciones de la docente.	siguiendo las
Por ejemplo, el rey manda que camines como una tortuga, león, etc	
2. Desarrollo	Tiempo: 30
	min
Pedimos a los niños que se junten en grupos de cuatro.	
Se disponen telas de forma cuadrangular en el piso, cada grupo escoge el colo desea y una pelota de trapo.	or de tela que
Cada niño jala de una esquina de la tela, colocan la pelota en el medio y muever	າ la tela.
Deben evitar que la pelota se caiga.	
3. Cierre	Tiempo: 10 min.
Realizan ejercicios de respiración.	
Verbalizan lo realizado.	

## Observaciones:

A través del juego "Jugando con telas" se logró que los niños puedan diferenciar los colores y agruparse en forma ordenada.

#### Bibliografía:

 Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

Sesión de Aprendizaje  $N^{\circ}$  : 01. Mes : Marzo.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD		INDICADORES				1	OT/	<b>1</b> L				
			diferentes: lenzer			Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de granos, por líneas								
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С	Α	В	С
01														
02														
03														
04														i .
05														i .
06														
07														
80														1
09														i .
10														i .
11														į
12														l
13														
14														
15														<u> </u>
16														
17														i .
18														
19														
20														1

	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 10 de 12.
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "Carrera de tres pies".	

	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad: Explora de manera autónoma el
Unidad: Abril.	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:	Materiales:
Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.	Hojas.
<ul> <li>Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de</li> </ul>	Lápiz.
granos, por líneas.	Colores
	Hileras
	Docente.
	Niños.

## Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo:
	10 min.
Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen libremente, realiza	ando algunos
movimientos: hacia delante, hacia atrás, brazos arriba, abajo, etc.	
2. Desarrollo	Tiempo: 30
	min
Pedimos a los niños que se junten en parejas, juntan sus dos pies izquierdos y los	s amarramos.
5 parejas se ubican en una línea de partida y avanzan, gana la pareja que llegue	e primero a la
meta.	
Resaltamos la importancia de cada parte de nuestro cuerpo.	
3. Cierre	Tiempo: 10
	min.
Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.	
Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.	
Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado.	
Observaciones:	
Ninguna.	
Talligatia.	

## Bibliografía:

• Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

Sesión de Aprendizaje N° : 10. Mes : Abril.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD			INI		OORES					1	OTAL	
			Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.  Camina conservando e equilibrio con pelotas, bolsas de granos, por líneas		pelotas, nos, por									
			Α	В	С	Α	В	С	Α	В	C	Α	В	С
01														
02														
03														
04														
05														
06														
07														
08														
09														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Á D I O I	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 11de 12.
Área: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "Mantenemos el equilibrio".	

Unidad: Abril. Compete	encia: Construye su corporeidad.
------------------------	----------------------------------

Capacidad:	Materiales:
Realiza acciones motrices variadas con autonomía,	Telas.
controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un	
espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su	
entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo	Niños.
su autoestima.	

#### Desarrollo de la Sesión

4. Inicio	Tiempo: 10 min.
Salimos al patio, jugamos al Rey manda y los niños realizan movimientos indicaciones de la docente.  Por ejemplo, el rey manda que camines como una tortuga, león, etc	s, siguiendo las
5. Desarrollo	Tiempo: 30 min
<ul> <li>Pedimos a los niños que se junten en grupos de cuatro.</li> <li>Se disponen telas de forma cuadrangular en el piso, cada grupo escoge el c desea y una pelota de trapo.</li> <li>Cada niño jala de una esquina de la tela, colocan la pelota en el medio y muev</li> <li>Deben evitar que la pelota se caiga.</li> </ul>	·
6. Cierre	Tiempo: 10 min.
Realizan ejercicios de respiración. Verbalizan lo realizado.	
servaciones:	

## Bibliografía:

agruparse en forma ordenada.

• Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

A través del juego "Jugando con telas" se logró que los niños puedan diferenciar los colores y

Sesión de Aprendizaje N°: 11. Mes

Mayo. 50 minutos. Edad 5 años Duración Área Personal Social. 20 niños. Niños evaluados

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	INI	DICADOR	ES		TOTA	AL.
			Descubre motricidad	aptitudes físi disfrutando al	cas en su realizarlas.			
			А	В	С	Α	В	С
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Á D	I.E.I: N° "80316"- "Divino Maestro".	Sesiones: 12 de 12.
Area: Personal Social	Lugar: Ayangay- Julcán.	Edad: 5 Años.
N° Alumnos: 20.	Tema: "Cruzar el río".	

	Competencia: Desarrollo de la psicomotricidad: Explora de manera autónoma el
Unidad: Junio.	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:	Materiales:
Realiza movimientos diferentes: lanzar, correr, saltar.	Patio
<ul> <li>Camina conservando el equilibrio con pelotas, bolsas de</li> </ul>	<ul> <li>Hojas de Papel Periódico.</li> </ul>
granos, por líneas.	Docente.
	Niños.
	Parlante- Usb.

#### Desarrollo de la Sesión

1. Inicio	Tiempo: 10 min.
Pedimos a los niños que corran libremente por el patio.	
2. Desarrollo	Tiempo: 30 min
Los niños/as han de cruzar un rio por encima de unas piedras que serán re por folios o papel de periódico colocados en el suelo.  Los niños se situarán en fila india encima de los folios quedando un papel Último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzand Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último folio que ser pasado de nuevo.  Se pueden hacer dos filas de 12 niños y hacer una carrera para ver quier el rio.	libre que el e suyo hasta o sobre ella. e tendrá que
3. Cierre	Tiempo: 10 min.
Somos piedras de río.  Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos que estarán tendidos supino y con los ojos cerrados, que son piedra tanto pesan mucho, mucho y cada vez se van hundiendo más en el río	as y que por

## Bibliografía:

Observaciones:

• Ministerio de Educación. 2016. Sesiones de Aprendizaje. Lima- Perú. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php.

Sesión de Aprendizaje N° : 12. Mes : Junio.

Edad : 5 años Duración : 50 minutos. Área : Personal Social. Niños evaluados : 20 niños.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS						TOTAL				
			Disfruta I								
			genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en								
			repitiendo sus acciones en								
			variadas s	ituaciones	de juego.						
			Α	В	С	Α	В	С			
01											
02											
03											
04											
05											
06											
07											
08											
09											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

#### **ANEXO 2**

Plan de estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos para mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel inicial en la IE 80316 del caserío de Ayangay de la provincia de Julcán, 2017.

#### I. Diseño del plan

#### 1.1. Datos generales:

DRE : GRELL

Institución educativa : Nº 80316

Nivel : Educación Inicial

Duración :

Grupo experimental : Estudiantes de cinco años

Asesora : Ana María Carranza Flores

Investigadores : Fanny Oralia Villegas Luis

#### II. FUNDAMENTACIÓN:

El desarrollo normal de un niño es producto no solo de la alimentación sino de una serie de aspectos que hay que tener en cuenta, es necesario que durante la infancia los niños tengan una regulada actividad para poder tener un crecimiento adecuado sin exagerar ni retardar.

Las actividades vamos a desarrollar en esta propuesta consta de 12 sesiones distribuidas en cuatro para el desarrollo de los juegos motores en sí, cuatro para los juegos simbólicos y cuatro para los juegos con la aplicación de roles o reglas.

La finalidad principal consiste en mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes de la IEI 80316 del caserío de Ayangay en la provincia de Julcán, 2017.

#### III. OBJETIVOS.

#### 3.1. Objetivo general

Demostrar que las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos contribuyen a mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 del caserío de Ayangay, Julcán correspondiente al año 2017.

#### Objetivos específicos

- a. Contribuir a mejorar el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay.
- b. Propiciar una mejora en el desarrollo psicomotor fino en los estudiantes de cinco años de la IEI 80316 de Ayangay.
- c. Implementar el programa de las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos de en los estudiantes de cinco años del nivel inicial en Ayangay.
- d. Desarrollar las doce sesiones de aprendizaje con los estudiantes de la IEI 80316 de Ayangay.
- e. Efectuar el seguimiento evolutivo por sesiones de aprendizaje de los estudiantes que constituyen la muestra de estudio.

#### IV. Descripción del plan

## 4.1.1. Descripción técnica.

Esta propuesta de mejora del desarrollo psicomotor nace debido es necesario contribuir a mejorar desde el punto de vista didáctico este desarrollo muy venido a menos por cuanto el abandono que sufre la niñez estudiantil de Ayangay es notorio, la carencia de los servicios básicos es una muestra de ello, del mismo modo se observa que los padres de familia tienen un nivel bajo en cuanto a los niveles de estudios oficiales, la economía al igual que los pueblos del ande peruano es la incipiente forma de agricultura que predomina en nuestra patria y que les permite no tener los materiales necesarios para sus hijos que estudian en la IEI, por otro lado existe un deficiente conocimiento para la preparación de los alimentos ya que la dieta alimenticia creemos no es la adecuada.

Nuestra propuesta trabajará con los 20 estudiantes de cinco años de la IEI en mención distribuidas en 12 sesiones de aprendizaje y dentro de cada tendrá una duración de 2 horas pedagógicas con los materiales debidamente

reparados para cada sesión que recalcamos se hará uso de juegos recreativos para analizar el impacto en el desarrollo psicomotriz.

Cada sesión está diseñada con elementos internos que le dan coherencia y pertinencia. Entre los principales elementos tenemos:

- ✓ Denominación de la sesión.
- √ Objetivo
- ✓ Dimensión de la variable.
- ✓ Indicador de la dimensión.
- √ Ítems de la dimensión.
- ✓ Secuencia didáctica. (actividades previas, actividades básicas y actividades de salida)
- ✓ Medios y materiales.
- ✓ Instrumentos de evaluación.

Como instrumentos de evaluación consideramos la lista de cotejos y un registro auxiliar de mapa de progreso de los estudiantes para ver la evolución en el desarrollo psicomotriz

## 4.2. Descripción Pedagógica.

Las sesiones del plan, están diseñados de la siguiente manera:

Sesión			Medios y	Instrumento de		Cronograma Semanas										
	Título		materiales	evaluación						Noviembre Diciembre						
	ritulo			Octubre												
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Evaluación inicial de la variable deper	ndiente.			х											
Sesión N° 1	A mover el cuerpo					Х										
Sesión N° 2	A saltar		1				Х									
Sesión N° 3	Saltamos soga		Fichas de					Х								
Sesión N° 4	Caminando descalzos		aplicación						х							
Sesión N° 5	Una gran serpiente		- Papel							Х						
Sesión N° 6	Representamos los alimentos		Ιαρεί	Lisa de cotejo						Х						
Sesión N° 7	Agrupando pelotas		Aros,								Х					
Sesión N° 8	Este es mi árbol.		patio									Х				
Sesión N° 9	Jugando con telas												Х			
Sesión N° 10	Carrera de tres pies												х			
Sesión 11	Mantener el equilibrio													Х		
Sesión 12	Cruzar el rio													Х		
	Evaluación final del programa	•	•											Х		

## V. EVALUACIÓN.

Cada una de las actividades serán evaluadas con la finalidad de ver el progreso, para hacer los reajustes con la finalidad de cumplir con el propósito plasmado en los objetivos tanto general como en los específicos.

Como ya se ha mencionado cada sesión será planificada, implementada con anterioridad y también será evaluada en lista de cotejos.

Ayangay, 2017.

## ANEXO 3 MATRIZ DE CONSISTENCIA

## Estrategias didácticas basadas en juegos recreativos para el desarrollo Psicomotor de niños de 5 años.

Variable	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño
uegos recreativos	General. ¿La aplicación de los juegos recreativos serán eficientes en el	General:  Determinar el efecto que produce el programa de juegos recreativos en los estudiantes	General:  Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen		Juegos sensomotores	Experimenta objetos con sus manos Salta en su sitio probando dureza del piso. Trepa	Tipo: Aplicativo. Diseño: Pre experimental
Estrategias didácticas basadas en juegos recreativos	desarrollo Psicomotriz de los estudiantes de la I.E.I. N° 80316 de Ayangay - Julcán?.	de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay correspondiente al año 2017. Específicos:	significativamente en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de	Estrategias didácticas basadas en juegos recreativos	Juegos Simbólicos	columpios Imitación de atletas Imita marchas en grupos Construye casas pequeñas	Esquema: O1 .XO2 O1: Observaciones en el pre test
Estrategias d	Específicos ¿La aplicación del programa de juegos recreativos	Identificar el nivel del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de cinco años	Julcán  Específicas: H1: Las estrategias didácticas		Juegos reglados	Encesta el balón Participa en rondas Participa en juegos con fuerza física	del desarrollo Psicomotor  O2: Observaciones en el post test del desarrollo Psicomotor.
	permitirá un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en los	del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay en el año 2017 antes y después de la aplicación del	basadas en los juegos recreativos no influyen en el desarrollo psicomotor grueso de los estudiantes de		Desarrollo Psicomotor grueso	Efectúa saltos Hace carreras cortas de velocidad Levanta objetos de	X: estrategias.  Muestreo: No probabilístico  Para validar el instrumento se usará el CVR y la
Desarrollo Psicomotor	estudiantes de la I.E.I. N° 80316 de Ayangay - Julcán? ¿La motricidad fina mostrará mejoría al aplicar el programa de juegos recreativos en los estudiantes de la I.E.I. N° 80316 de Ayangay - Julcán?	programa de juegos recreativos Establecer el nivel de la motricidad gruesa de los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la IEI 80316 de Ayangay en el año 2017 antes y después de la aplicación del programa de juegos recreativos. Determinar el nivel del	cinco años del nivel Inicial de Ayangay comprensión de Julcán.  H2: Las estrategias didácticas basadas en los juegos recreativos influyen en significativamente en el desarrollo psicomotor fino de los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de Ayangay	Desarrollo Psicomotor	Desarrollo Psicomotor fino	poco peso Usa material de trazo para pegados y similares usa material de trazo para embolillados y otros  Hace figuras a mano alzada	confiabilidad con el alfa de Cronbach

¿ΕΙ	desarrollo	comprensión de	
esquema	psicomotorfino	Julcán.	
corporal d	e antes y		
los	después de la		
estudiante	es aplicación del		
de la I.E.I.	programa de		
N° 80316	juegos		
de Ayanga	y recreativos en		
– Julcán,	los estudiantes		
mostrará	del nivel inicial		
mejoría al	de la IEI 80316.		
aplicar el	Combractoria		
programa	Contrastarlas		
de juegos	hipótesis		
recreativo	formuladas		

# ANEXO 4 Testimonios fotográficos.

Fotos 1 y 2- Sesión N° 1: "A mover el cuerpo"





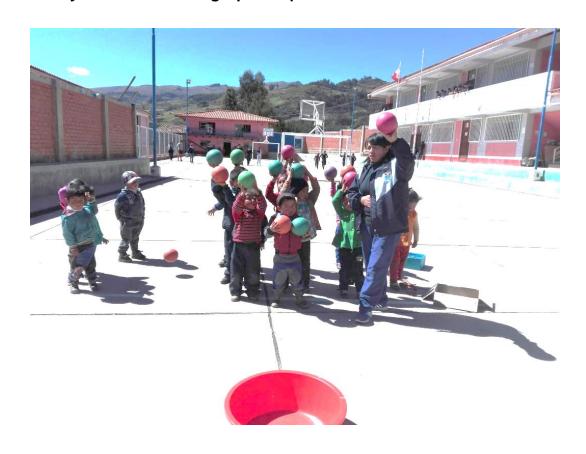
Foto 3- Sesión 3: "Saltamos la soga"



Foto 4- Sesión 05: "Una gran serpiente"



Fotos 5 y 6 - Sesión 07: "Agrupando pelotas"





Fotos 7 y 8- Sesión 12: "Cruzar el rio"



