



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela de Perfeccionamiento Docente



INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA
COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°
395 CHICOLÓN –BAMBAMARCA-2019

Por:

Gutiérrez Silva Mayra Cecilia

Asesor:

Mg. Ever Rojas Huamán

Bambamarca - Perú

2021

COPYRIGHT©2021by
MAYRA CECILIA GUTIÉRREZ SILVA
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela de Perfeccionamiento Docente



INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA
COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°
395 CHICOLÓN –BAMBAMARCA-2019

Por:

Gutiérrez Silva Mayra Cecilia

Asesor:

Mg. Ever Rojas Huamán

Bambamarca – Perú

2021

ACTA DE APROBACIÓN
ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PARA
OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN EN LA MODALIDAD
VIRTUAL

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 8:15 horas del día 24 de noviembre del 2021; se reunieron en la sala virtual del link: <https://drive.google.com/file/d/1BDLdme7OG2QUCKchEw8B4ByaL7B8azwC/view?usp=sharing>, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final del Trabajo de Investigación, integrado por:

1. Presidente: Oscar Jaime Marín Rosell
2. Secretario: Jorge Daniel Díaz García
3. Vocal: Juana Dalila Huaccha Álvarez
4. Asesor: Ever Rojas Huamán

Con el fin de evaluar la Sustentación del Informe Final de Trabajo de Investigación titulado: LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 395 CHICOLÓN – BAMBAMARCA 2019

Presentado por: **Gutiérrez Silva Mayra Cecilia** con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el Informe se considera:

APROBADO (X) OBSERVADO (), con el calificativo de: Quince (15)

(Letras) (Número)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 22:00 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 24 de noviembre del 2021



Presidente



Secretario



.....
Fm. J. Dalila Huaccha Alvarez

Vocal



Asesor

A:

A mi madre, por haberme brindado su apoyo incondicional, formarme con buenos valores y estar siempre en los momentos más difíciles de mi vida

A mis hermanos que siempre han estado junto a mí, brindándome su apoyo y apoyándome constantemente.

A mi familia en general, porque siempre han sido mi apoyo y mi fortaleza para seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por cuidarme y guiarme durante todo mi camino y darme fortaleza para ir superando obstáculos que a diario se me presentan.

A mi madre, porque gracias a su apoyo y ejemplo me ha dado fortaleza para no rendirme y cumplir con mis metas en la vida.

A mi hermana Teresa por acompañarme siempre, por ser mi guía y ayudarme a ser perseverante.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1. Planteamiento del problema.....	3
2. Formulación del problema	4
2.1. Problema general.....	4
2.2. Problemas específicos	4
3. Justificación de la investigación	4
3.1. Teórica	4
3.2. Práctica.....	4
3.3. Metodológica	5
4. Delimitación.....	5
4.1. Espacial	5
4.2. Temporal	5
4.3. Temática.....	5
5. Objetivos de la investigación	5
5.1. Objetivo general.....	5
5.2. Objetivos específicos	6
CAPÍTULO II.....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
1. Antecedentes de la investigación	6
2. Marco teórico-conceptual de la investigación.....	10
2.1. Teoría de actividades motrices Henry Wallon.....	10
2.2. Teoría cognitiva del juego de Piaget.....	11
2.3. Los Juegos psicomotrices.....	12
2.4. Coordinación motora gruesa	19
2.5. Enfoque se sustenta el desarrollo de la competencia en el área de Psicomotriz en el nivel inicial 22	
3. Definición de términos básicos:	23

CAPITULO III.....	25
MARCO METODOLÓGICO.....	25
1. Hipótesis de la investigación.....	25
1.1. Hipótesis general.....	25
1.2. Hipótesis específicas.....	25
2. Variables de investigación.....	25
3. Matriz de operacionalización de variables.....	25
4. La población.....	27
5. Muestra.....	27
6. Unidad de análisis.....	27
7. Método de investigación.....	28
8. Tipo de investigación.....	28
9. Diseño de investigación.....	28
10. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.....	29
11. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.....	31
12. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	31
CAPÍTULO IV.....	32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	32
1. Resultados por dimensiones de las variables de estudio (análisis y discusión por cada dimensión).....	32
2. Resultados totales de las variables de estudio.....	36
2.1. Procesamiento estadístico.....	37
2.2. Comprobación de la hipótesis.....	41
CONCLUSIONES.....	45
RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXOS.....	54

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	26
Tabla 2 Distribución de la muestra de la IE N° 395-Chicolón-2019	27
Tabla 3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
Tabla 4 Descripción de la ficha de observación	30
Tabla 5 Escala para determinar el nivel de logro de los aprendizajes	31
Tabla 6 Resultados sobre la dimensión desarrollo de juegos psicomotores.	32
Tabla 7 Resultados sobre la dimensión de psicomotricidad	33
Tabla 8 Resultados sobre la dimensión construye su corporeidad.....	34
Tabla 9 Resultados sobre la dimensión practica actividades físicas	35
Tabla 10 Matriz de datos de la preprueba o pretest y posprueba o postest del grupo muestra.	37
Tabla 11 Datos descriptivos del pretest y postest del grupo muestra.	38
Tabla 12 Matriz de datos obtenidos en el pretest y postest del grupo muestra según el logro de aprendizaje	40
Tabla 13 Prueba de Hipótesis: t de Student	41

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Distribución de los estudiantes, según la dimensión del desarrollo de juegos psicomotores.	32
Figura 2 Distribución de los estudiantes, según la dimensión de psicomotricidad.	33
Figura 3 Distribución de los estudiantes, según la dimensión construye su corporeidad.....	34
Figura 4 Distribución de los estudiantes, según la dimensión practica actividades físicas.	35
Figura 5 Comparación de pretest y postest del grupo muestra.	38
Figura 6 Comparación de medias aritméticas y desviación estándar en las evaluaciones del pre y postest del grupo muestra.	39
Figura 7 Porcentajes de estudiantes ubicados en los niveles de logro de aprendizaje.....	40
Figura 8 Distribución t de Student para el Pretest y Postest.	42

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón-Bambamarca. El método utilizado es hipotético-deductivo de tipo pre experimental con pretest y postest de un solo grupo. La población está conformada por estudiantes con las mismas características mediante un muestreo no probabilístico circunstancial. El resultado final fue satisfactorio debido a que en el pretest el promedio fue de 40, el 40% de los estudiantes se ubicaban en el nivel de inicio y el 60 % en el nivel de proceso, con los resultados del postest el promedio ascendió a 77, el 80% ya se encontraba en el nivel de logro previsto y el 20% el nivel de logro destacado; con ello, los estudiantes demostraron fortalecer significativamente la coordinación motora gruesa durante el tiempo de aplicación de la investigación experimental. En conclusión, se pudo comprobar que la aplicación de juegos psicomotores es importante dentro del campo educativo del nivel inicial, por lo que se propone que sea tomado como base para una nueva investigación que permita mejorar la coordinación motora gruesa en los estudiantes.

ABSTRACT

The present research had as its purpose of determining the application of the psychomotor games as strategy to strengthen the gross motor coordination in children of four years old in the educational institution N° 395 Chicolon – Bamabamarca. The method used is hypothetical deductive of pre – experimental type with pretest and post-test of a only group. The population is made up of students with the same characteristics through circumstantial non-probabilistic sampling. The final result was satisfactory because in the pre – test, the average was 40, the 40% of the students are located at the beginning level and the 60% at the process level, with the results of the post – test the average amounted to 77, the 80% were already at the expected level of achievement and the 20% at outstanding level, with this, the students demonstrated significant strengthening of gross motor coordination during the application time of the experimental research. In conclusión, it was posible to verify that the application of the psychomotor games is important in the educational field of the kindergarden, so it is proposed to be the basis of a new investigation that allows improving the gross motor coordination in students.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, tuvo como objetivo principal determinar en qué grado la aplicación de juegos psicomotores fortalecen la coordinación motora gruesa, este trabajo nos muestra desde un inicio como al aplicar nuevas estrategias, saliéndose de lo convencional, en este caso los juegos psicomotores van a portar al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños.

La importancia en realizar la investigación de esta tema, radico en la dificultad que van teniendo los niño en desarrollar su coordinación motora gruesa, siendo está muy importante en la formación integral de cada uno de ellos, si hacemos un análisis de lo que corresponde al currículo de Educación Inicial, podemos ir dándonos cuenta que en el ciclo I y II es importante incluir actividades que partan de las necesidades de aprendizaje de cada uno de ellos, de la misma forma si miramos a los aprendizajes esperados que ellos deben desarrollar, podemos darnos cuenta que resulta indispensable ir mejorando su motricidad gruesa.

A nivel de educación y según los antecedentes se observa que han surgido investigaciones relacionadas con este tema, cada investigación realizada anteriormente varía, algunas investigaciones consideran la importancia de la danza para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Este trabajo se centra en buscar y aplicar juegos que nos permitan ir mejorando la motricidad gruesa de los niños, de la misma forma estos juegos están aplicados a la edad de cada uno de ellos.

En el capítulo I de esta investigación se detalla lo referido al Problema de Investigación, iniciando con el planteamiento del problema, la formulación del problema, justificación de la investigación, delimitación y objetivos de la investigación.

El capítulo II nos muestra el marco teórico de la investigación, los antecedentes de la investigación, marco teórico-conceptual de la investigación, así como también los términos básicos.

El capítulo III de esta investigación da detalles acerca del marco metodológico, en el cual se puede detallar lo referido a la hipótesis de la investigación, variables de investigación, matriz de operacionalización de variables, población, muestra, unidad de análisis, tipo de

investigación, diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas para el procesamiento y análisis de datos y la validez y confiabilidad de los instrumentos.

En el último capítulo de esta investigación, que es el capítulo IV encontramos los resultados y discusión, se detalla ahí los resultados por dimensiones de las variables de estudio y los resultados totales de las variables de estudio.

Adicionalmente en esta investigación también se incluyó las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas, apéndices, anexos, matriz de consistencia y los instrumentos usados.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

En el ámbito español el desarrollo de la coordinación motora es importantes en edad temprana, estudios han evidenciado en Educación Secundaria que se mueven con torpeza y que no aprenden las habilidades de la competencia motriz. (Gómez, Ruiz y Mata, 2006)

En Ecuador el desarrollo psicomotor en los niños es lento, en cuanto a los movimientos con coordinación del tronco y las extremidades superiores e inferiores, el equilibrio, la marcha, el reconocimiento del esquema corporal. Donde estos aspectos de la psicomotricidad gruesa, no pueden ser desarrollados en las instituciones de inicial por lo que no cuentan con infraestructura necesaria, en los establecimientos educativos no existen salas lúdicas donde se puedan implementar de intervención con la finalidad de desarrollar sus habilidades motrices gruesa. El juego es el eje principal para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. (Bravo, 2014)

Un estudiante con baja percepción motriz es más fácil que tenga miedo al fracaso o que piense que puede hacer el ridículo ante sus compañeros en su clase de educación física. Donde se puede brindar programas orientados a mejorar los problemas evolutivos de coordinación motriz. (Ruiz, Mata y Moreno, 2007)

En el contexto nacional según el Currículo Nacional en la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, proponen que los estudiantes deben practicar deferentes actividades físicas, donde debe implicar y poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social. (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016)

En el contexto de institucional al diagnosticar en la Institución Educativa N° 395-Chicolón de Bambamarca, se observó que los niños de cuatro años mostraban dificultad en el desarrollo de su coordinación motora gruesa, esto se ha generado porque siempre se vienen desarrollando actividades poco motivadoras, es decir los juegos utilizados frecuentemente en las experiencias de aprendizaje son muy monótonos; todo ello trajo como consecuencia que año tras año los estudiantes no muestren avances progresivos en cuanto a la mejora de su coordinación motora gruesa.

Los estudiantes de la edad de 4 años, en su mayoría son tímidos, observándose así el poco desarrollo de la coordinación motora gruesa, por lo cual se la propuesta de los juegos psicomotores ayudó en mejorar la coordinación motora gruesa de los estudiantes de 4 años donde se ayudó a promover su desarrollo integral.

2. Formulación del problema

2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia del programa Juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019?

2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?
- b) ¿Cómo fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?
- c) ¿Cuál es el nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesas después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?

3. Justificación de la investigación

3.1. Teórica

Los resultados de la investigación servirán para fortalecer el conocimiento teórico los juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de cuatro años, de la Institución Educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca-2019.

3.2. Práctica

La validez de los resultados de la investigación servirá para fortalecer la práctica docente y mejorar la coordinación motora gruesa de los estudiantes. Este estudio posee

gran importancia y relevancia, por cuanto sus resultados favorecen el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de cuatro años, de la Institución Educativa N° 395 “Chicolón”-Bambamarca-2019.

3.3. Metodológica

Los resultados de la investigación servirán para innovar nuevos métodos y estrategias aplicando los juegos psicomotores, así fortalecer la programación y mejorar la calidad educativa en el ámbito rural, donde los estudiantes se beneficien con las nuevas metodologías y así mejorar su coordinación motora gruesa.

4. Delimitación

4.1. Espacial

Esta investigación se ejecutó en la Institución Educativa N° 395, de la comunidad de Chicolón del distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc, en la región de Cajamarca.

4.2. Temporal

La investigación se realizó desde enero hasta diciembre del año 2019.

4.3. Temática

El presente informe trata sobre los juegos Psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años, se podrá tener conocimiento acerca de la relación que tienen estas variables.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del programa Juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019

5.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019
- b) Aplicar el programa juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019
- c) Medir el nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesas después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

Internacional

López (2018) En su tesis de pre grado de la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador. Busco determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años, realizó una investigación es de tipo descriptiva, la muestra estuvo conformada con 20 niños de 3 a 4 años, utilizó como técnica la observación y la entrevista, como instrumento el cuestionario y la Escala de Nellson Ortiz, se concluye que la utilización de los juegos tradicionales se ha desarrollado muchas habilidades desarrollando la motricidad gruesa en los educandos de inicial, por lo que se recomienda su uso en otros estudiantes de edades similares, en vista que ha demostrado ser de vital apoyo para el fortalecimiento de la educación del nivel inicial

Chirino (2017) En sus tesis de pregrado de la Universidad Mayor de San Andrés – Bolivia, el objetivo fue establecer si la implementación de la Danza como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina del nivel inicial de segundo año de escolaridad de la Unidad Educativa San Andrés gestión 2015. realizó una investigación que tuvo como base metodológica un diseño cualitativo de investigación acción. La población y muestra corresponde a 29 niños y niñas entre las edades de 5 y 6 años de edad, se utilizó como

técnica la observación y como uno de los instrumentos el cuaderno de campo, donde se concluye que la incorporación de la danza dentro de los contenidos y orientaciones metodológicas de la 2da sección del nivel inicial, contribuye de manera positiva al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa San Andrés.

Nacionales

Yagkug y Anjis (2021) en sus tesis de pre grado de la Universidad nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, tuvo como objeto determinar la influencia de los juegos psicomotrices en la motricidad gruesa. El tipo de estudio pertenece al enfoque cuantitativo, concerniente al tipo pre-experimento con el diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo. La población y la muestra estuvo conformada por 18 estudiantes de 5 años. Los resultados obtenidos evidencian que hay una mejora significativa en lo referente a la motricidad gruesa destacando que los juegos psicomotrices aplicados de forma pertinente a la realidad educativa permitieron obtener resultados favorables en el desarrollo motor.

Solís (2016) En su tesis de maestría de la Universidad César Vallejo. Buscando determinar los efectos del Programa de juegos motrices para el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 887, Comas, 2015, realizó una investigación con diseño experimental, la población estuvo conformada por dos grupos de niños de tres años con un total de 50 niños, se utilizó la técnica de la observación y como instrumentos la rúbrica para la variable desarrollo psicomotor grueso, los resultados encontrados evidencian que el programa de juegos motrices tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 887, Comas, 2015.

Arismendi (2018) En su tesis de pre grado de la Universidad Católica los ángeles de Chimbote. Buscando determinar si la aplicación de un programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°1554 Javier Heraud-Santa, realizó una investigación es de tipo cualitativo y de diseño pre-experimental con un pre-test y un post-test. La población estuvo conformada por 170 alumnos, la muestra estuvo compuesta por 23 estudiantes del aula azul de 3 años, los resultados que se obtuvieron que con la aplicación de los juegos psicomotores ayudan a mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Guerrero (2017) En su tesis de pre grado de la Universidad Católica los ángeles de Chimbote. Su objetivo fue determinar si la aplicación de juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, en la Urbanización Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, en el año 2014. La metodología utilizada en la investigación corresponde a un estudio descriptivo –explicativo, con diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 12 niños, 6 varones y 6 mujeres. Se utilizó la prueba de Wilcoxon. Finalmente, los estudiantes alcanzaron la escala de calificación A (logro destacado) obteniendo un 83% ya que la efectividad de los juegos psicomotores, se vio reflejada en la realización del programa y en la significancia del desarrollo motor

Huarcaya y Rojas (2018) en su tesis de pregrado de la Universidad Nacional de Huancavelica, con el objetivo de establecer el nivel de la motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 435 del distrito de Chíncha Alta-Chíncha, la investigación que se realizó es de tipo básica, con un nivel descriptivo descriptiva, el diseño de la investigación se utilizó fue no experimental, de corte transversal descriptivo simple, la población fue de 90 niños y la muestra en la que se trabajó fue de 73 estudiantes. Los resultados mostraron que el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra en un nivel de normalidad, es decir que su desarrollo psicomotor está de acuerdo a su edad cronológica ya que presenta un nivel de motricidad superior y motricidad normal superior en un 30 %, respectivamente, lo que implica que los niños cuentan con un adecuado nivel de equilibrio y coordinación. De esta manera, la principal finalidad de la motricidad gruesa es el desarrollo del equilibrio y la coordinación motora gruesa; es decir, el desarrollo del niño de 4 años de la institución educativa inicial N°435 del Distrito de chíncha alta – chíncha”.

Castillo y Vila (2020) en sus tesis de pre grado de la Universidad César Vallejo, tuvieron como objetivo determinar el nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Santo Domingo de Guzmán, el tipo de investigación fue no experimental con un diseño descriptivo simple, la población muestral estuvo conformada por 9 niños de 4 años de edad , para la recolección de datos se utilizó el instrumento denominado " Guía de observación para evaluar la coordinación motora gruesa ", obteniendo como resultados que la gran mayoría de niños se encuentra en un nivel alto con un porcentaje de 77.78 % pero también existe un porcentaje de 22 % que se encuentra en un nivel medio y ningún niño se encuentra en el nivel bajo con 0.0%, concluyendo que el nivel que predomina

en la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años es el nivel alto, pero también hay una cantidad considerable que se encuentra en un nivel medio y ningún niño en el nivel bajo.

Locales

Loje (2018) en su tesis de pregrado de la Universidad San Pedro, su objetivo fue Determinar en qué medida la propuesta: programa “Juegos Recreativos” mejorara significativamente el desarrollo de la Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018. La investigación es aplicada, teniendo como diseño pre experimental, la población fue conformada por 80 estudiantes, esta investigación tiene como resultados que la propuesta basada en los juegos recreativos mejora el desarrollo de la motricidad Gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Institución Educativa N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín-2018.

Estela (2018) en su tesis de pregrado de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, como objetivo fue determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017. Realizó una investigación con diseño descriptivo bajo el enfoque cuantitativo, la población fue de 14 niños la cual fue la misma de la muestra, los resultados evidencian que los juegos lúdicos ayudan a mejorar de manera significativa la motricidad gruesa de los niños.

2. Marco teórico-conceptual de la investigación.

Teorías que dan soporte a los juegos psicomotores y la coordinación motora gruesa en los estudiantes de 4 años

2.1. Teoría de actividades motrices Henry Wallon

Wallon (1987) planteó un sistema clasificatorio de las etapas del desarrollo. Para él, el objeto de la psicología era el estudio del hombre en contacto con lo real, que abarca desde los primitivos reflejos hasta los niveles superiores del comportamiento.

Plantea la necesidad de tener en cuenta los niveles orgánicos y sociales para explicar cualquier comportamiento, ya que, según este autor, el hombre es un ser eminentemente social. Para Wallon, el ser humano se desarrolla según el nivel general del medio al que pertenece, así pues, para distintos medios se dan distintos individuos. Por otro lado, el desarrollo psíquico no se hace automáticamente, sino que necesita de un aprendizaje, a través del contacto con el medio ambiente. Considera este autor que la infancia humana tiene un significado propio y un papel fundamental que es el de la formación del hombre. En este proceso de la infancia se producen momentos críticos del desarrollo, donde son más fáciles determinados aprendizajes. Wallon intenta encontrar el origen de la inteligencia y el origen del carácter, buscando las interrelaciones entre las diferentes funciones que están presentes en el desarrollo.

Un estadio, para Wallon (1987), es un momento de la evolución, con un determinado tipo de comportamiento. Para Piaget este es un proceso más continuo y lineal. En cambio, para Wallon, es un proceso discontinuo, con crisis y saltos apreciables. Si el Piaget las estructuras cambian y las funciones no varían, en Wallon las estructuras y las funciones cambian. Otra diferencia con Piaget es que mientras que este último utiliza un enfoque unidimensional en su estudio del desarrollo, Wallon utiliza un enfoque pluridimensional.

Estadio Sensorio motor y proyectivo Abarca del primero al tercer año. Este es el periodo más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos

Estadio del Personalismo Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este comportamiento de oposición tiende a repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos.

2.2. Teoría cognitiva del juego de Piaget

Con base en Piaget (1937) que el juego es la principal actividad a través del cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Para Piaget, en su teoría del desarrollo es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por lo cual los niños daptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas". En el caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos. Los sistemas simbólicos se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar.

El juego como una conducta de "orientación", como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad autoorientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensoriomotor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta "orientación" lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares "serias". Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores. (Piaget, 1973)

2.3. Los Juegos psicomotrices

Los juegos motores son aquellos que implican algún grado de movimiento corporal y una acción motriz en el contexto de reglas. Los juegos motrices y la psicomotricidad son los protagonistas esenciales de una situación identificada claramente por los niños como ficticia; “situación que los habilita a disfrutar del "fingir auténticamente", dado que allí se actúa (aun creativamente) de acuerdo a lo “esperado; en tanto la acción sigue reglas más o menos explícitas que configuran.

Estos juegos permiten integrar las habilidades que los niños progresivamente van probando y logrando junto a los aprendizajes sociales conformando un espacio favorecedor de la descentración y la experimentación en situaciones de cooperación y oposición. (Gonzalez y Lady, 1994)

Muchos educadores han demostrado que los niños pequeños que han pasado por centros educativos de Educación Inicial desarrollan habilidades y conductas básicas, lo que les permite estar mejor adaptados emocional e intelectualmente antes de ingresar en las escuelas de enseñanza primaria. La educación inicial ofrece en centros de atención diaria y en instituciones educativas de inicial.

2.1.1. El juego

El juego etimológicamente quiere decir: “ludus ludare”, haciendo referencia de manera general al juego infantil, en el cual se desarrollan juegos al azar, competencias, entre otros; desde la antigüedad se puede decir que se considera al juego como una cultura desarrollada en educación (Estela, 2018).

El juego resulta ser una de las actividades más importantes en el desarrollo de todos los seres humanos, este debe incorporarse desde las edades más pequeñas para así poder alcanzar el desarrollo integral. Al incorporarse en las actividades de aprendizaje resulta ser muy eficaz pues brinda un apoyo de manera positiva para alcanzar aprendizajes previstas (Ramírez, 2013).

Los distintos juegos en los que participan los niños ayudan de manera progresiva a que ellos puedan desarrollar de manera eficaz lo relacionado a la coordinación, equilibrio y también su seguridad, este juego psicomotor se desarrolla en la infancia en lo siguiente: Juegos con su propio cuerpo, con los objetos y de interacción social (Arismendis, 2018).

Representan todas las actividades que desarrollan los niños y niñas en las que se integra el equilibrio, la coordinación y el movimiento todas las partes del cuerpo; para desarrollar esto se practican las siguientes actividades: gatear, trotar, correr, trepar, subir escaleras, etc. Cuando se implementa el juego psicomotor el niño aprende a conocerse y a conocer el mundo que lo rodea va descubriendo nuevas cosas a diario. Cuando se coloca el juego como una de las principales actividades a desarrollar el niño podrá realizar diferentes movimientos haciendo así que su cerebro trabaje dando órdenes a sus músculos. El juego viene a ser una actividad propia del niño ya que ellos necesitan acción, manejar objetos (Freire, 2015).

Importancia del juego

El juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños. Desde pequeños, los niños van superponiendo la imaginación a la realidad para ir descubriendo poco a poco el mundo que les rodea. Pero no sólo eso, jugar contribuye al buen desarrollo psicomotriz del niño, que sentará las bases para su posterior etapa de aprendizaje. (Euceda, 2007)

A través del juego, el niño se ve obligado a pensar en posibles soluciones, lo que influye en su desarrollo cognitivo; a idear soluciones originales, lo que fomenta su creatividad; a relacionarse con otras personas, lo que ayuda a sentar las bases de su desarrollo socioemocional; a adoptar puntos de vista externos a sí mismo, lo que ayuda a la construcción del pensamiento infantil, y un largo etcétera de mecanismos que serán muy útiles para el niño en su vida adulta.

El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario, tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto.

Los juegos no son todos iguales, a través de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por eso es necesario respetar el juego de los niños y permitirles jugar porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros. Porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños.

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

2.1.2. Tipos de juegos

Actualmente según Bermejo & Blázquez (2016) podemos encontrar diferentes tipos de juegos, los cuales sirven para poder desarrollarlos con los estudiantes, podemos también entender que hay juegos los cuales según las características de ellos van a ser de mucha utilidad en el desarrollo diario de las diferentes actividades pedagógicas, estos juegos se clasifican de la siguiente manera:

- a. Educativos: Su objetivo principal es transmitir al estudiante algún tipo de aprendizaje.
- b. Cooperativos: Es un tipo de juego que genera cooperación entre dos o más participantes con la intención de alcanzar algún objetivo.
- c. Competitivos: Se caracteriza porque al momento de realizarlos existe una competición entre participantes.
- d. Heurístico: Es un juego que va a ayudar a los participantes a explorar con objetos que son escogidos para realizar el juego.

- e. Juego motor: Hace referencia al estar activo y experimentar con nuestra anatomía, estas sensaciones pueden producir algo en el infante. Se recomienda que el niño juegue a campo abierto a fin de encontrar lo necesario para su diversión y realizar todo tipo de movimientos.
- f. Juego social: Se refiere al vínculo que puedan sostener el niño con sus pares y así jugar de manera cooperativa. Lo que se busca es fortalecer el aspecto motriz y conseguir las habilidades de socialización.
- g. Juego cognitivo Se busca que el niño desarrolle su intelecto. Para ello es necesario que haga uso de objetos que prueben su capacidad de razonamiento.
- h. Juego simbólico Se trata como el infante a través de una acción lúdica grafica una vivencia con objetos y juguetes que posee, objetos que pueden ser modificados a fin de inventar sucesos y hacer volar su imaginación basada en la experiencia propia. Es una representación de lo que pensamos y del lenguaje, lo que brinda un mejor desarrollo y enseñanza.
- i. Juegos psicomotrices: Permiten que el niño desarrolle habilidades innatas y adquiera las destrezas del movimiento.

Dimensiones de los juegos psicomotores

Los juegos motores pueden clasificarse de distintas formas, a partir de diferentes parámetros. Aquí se propone una clasificación de los juegos desde la perspectiva de su lógica interna, a partir en un enfoque de la praxiología motriz (Lavega, 2007). Esta clasificación se basa en dos dimensiones:

Desarrollo de juegos psicomotores

El desarrollo de los juegos psicomotores de evidencia en solitario, así como social. El desarrollo psicomotriz de los niños. Se sustenta que las personas en general cuando nacemos vamos relacionándonos con **nuestro** ambiente y entorno a través de nuestro cuerpo, es allí que vamos adquiriendo nuevos conocimientos, según las necesidades que tengamos y de acuerdo a las características de cada persona. Es esencial el acompañamiento del docente en el desarrollo de los juegos psicomotores, es decir podrá ir observando las posibilidades de movimiento que el niño va teniendo a

diario, además de brindarle espacio para poder ir desarrollando estos movimientos de manera autónoma. Los aspectos esenciales de la formación integral son el desarrollo psicomotor y el aprender a cuidarse para mantener una buena salud física y emocional.

Juegos psicomotores o en solitario no presentan interacción, es decir los niños no interactúan de forma directa entre ellos. Son juegos que favorecen la práctica y automatización de las habilidades motrices, la repetición y **constancia**, la ejercitación de las capacidades condicionales y el dominio de la propia corporeidad.

Juegos socio motor son aquellos que exigen interacción motriz entre los niños. Se distinguen tres subgrupos de situaciones:

- i. Juegos cooperativos: cuya lógica interna orienta a los jugadores al logro de un propósito común a todos, a buscar una estrategia colectiva y a tomar decisiones de modo compartido, a realizar acciones motrices conjuntamente y a estar en constante comunicación con los otros.
- ii. Juegos de oposición: Se caracterizan por modos de interacción en que los niños asumen roles antagónicos y se enfrentan entre sí.
- iii. Juegos de cooperación-oposición. En estos juegos los niños se agrupan, formando bandos o equipos, lo que conlleva la aparición de los roles de compañeros (con quienes se colabora) y adversarios (con quienes se enfrentan).

Psicomotricidad

Es una técnica que pretende ayudar a los niños a lograr un correcto equilibrio entre el desarrollo cognitivo o mental y el desarrollo motriz o físico. Es muy importante incidir en la infancia, pues es una etapa donde los niños son esponjas de conocimiento y aprendizaje.

Es importante tener en cuenta que los estudiantes al concluir la EBR, tienen que haber alcanzado ciertas competencias de diferentes áreas, estas competencias se ven reflejados en el Perfil de egreso (Ministerio de Educación, 2016)

La motricidad es explorar, experimentar, comunicar y aprender. Por motivo, en el nivel de Educación Inicial (de 3 a 5 años) se busca promover la relación del niño con su medio a través del movimiento, la actividad autónoma y el placer de jugar, potenciando el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias (corporales, cognitivas y emocionales). Para ello se debe brindar espacios seguros y objetos pertinentes e interesantes que permita en los niños y niñas descubrir sus capacidades de acción, construcción de posturas y desplazamientos; logrando el dominio paulatino y progresivo de su cuerpo y desarrollo de habilidades motrices (Ministerio de Educación, 2016).

Los niños entre los 2 y 4 años, desarrollan habilidades motoras que les permite mayor balance del cuerpo para lanzar pelotas, impulsarse para subir un peldaño, pedalear, saltar sobre dos pies y sobre uno, entre otros. Estas experiencias contribuyen al desarrollo cognitivo a través de la percepción, la imitación y los esquemas mentales. Repite movimientos aprendidos con el propósito de provocar un efecto deseado; anticipa lo que va a suceder como consecuencia de su acción y la respuesta la va coordinando en sus esquemas mentales.

Entre los 4 y 5 años, el desarrollo motor le permite mayor actividad como galopar, atrapar y rebotar una pelota, arrastrarse en el piso, mantener el equilibrio en estructuras tipo vigas, nadar, cazar, pescar, cabalgar, etc. Asimismo, el desarrollo neuromuscular le permite dibujar formas, copiar círculos y cuadrados, ensartar cuentas u otros objetos, usar tijeras para cortar, apilar bloques, vestirse solo y abotonarse (motricidad fina) (Ministerio de Educación, 2011)

Es así que el Ministerio de Educación (2009) en el nivel inicial plantea teniendo en cuenta el aspecto psicomotor competencias acorde a la edad de los niños en las cuales se deben lograr. Es por eso que el Ministerio de Educación a través de diferentes estudios realizados, plantea que cuando los niños o niñas cumpla los 3 años, deben ser preparados con el objetivo de poder ejecutar diferentes movimientos, en los cuales debe mostrar: control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. A los 4 años ya se prepara al niño para realizar diferentes acciones, mostrando en ellas cualidades del movimiento: control tónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular y velocidad.

Al llegar a los 5 años el niño es preparado para poder ejecutar diferentes actividades donde también se observa cualidades del movimiento: control tónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular, fuerza, flexibilidad y velocidad. Aprecia los movimientos de sus pares y los imita para lograr mayor dominio corporal

Las actividades realizadas con los niños deben estar orientadas al juego, ya que a través de este se darán posibilidades para que los niños exploren su medio y así desarrollen sensaciones, emociones, capacidades expresivas y creativas de relación con su medio; es importante tener como uno de los conceptos principales que “el movimiento activo en el niño” viene a ser una base importante para que el niño conozca su cuerpo y pueda alcanzar la afirmación de su identidad. De esta manera, el movimiento favorece el proceso de maduración, crecimiento y autonomía del niño. Por estas razones, en nuestra labor educativa debemos incorporar el juego y el movimiento libre como medios de comunicación, relación y aprendizaje. Nuestro rol como docentes es el de acompañar a los niños en el descubrimiento de su propio cuerpo, generando las condiciones físicas y afectivas a través del juego espontáneo, lleguen a expresarse, interactúen con los objetos y se relacionen con los demás. Por otro lado, es importante que el niño, a partir de sus vivencias, relacione la actividad física, entendida desde todas sus manifestaciones (el juego, la recreación y el deporte), con el disfrute, el bienestar físico y emocional y adquiera hábitos saludables que le permitan cuidarse a sí mismo y convertirse en un ser autónomo y competente (Ministerio de Educación, 2016).

2.1.3. Procesos didácticos del juego psicomotor

Motivación Es el proceso en el cual se despierta el interés de cada uno de los estudiantes, esto con la finalidad de incentivarles a desarrollar la actividad propuesta. El interés se va a poder mantener dependiendo de cómo se desarrolle este proceso y cuanto implique la participación de cada uno de los estudiantes, viene hacer entonces aquello que se prepara con anterioridad con la finalidad de motivar a los estudiantes; para el desarrollo de este proceso es importante tener claro nuestra actividad a realizar (Navarrete, 2009).

Descripción del juego: La palabra descripción hace referencia a explicar de manera detallada y comprensible alguna actividad que se quiere comunicar, al momento

de realizar esta descripción se expresa características que permitan una mejor comprensión de lo que se intenta transmitir, la descripción intentará que el locutor capte el mensaje (Cabanelas, 2020). Con esta explicación podemos tener claro que en esta fase los estudiantes recibirán una explicación acerca de lo que es el juego, como se desarrollará y de qué forma participaran cada uno de ellos.

Ejecución del juego: Es el momento principal del juego, es aquí don se realiza lo planificado, poniéndose así en manifiesto toda la actividad lúdica, este es un momento en el cual los niños podrán interactuar, dialogar, manipulara, etc. También es un momento de expresión en donde los estudiantes podrán compartir sus ideas (Otero, 2015).

Finalización del juego: Es la etapa en la cual se ha terminado de ejecutar el juego, sobre todo el juego finaliza cuando todos los estudiantes hayan participado de ello y se haya terminado de realizar las actividades mencionadas durante la descripción del juego.

2.4. Coordinación motora gruesa

Se describe como la manera de que los niños o niñas pueden contraer diferentes grupos musculares. Se realizan diferentes movimientos del cuerpo, estos movimientos van a incorporar diversos segmentos corporales. Se puede hablar de una significativa coordinación motora cuando existe lo siguiente: integración del esquema corporal, comprensión y control del cuerpo de cada ser humano. Referirnos a esta coordinación significa poder utilizar y sincronizar los movimientos que realizamos con las partes de cuerpo., estos movimientos muchas de las veces se realizan a diario, como saltar, caminar, etc. (Pasmíño & Proaño, 2009).

La coordinación motora gruesa permite el desarrollo y el control del cuerpo, y cuando se le presentan variados estímulos se van activando de forma armonioso las extremidades superiores e inferiores de los niños y niñas. Estos estímulos pueden considerarse vivencias que van evolucionando de manera progresiva. Al inicio se realizan movimientos elementales, más adelante se da el periodo sensitivo el vual incluye: empezar a dar pasos, autonomía en movimientos, luego de realizar un trabajo de descubrimiento podrá caminar, correr, saltar, entre otros.

2.1.1. La coordinación

Los autores definen a coordinación de diferentes maneras, sin embargo, muchos de ellos tienen conceptos comunes estos están relacionados a ver con el movimiento, la organización, la secuencia, estas que están relacionadas a las capacidades coordinativas. Estas a su vez se determinan por procesos básicos los cuales se puede decir que controlan, regulan y organizan los diferentes movimientos que desarrolla el ser humano, para efectuar el avance de las mismas las cuales comprenden: equilibrio, el ritmo, la reacción motriz, la diferenciación kinestésica (Patiño, 2009).

Se puede definir a la coordinación motriz como el conjunto de capacidades, estos que se encargan de organizar los procesos de un actor motor en función de un objetivo motor el cual ya está establecido. Según el concepto anterior podemos considerar que la coordinación viene a ser un proceso organizado, el cual se considera que la coordinación es un proceso organizado, el cual se constituye por una función motora, que es la que va a poder determinar las diferentes acciones quien determina las acciones y las manifiesta para poder de esa manera realizar (Patiño, 2009).

La coordinación es el primer componente de la localización espacial y también de las respuestas direccionales precisas; en el cual los sentidos se involucran directamente en el desarrollo motor, esto porque van a formar la base para la coordinación. Esto, porque primero existe una capacidad temprana la encargada de formar esquemas mentales, según la experiencia que uno adquiere en el ambiente que le rodea, a través de las cuales se forma patrones para la coordinación (Aguinaga, 2012, pág. 12).

Es importante aclarar que los movimientos van a depender bastante de los estímulos, los cuales provienen de los centros vestibulares centrales, indicando que según como el individuo va desarrollándose, aparece movimiento los cuales serán más preciso y localizados. Durante el desarrollo de los niños la coordinación se vuelve más precisa, esto implica que el desarrollo motor se va a desarrollar tanto fuera como dentro de la escuela.

2.1.2. Motricidad gruesa

Esta referido “al dominio de una motricidad amplia”, esto quiere decir que el niño o niña a través de la motricidad gruesa podrá tener armonía en los diferentes movimientos que realiza. El cuerpo humano cuenta con dos sectores: activo y pasivo, el primero le permite ejecutar el movimiento en los nervios y músculos, el segundo que es el sistema osteo-articular. Por lo cual para poder realizar un movimiento en el cuerpo debe haber coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen (Franco Navrro, 2009).

La “Maduración Espacial” también se encuentra involucrado en el desarrollo de la motricidad gruesa. A diario el niño va aprendiendo, éste empieza a tener el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Toda esto permite al niño poder ejecutar una “representación mental” del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. El control de la motricidad gruesa, se va a poder adquirir con la maduración espacial y también con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El “dominio corporal dinámico” abarca la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol (Franco Navrro, 2009).

2.1.3. Importancia de la coordinación motora gruesa

Se considera importante porque al no haber una eficaz coordinación motora gruesa se puede presentar lo siguiente: los gestos del ser humano no serían precisos, los movimientos realizados serian torpes, las acciones realizadas se anularían; un buen control de movimientos podrá lograr que los niños sean capaces de enfrentar diferentes situaciones que se le presentan a diario. El buen desarrollo de la coordinación motora gruesa también aportará a formar de manera positiva la personalidad de los niños y niñas, podrá también desarrollar el dominio de su entorno, a través del uso de sus sentidos podrá ir reconociendo objetos, lo más importante es que aprenderá a regular sus propios movimientos en una determinada circunstancia (Gómez, 2019).

2.1.4. Dimensiones de la coordinación motora gruesa

La coordinación general es el aspecto más global del dominio motor amplio. Donde implica al niño a realizar movimientos más generales en los cuales Intervienen todas las partes del cuerpo y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que variaran según las edades. El proceso evolutivo cronológico de estas actividades se ha analizado previamente en el perfil, aquí se plantean las diferentes formas de intervenir para garantizar una maduración.

Construye su corporeidad

Jugar implica poner en escena la imagen y el esquema corporal, para contrastar lo imaginario con lo real, al punto de crear diferentes situaciones que enriquecen a cuerpo y la corporeidad. De este modo, la corporeidad se construye y moldea, según el medio cultural en el que se halle el sujeto, permitiendo la aprehensión de la realidad para ser parte de ella. (Agostino, 2001)

Practica actividades físicas

La OMS define a la actividad física como cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía. La actividad física hace referencia a todo movimiento, incluso durante el tiempo de ocio, para desplazarse a determinados lugares y desde ellos, o como parte del trabajo de una persona. La actividad física, tanto moderada como intensa, mejora la salud.

Entre las actividades físicas más comunes cabe mencionar caminar, montar en bicicleta, pedalear, practicar deportes, participar en actividades recreativas y juegos; todas ellas se pueden realizar con cualquier nivel de capacidad.

2.5. Enfoque se sustenta el desarrollo de la competencia en el área de Psicomotriz en el nivel inicial

Está sustentado en el enfoque de la Corporeidad, el cual concibe al “cuerpo” más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. De esta manera se puede afirmar que el “cuerpo” todos los días se van construyendo, es un proceso constante. Para el desarrollo del área Psicomotriz en el nivel inicial se desarrollan dos competencias las cuales son:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Al desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad, el niño va a combinar las siguientes capacidades: Comprende su cuerpo y Se expresa corporalmente

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Al desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, el niño va a combinar las siguientes capacidades: Comprende su cuerpo. y Se expresa corporalmente (Ministerio de Educación, 2016).

3. Definición de términos básicos:

Acción motriz. Son acciones coordinadas de un determinado movimiento voluntario y solicitando la participación total de la persona en una determinada actividad, a través del cual podrá alcanzar un objetivo (Rigal, sf).

Coordinación. Permite al niño a poder realizar movimientos más generales en parte de su cuerpo (Peña, 2006, p 64).

Coordinación motora gruesa. La capacidad motriz gruesa viene a ser la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, esto quiere decir realizar movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que resulte adecuada la coordinación psicomotriz se necesita de una buena integración del esquema corporal, así como también un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación le permite al niño realizar acciones como por ejemplo salta, brincar en un pie, sobre llantas etc (Pazmiño & Proaño, 2009).

Juego. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto (Camacho, 2012).

Motricidad. Es la capacidad en la cual lo niños podrán generar ciertos movimientos por sí mismo, en estos movimientos tiene que existir coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético (Pazmiño & Proaño, 2009).

Motricidad gruesa. La motricidad gruesa abarca todo lo que se relaciona con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices en las cuales intervienen manos, brazos, pierna y pies (Pazmiño & Proaño, 2009).

Psicomotriz. La psicomotricidad es quien se centra en estudiar el predominio del movimiento en la organización psicológica general, ya que asegura el paso del cuerpo anatomofisiológico al cuerpo cognitivo y afectivo (Jimenez, 2009).

Recreación. Acción y efecto que permite la distracción, es decir permite a las personas poder recrear o recrearse (Loayza, 1999).

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Hipótesis de la investigación

1.1. Hipótesis general

El programa Juegos psicomotores influyen de manera significativa en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019

1.2. Hipótesis específicas

- a) El nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019, es bajo
- b) La aplicación del programa juegos psicomotrices ayudara a fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019.
- c) El nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesas después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019, es altamente significativo

2. Variables de investigación

Variable independiente: Juegos psicomotores

Variable Dependiente: Coordinación motora gruesa.

3. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1
Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumentos
VI: Juegos psicomotores	Los juegos motores son aquellos que implican algún grado de movimiento corporal y una acción motriz en el contexto de reglas. (Ramírez, 2013)	La medición de la variable juegos motrices se realizará a través de dos dimensiones desarrollo de juegos psicomotrices y psicomotricidad cada uno con sus indicadores	Desarrollo de juegos psicomotores.	<ul style="list-style-type: none"> _ Se socializa con facilidad al realizar juegos psicomotores _ Crea juegos con el material que se le presenta _ Propone juegos grupales interactuando con sus pares. _ Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo. _ Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás 	Observación/ Ficha de Observación.
			Psicomotricidad.	<ul style="list-style-type: none"> _ Aplica la coordinación óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco, etc. _ Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la música _ Patea pelotas que vienen hacia él _ Camina lento rápido, siguiendo una line curva dibujada en el piso. _ Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades. 	
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumentos
VD: Coordinación motora gruesa	Se realizan diferentes movimientos del cuerpo, estos movimientos van a incorporar diversos segmentos corporales. (Pasmíño & Proaño, 2009).	La medición de la variable coordinación motora gruesa se realizará a través de dos dimensiones construye su corporeidad y practica de actividades físicas cada uno con sus indicadores	Construye su corporeidad.	<p>Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Coordina bien sus movimientos. _ Mantiene buen equilibrio postural. _ Lanza objetos con facilidad. _ Realiza movimientos con su cabeza. 	Observación/ Ficha de Observación
			Practica actividades físicas	<ul style="list-style-type: none"> _ Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo correctamente. _ Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar. _ Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor. _ Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego. _ Camina coordinando sus movimientos. 	

4. La población

Según lo indicado por Carrasco (2003) “La población lo conforman los elementos que están en el espacio territorial al cual pertenece el problema de investigación, se puede describir que también tienen características más concretas que el universo”.

La población está constituida por 28 niños de la Institución Educativa Inicial N° Chicolón.

5. Muestra

La muestra es un subconjunto de la población que nos interesa, sobre la cual se recolectaron los datos pertenecientes y deberá ser representativo de dicha población (Hernández, et.al 2017, p. 128)

La muestra está constituida por 10 niños de 4 años de la de la Institución Educativa Inicial N° Chicolón.

Se ha seleccionado mediante el muestreo no probabilístico circunstancial, es decir, de manera intencionada o por conveniencia del investigador, dicha muestra estará conformada por 10 estudiantes de ambos sexos matriculados en la edad de 4 años de la Institución Educativa N° 395-Chicolón, de ellos 02 son varones que representa el 20% y 08 mujeres que representa el 80% de la muestra.

Tabla 2

Distribución de la muestra de la IE N° 395-Chicolón-2019

Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
G.E: 4 Años “Única”	02	08	10

Fuente: Nómina de matrícula de 4 años.

6. Unidad de análisis

La unidad de análisis es cada uno de los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395, distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc.

7. Método de investigación

Según Baena (2017) El método significa el camino por seguir mediante una serie de operaciones y reglas prefijadas de antemano para alcanzar el resultado propuesto, ya que procura establecer los procedimientos deben seguirse, en el orden de las observaciones, experimentaciones, experiencia y razonamientos y la esfera de los objetos a los cuales se aplica” (p.67).

Hipotético deductivo. Se aplicará este método ala experimento, toda vez que se propuso una hipótesis como consecuencia de las inferencias sobre el conjunto de datos empíricos disponibles cuya relación se indujo de ésta.

Inductivo-deductivo. Este método de inferencia se basa en la lógica y estudia hechos particulares, utilizado para la parte descriptiva, aunque es deductivo en un sentido (parte de lo general a lo particular) e inductivo en sentido contrario (va de lo particular a lo general).

8. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, según Hernández, Fernández y Baptista (2010) dado que se trata de un tipo de investigación centrada en encontrar mecanismos o estrategias que permitan lograr un objetivo concreto.

Por su profundidad es experimental “se presenta mediante la manipulación de una variable experimental con la finalidad de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular” (Baena, 2017, p.18).

9. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es pre-experimental, según Campbell y Stanley (1978) dentro de ella se encuentra el diseño pre test - pos test de un solo grupo.

En este diseño se efectúa una observación antes de introducir la variable independiente (O1) y otra después de su aplicación (O2). Por lo general las observaciones se obtienen a través de la aplicación de una prueba u observación directa, cuyo nombre asignado depende del momento de aplicación. Si la prueba se administrará antes de la introducción de la variable independiente se le denomina pre test y si se administra después que entonces se llama pos test.

Donde:

G: Grupo Experimental

O1: Pre test.

X: Tratamiento Experimental (juegos psicomotores).

O2: Post-test.

Para el desarrollo o ejecución de la misma se realizó en tres momentos, los cuales se detallan de la siguiente manera:

1) El primer momento se cumplió con la aplicación de la preprueba o pretest al grupo muestra, para conocer y determinar el nivel de logro que tienen los estudiantes en el área de psicomotricidad, que corresponde a la O₁.

2) El segundo momento se dio con la aplicación de juegos psicomotores, utilizando las competencias, capacidades y desempeños del área de Psicomotricidad, en la muestra experimental; los cuales fueron ejecutados en 12 sesiones de aprendizaje; aplicando para ello las estrategias didácticas, y las técnicas e instrumentos correspondientes.

3) Finalmente, en el último momento se aplicó el posttest al grupo muestra, es decir la O₂; para luego contrastar los resultados, mediante el proceso estadístico.

10. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.

Ocrospoma (2004), indica que “las técnicas son el conjunto de reglas, actos coordinados, procesos y operaciones definidas, las cuales van a dar como resultado ejecutar de manera correcta una actividad (p.12). Las técnicas forman parte de procesos sistematizados, operativos, estos ayudaran a dar solución a problemas prácticos. Durante la selección de técnicas es necesario tener en cuenta lo que se va a investigar, porque, para qué y cómo se investiga. En este trabajo de investigación se emplearon las siguientes técnicas:

Tabla 3*Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN
Observación directa	Ficha de observación	Sirvió para observar, orientar y evaluar las competencias, capacidades, actitudes y conducta de los estudiantes.

*Fuente: Elaboración propia del investigador.***10.1. Ficha de observación**

“Se considera a la ficha de observación como un instrumento que va a permitir facilitar, ampliar y también perfeccionar la observación realizada por el investigador” (Ander, 1880, p.101)

Este instrumento durante la investigación me permitió examinar de manera muy oportuna el efecto que produce la manipulación de la variable independiente: juegos psicomotores sobre la variable dependiente: coordinación motora gruesa. Se estructurará de la siguiente manera:

La ficha de observación aplicada durante el pretest y postest estuvo conformado por veinte indicadores de evaluación.

La valoración de cada indicador de evaluación fue cualitativa (Definitivamente si cumple, moderadamente si cumple, regularmente cumple, moderadamente no cumple, definitivamente no cumple).

Tabla 4*Descripción de la ficha de observación*

Dimensión	Ítems	Puntaje
Desarrollo de juegos psicomotores	05	1-5
Psicomotricidad	05	1-5
Construye su corporeidad	05	1-5
Practica actividades físicas	05	1-5

Fuente: Elaboración propia del investigador.

Los resultados que se tuvieron en las fichas de observación están según el nivel de logro estipulado por el Ministerio de Educación en lo referido al sistema de evaluación (Diseño Curricular Nacional, 2016), siendo el siguiente:

Tabla 5*Escala para determinar el nivel de logro de los aprendizajes*

Puntaje	Nivel de logro
20-40	En inicio
41-60	En proceso
61-80	Logro previsto
81-100	Logro destacado

*Fuente: Elaboración propia***11. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.**

Los datos recogidos serán procesados aplicando el programa estadístico SPSS, en su versión 25, permitiendo organizarlos en tablas y gráficos con datos absolutos y relativos.

12. Validez y confiabilidad de los instrumentos

La validez del instrumento se realizó a través de juicio de expertos y la confiabilidad mediante la aplicación de la prueba y fue analizado en el alfa de cronbach

Para poder realizar la validación del instrumento se utilizó la prueba Alfa de Cronbach, siendo aplicado a un grupo piloto de 10 estudiantes de la edad de cuatro años de la Institución Educativa N° 395-Chicolón, se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de 0,87 (87,0%), y es alto; siendo mayor al 60%, por lo que se aplicó en el proceso de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados por dimensiones de las variables de estudio (análisis y discusión por cada dimensión).

En esta parte de la investigación se detalla los resultados obtenidos en cada dimensión, estos resultados fueron obtenidos del postest aplicado a los estudiantes. Las dimensiones son las siguientes: Desarrollo de juegos psicomotores, psicomotricidad, construye su corporeidad, practica actividades físicas.

Tabla 6

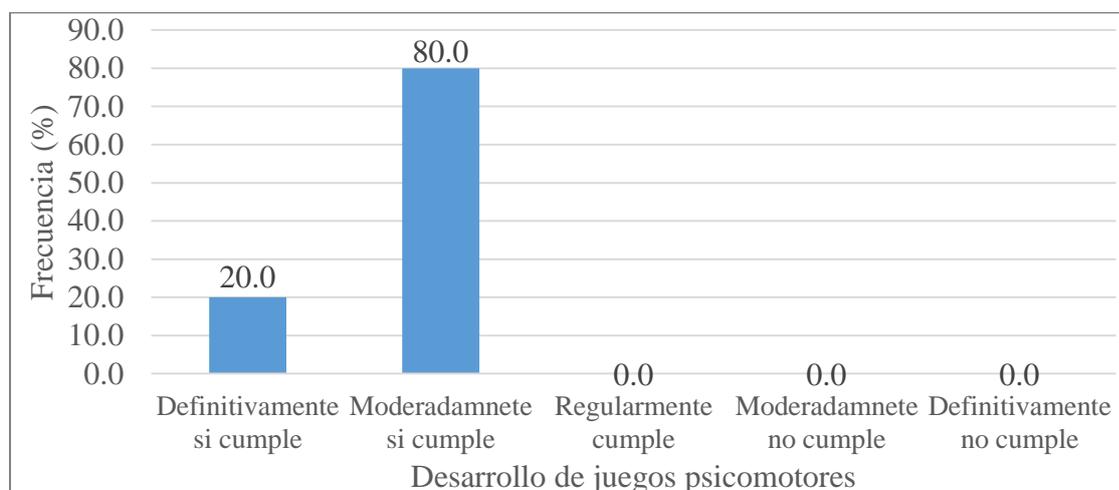
Resultados sobre la dimensión desarrollo de juegos psicomotores.

Dimensión	Nivel	Frecuencia	%
Desarrollo de juegos psicomotores	Definitivamente si cumple	2	20,0
	Moderadamente si cumple	8	80,0
	Regularmente cumple	0	0,0
	Moderadamente no cumple	0	0,0
	Definitivamente no cumple	0	0,0
		10	100,0

Fuente: Ficha de observación.

Figura 1

Distribución de los estudiantes, según la dimensión del desarrollo de juegos psicomotores.



Fuente: Tabla 6

Interpretación

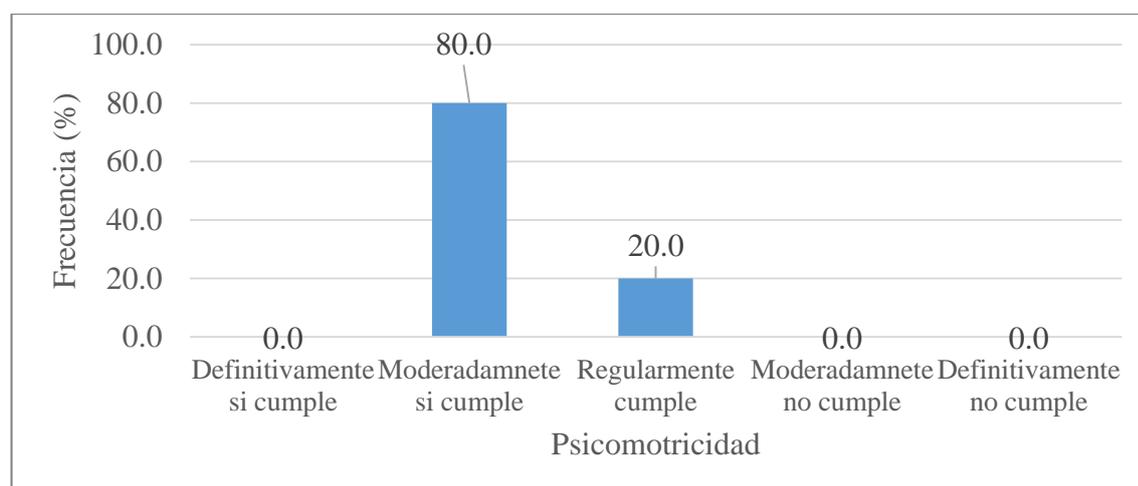
En el gráfico se observa los resultados de la dimensión del desarrollo de juegos psicomotores, la mayor cantidad de estudiantes se ubican en el nivel moderadamente si cumple es decir un 80.0% y el otro 20.0 % se ubican en el nivel definitivamente si cumple. Al observar estos resultados podemos darnos cuenta que los estudiantes lograron incorporarse en el desarrollo de juegos psicomotores.

Tabla 7
Resultados sobre la dimensión de psicomotricidad

Dimensión	Nivel	Frecuencia	%
Psicomotricidad	Definitivamente si cumple	0	0,0
	Moderadamente si cumple	8	80,0
	Regularmente cumple	2	20,0
	Moderadamente no cumple	0	0,0
	Definitivamente no cumple	0	0,0
		10	100,0

Fuente: Ficha de observación.

Figura 2
Distribución de los estudiantes, según la dimensión de psicomotricidad.



Fuente: Tabla 7

Interpretación

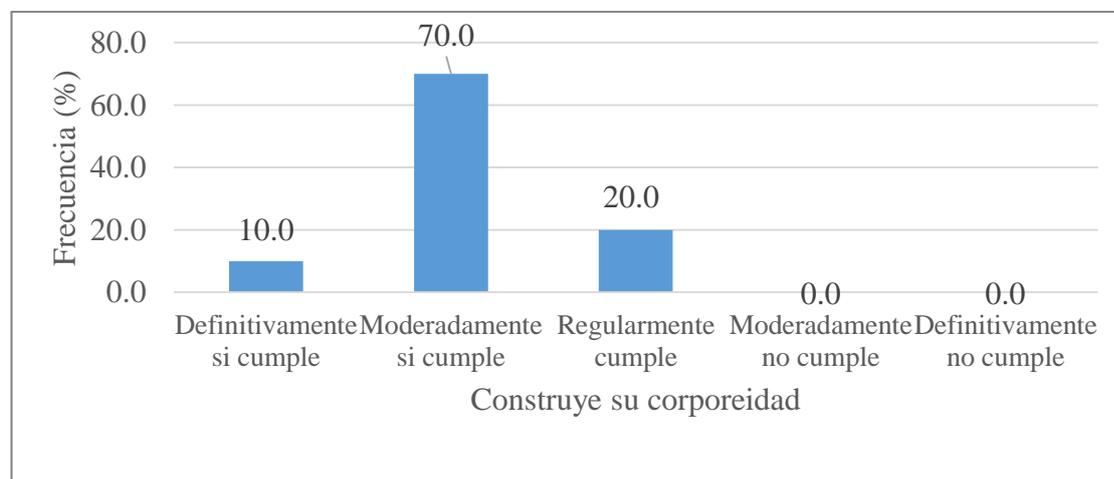
En el gráfico se observa los resultados de la dimensión de psicomotricidad, en el cual el 20 % de estudiantes se ubican en el nivel regularmente cumple y el 80 % que equivale a la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel moderadamente si cumple. Estos resultados demuestran de que los estudiantes lograron desarrollar su psicomotricidad mediante la aplicación de juegos psicomotores.

Tabla 8
Resultados sobre la dimensión construye su corporeidad

Dimensión	Nivel	Frecuencia	%
Construye su corporeidad	Definitivamente si cumple	1	10,0
	Moderadamente si cumple	7	70,0
	Regularmente cumple	2	20,0
	Moderadamente no cumple	0	0,0
	Definitivamente no cumple	0	0,0
		10	100,0

Fuente: Ficha de observación.

Figura 3
Distribución de los estudiantes, según la dimensión construye su corporeidad.



Fuente: Tabla 8

Interpretación

En el gráfico mostrado se detalla los resultados de la dimensión construye su corporeidad, en donde el 20 % de estudiantes se ubican en el nivel regularmente cumple, el 80 % que representa la mayoría de estudiantes están en el nivel moderadamente cumple y el 10 % se ubica en el nivel definitivamente si cumple. En estos resultados se puede observar un avance significativo de los estudiantes en lo relacionado a la construcción de su corporeidad.

Tabla 9

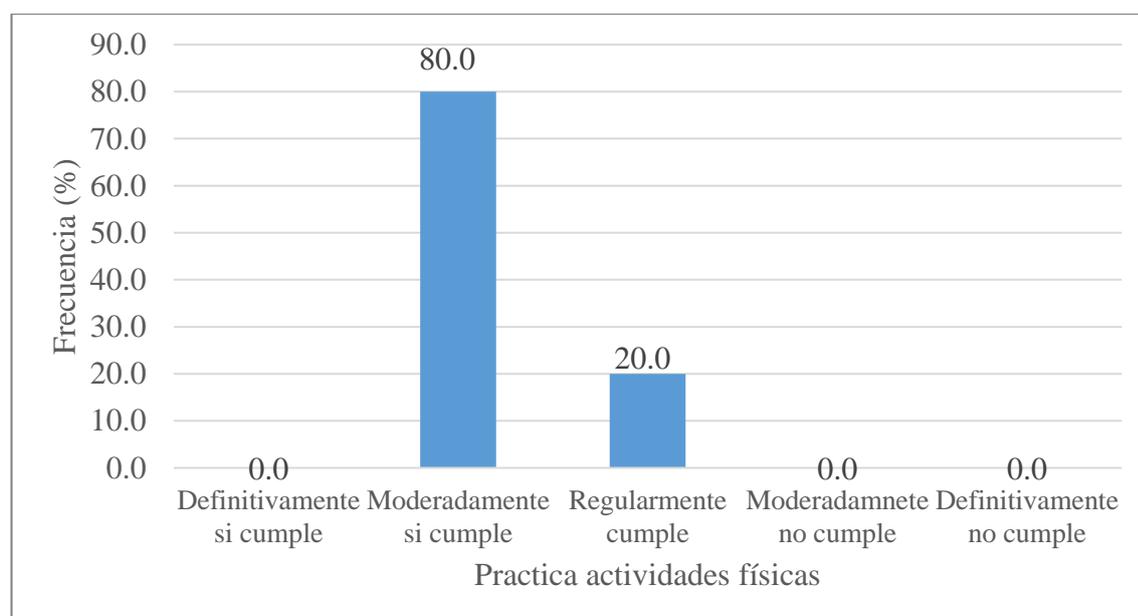
Resultados sobre la dimensión practica actividades físicas

Dimensión	Nivel	Frecuencia	%
Practica actividades físicas	Definitivamente si cumple	0	0,0
	Moderadamente si cumple	8	80,0
	Regularmente cumple	2	20,0
	Moderadamente no cumple	0	0,0
	Definitivamente no cumple	0	0,0
		10	100,0

Fuente: Ficha de observación.

Figura 4

Distribución de los estudiantes, según la dimensión practica actividades físicas.



Fuente: Tabla 9

Interpretación

En el gráfico de la dimensión practica actividades físicas, se puede visualizar que el 20 % de estudiantes se ubican en el nivel regularmente cumple y el otro 80 % se ubica en el nivel moderadamente cumple. Con estos resultados podemos darnos que la mayoría de estudiantes se ubican en el nivel moderadamente cumple, esto significa que los estudiantes muestran mejores avances en cuanto a practicar actividades físicas.

2. Resultados totales de las variables de estudio

En esta parte del informe de investigación se muestran los resultados que se lograron obtener al concluir la investigación; se interpretan los instrumentos aplicados es decir pretest y postest, al realizar esta interpretación se podrá verificar la hipótesis planteada en un inicio de la investigación, con esta interpretación se podrá elaborar las conclusiones y sugerencias.

La educación inicial nos muestra una etapa llena de descubrimiento, siendo una etapa base para el desarrollo de los niños, por esto es importante brindarles oportunidades que le ayuden a descubrir, una de las formas más importantes en la que ellos descubren es a través del juego. Los juegos realizados con los niños deben ser juegos que le generen interés, es decir con la integración de juegos psicomotores en las actividades diarias se puede lograr la formación integral de los niños. La coordinación motora gruesa representa algo que resulta muy importante en el desarrollo del niño, sobre todo en los primeros años de vida, siendo importante que para lograr un buen desarrollo de esta coordinación estén presentes actividades como son los juegos psicomotores para así alcanzar el desarrollo esperado, respondiendo también al enfoque del área de psicomotricidad descrito en el Programa Curricular de Educación Inicial.

En el diagnóstico realizado por el investigador podemos observar que el uso de actividades monótonas ha hecho que los niños sientan poco interés en desarrollar la coordinación motora gruesa, trayendo como consecuencia que los niños en su mayoría en los primeros años de vida no desarrollen de manera correcta su coordinación.

Al observar esta realidad, el investigador con la intención de contribuir de manera significativa a fortalecer la coordinación motora gruesa, dejando un poco de lado las actividades monótonas que cusan en el niño desinterés, aburrimiento; es que se aplican juegos psicomotores como estrategia para que los niños mejoren su coordinación motora gruesa, tratando de que ellos a diario puedan sentir intereses en desarrollar su coordinación,

desarrollando también el enfoque del área psicomotricidad, el cual se sustenta en el enfoque de corporeidad; con el uso de juegos psicomotores se compromete la participación de todos los niños.

2.1. Procesamiento estadístico

Presentación de los datos recolectados en la evaluación del pretest y postest en el grupo muestra.

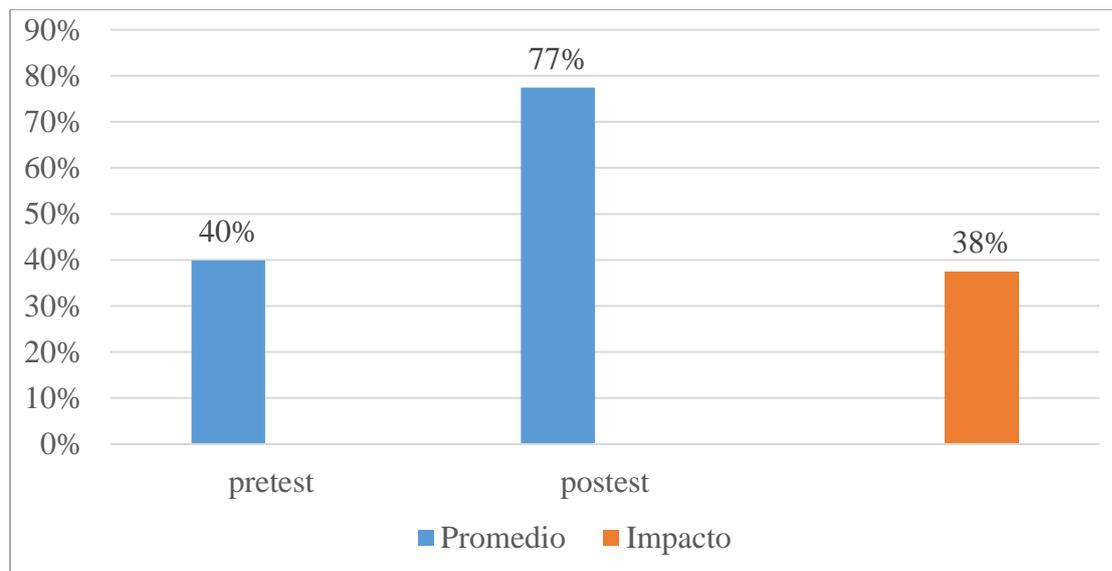
En la Tabla 10 se puede observar los calificativos que se han obtenido en la prueba de entrada y prueba de salida, de la misma forma se visualiza también el porcentaje de avance o impacto del postest sobre el pretest; en la Tabla 11 se determina el nivel de logro que han logrado alcanzar los estudiantes y se calcula la media aritmética y desviación estándar; que a continuación en la Figura 6 se hace la comparación de estas medidas de tendencia central entre lo obtenido en el pretest y postest; en la tabla 12 se muestra el porcentaje de estudiantes que se ubican en los niveles de logro de aprendizajes de acuerdo a los resultados del pretest y postest y en la Figura 7 se hace su comparación.

Tabla 10

Matriz de datos de la preprueba o pretest y posprueba o postest del grupo muestra.

N°	Apellidos y Nombres	Pretest	Postest	Dif.	Acum.
1	Aguilar Huamán, Lian Aleander	39	85	46	46%
2	Altamirano Huamán, Evelin Tatiana	36	77	41	41%
3	Caballero Julca, Alisson Yamileth	35	75	40	40%
4	Escobar Huamán, Lenyn Jhonson	41	82	41	41%
5	Huamán Aguilar, Katia Elisabeth	41	75	34	34%
6	Huamán Vásquez, Silayne Haeli Veri	41	79	38	38%
7	Huamán Vilca, Lia Yordana	43	75	32	32%
8	Llamoctanta Duran, Eleya Mayli	40	72	32	32%
9	Lozano Ramírez, Katherin Masiel	41	78	37	37%
10	Tucto Escobar, Maia Catherine	42	76	34	34%
	Promedio	39,9	77,4	37,5	38%

Fuente: Evaluaciones de entrada y salida del grupo muestra.

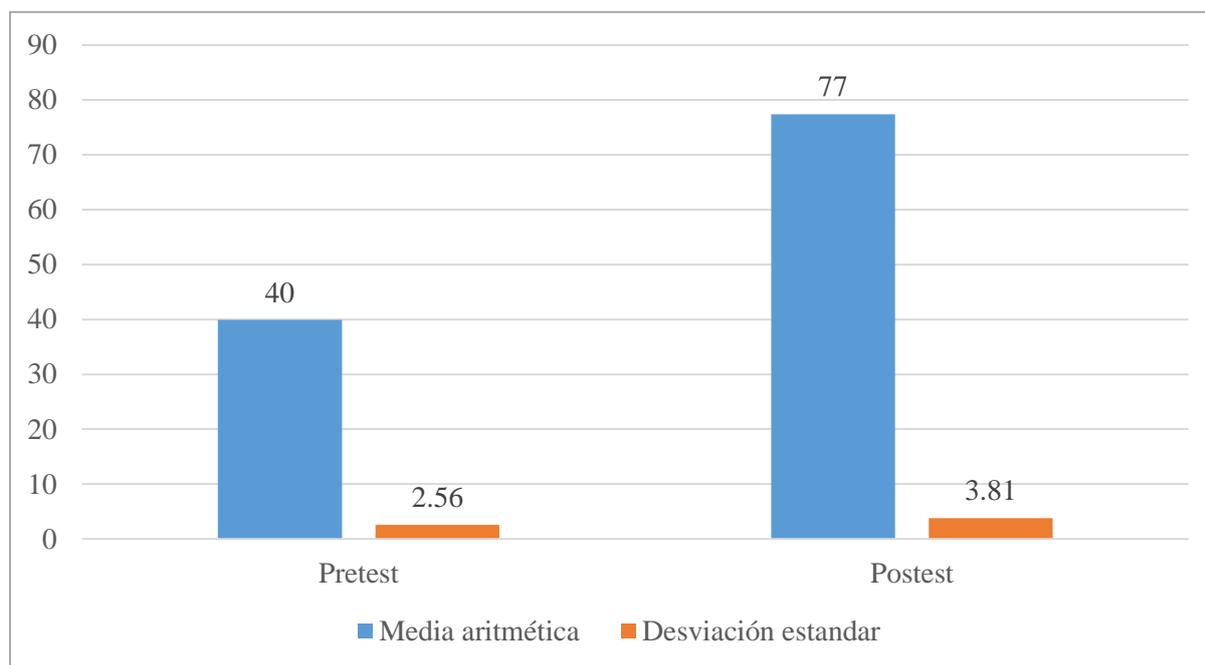
Figura 5*Comparación de pretest y postest del grupo muestra.**Fuente: Tabla 10.***Tabla 11***Datos descriptivos del pretest y postest del grupo muestra.*

N°	Apellidos y Nombres	Pretest		Postest	
		Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	Aguilar Huamán, Lian Aleander	39	En inicio	85	L. destacado
2	Altamirano Huamán, Evelin Tatiana	36	En inicio	77	L. Previsto
3	Caballero Julca, Alisson Yamileth	35	En inicio	75	L. Previsto
4	Escobar Huaman, Lenyn Jhonson	41	En proceso	82	L. destacado
5	Huaman Aguilar, Katia Elisabeth	41	En proceso	75	L. previsto
6	Huaman Vasquez, Silayne Haeli Veri	41	En proceso	79	L. previsto
7	Huaman Vilca, Lia Yordana	43	En proceso	75	L. previsto
8	Llamoctanta Duran, Eleysa Mayli	40	En inicio	72	L. previsto
9	Lozano Ramirez, Katherin Masiel	41	En proceso	78	L. previsto
10	Tucto Escobar, Maia Catherine	42	En proceso	76	L. previsto
	Media aritmética	40	En proceso	77	L. previsto
	Desviación estándar	2,56		3,81	

Fuente: Tabla 10.

Figura 6

Comparación de medias aritméticas y desviación estándar en las evaluaciones del pre y postest del grupo muestra.



Fuente: Tabla 11.

Interpretación.

Según la tabla 11 y la figura 6, con respecto a la comparación de los promedios alcanzados en el pretest y postest aplicados a los estudiantes de la muestra de estudio, puedo señalar que se ha obtenido 37 puntos de ganancia pedagógica entre los resultados del pretest y postest, ya que obtuvieron un promedio de 40 y 77 puntos respectivamente; esto debido a la aplicación de juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños. Así mismo, en la prueba de entrada se observa una desviación estándar de 2.56, en el que evidencia la homogeneidad de los estudiantes; en cambio, en el postest se muestra un grado de dispersión más alta debido a la inducción de una nueva estrategia como son los juegos psicomotores.

Tabla 12

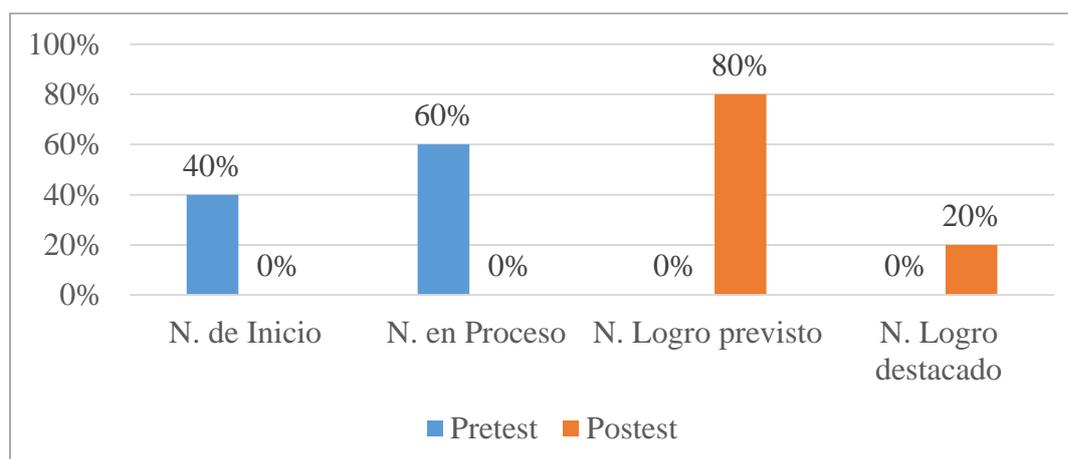
Matriz de datos obtenidos en el pretest y postest del grupo muestra según el logro de aprendizaje

	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
N. de Inicio	4	40	0	0
N. en Proceso	6	60	0	0
N. Logro previsto	0	0	8	80
N. Logro destacado	0	0	2	20
TOTAL	10	100	10	100

Fuente: Tabla 10.

Figura 7

Porcentajes de estudiantes ubicados en los niveles de logro de aprendizaje.



Fuente: Tabla 12.

Interpretación. Según la tabla 12 y la figura 7, con respecto al nivel de logro de aprendizaje, antes de haber aplicado la variable independiente tal y como se muestra en la prueba de entrada o pretest, se puede señalar que el 40% de estudiantes se ubicaban en el nivel de inicio, mientras que el otro 60% de estudiantes se ubicaban en el nivel proceso; los estudiantes ubicados en el nivel de inicio obtuvieron un calificación entre el rango de 20 a 40 y los estudiantes ubicados en proceso obtuvieron un calificación entre el rango de 41 a 60. En la prueba de salida o postest, vemos que el 80% de estudiantes que representa la mayoría de estudiantes ya se ubicaban en el nivel en logro previsto, mientras que el 20% se ubicaban en el nivel logro destacado, mostrándose un nivel bueno alcanzado por la muestra de estudios, esto quiere decir que los estudiantes lograron evidenciar la mejora de la coordinación motora gruesa en el tiempo programado con la intervención y acompañamiento adecuado del docente, solo el

20% alcanzaron el Logro Destacado, los que demostraron un manejo solvente y satisfactorio del aprendizaje. Por ello puedo concluir que la aplicación de juegos psicomotores si ayudo a fortalecer la coordinación motora gruesa en el área de psicomotriz de los estudiantes, mejorando y fortaleciendo su rendimiento académico.

2.2. Comprobación de la hipótesis

Primeramente, para conocer la prueba estadística a emplear se analizó la normalidad de datos con Shapiro-Wilk, para muestras menores a 50.

Ahora bien, la prueba de normalidad indica que la diferencia de datos evaluado con Shapiro-Wilk arroja un valor de 0.490, asimismo pretest 0.075 y postest 0.473. Ahora bien, se define que los datos son normales debido a que los valores antes mencionados son mayores a 0.05, lo que conduce a emplear una prueba paramétrica, y como se analizar cambios antes y después, se opta emplear T-Student para diferencia de medias.

En el ritual de la prueba de significación estadística, se plantea la hipótesis de investigación (H1) y la hipótesis nula (H0):

Hi: La aplicación de juegos psicomotores mejora significativamente la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la IEI N° 395-Chicolón-Bambamarca, 2019.

Ho: La aplicación de juegos psicomotores NO mejora significativamente la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la IEI N° 395 Chicolón-Bambamarca, 2019.

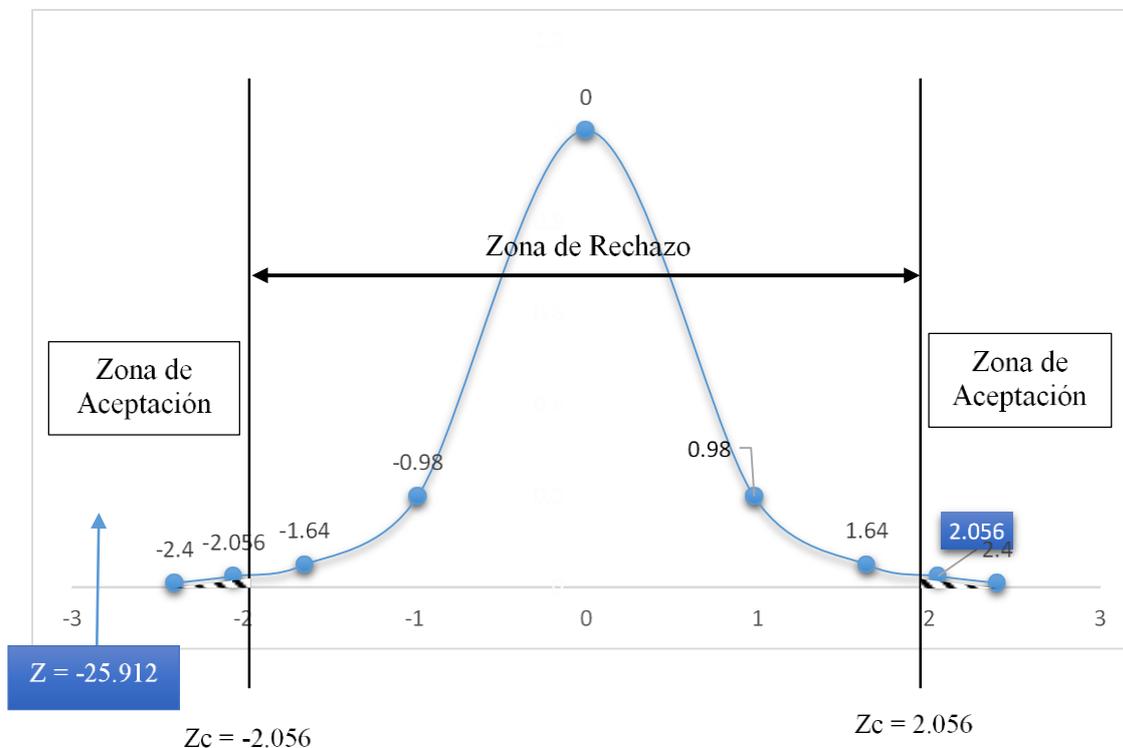
Se prueba la hipótesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ contra $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, con una significación de 0,05 en el paquete estadístico SPSS v22:

Tabla 13
Prueba de Hipótesis: t de Student

	Diferencias relacionadas							
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Postest	-37,50000	4,57651	1,44722	-40,77384	-34,22616	-25,912	9	,000

Fuente: Pre Test y Post Test aplicado a un grupo de estudio.

Figura 8
Distribución t de Student para el Pretest y Postest.



Valor de "T"	Valor crítico de "T"	Grados de libertad	Nivel significancia
$T_0 = -25,912$	-2.056	$10 - 1 = 9$	0,05

Fuente: Pretest y Postest aplicado a un grupo de estudio.

Decisión: Como $p = 0,000 < 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula H_0 , es decir, se acepta la hipótesis de investigación.

Interpretación:

La tabla 13, de la prueba de muestras relacionadas; es decir de la prueba t con un alpha de 0,05 (nos ofrece el nivel de significación $1 - 0,05 = 0,95 = 95\%$) y vemos como la diferencia entre las medias es de -37,50000 y que el límite aceptable está comprendido entre los valores -40,77384 y -34,22616; cómo podemos observar la diferencia se encuentra entre este intervalo, por tanto, se asume que las medias son diferentes. También podemos señalar que el estadístico t vale -25,912 y junto a él su significación o valor p que vale ,000.

En conclusión, diremos que en la figura 8 se observa que el valor obtenido de $-25,912$ recae en la región de rechazo de hipótesis nula con un nivel de confianza de $0,05$ cuyo valor en la tabla de “t” es de $-2,056$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula “La aplicación de juegos psicomotores NO mejora significativamente la coordinación motora gruesa de los niños de la edad de 4 años de la Institución Educativa N° 395-Chicolón-Bambamarca, 2019. Y se acepta la hipótesis de trabajo “La aplicación de juegos psicomotores mejora significativamente la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395-Chicolón-Bambamarca, 2019”.

Análisis y discusión

López (2018) concluye afirmando que al desarrollar juegos tradicionales infantiles se logra desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad, teniendo coincidencia con la investigación realizada por Chirino (2017), quien concluye también que al incorporar la danza dentro de los contenidos y orientaciones metodológicas de la 2da sección del nivel inicial, se contribuye de manera positiva al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa San Andrés, ahora al analizar los resultados de López (2018) y Chirino (2017) se pudo dar cuenta que los resultados de esta investigación coinciden con ambas investigaciones; puesto que con la aplicación de nuevas estrategias se logró alcanzar el mejor desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, aplicándose la estrategia juegos psicomotores, los resultados de la investigación se vieron reflejados en el postest aplicado, ahí se puede observar que el 80 % de estudiantes se ubicaron en el nivel de logro previsto y el 20 % en el nivel de logro destacado, demostrando un nivel satisfactorio en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lo estudiado por Huarcaya & Rojas (2018) tiene similitud con la investigación realizada por Castillo & Vila (2020) , estas investigaciones son de tipo descriptiva, ambos investigadores tuvieron coincidencia en sus conclusiones; ya que Huarcaya & Rojas (2018) concluyó que el nivel de coordinación motora gruesa, que presentan los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa Inicial N° 435 del distrito de Chincha Alta – Chincha, es alto en su mayoría; además una cantidad importante de niños se encuentra en un nivel medio de coordinación; y solo unos cuantos niños se encuentran en un nivel bajo de coordinación, de la misma forma Castillo & Vila (2020), indicaron que el nivel de coordinación motora gruesa de los niños en su mayoría se encuentra en un nivel alto con un 77.78 %, en el nivel medio con

22.22 %, y ningún niño se encuentra en un nivel bajo con 0.00 %, mientras que en la presente investigación se puede observar en el pretest aplicado, que el 40% de estudiantes se ubican en el nivel de inicio y el 60% en el nivel en proceso.

Loje (2018), llegó a la conclusión que la propuesta basada en los juegos recreativos mejora el desarrollo de la motricidad Gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Institución Educativa N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín-2018, pues se logró comparar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes antes y después de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos, lográndose una ganancia pedagógica de 60 %, coincidentemente con los estudios de Loje (2018) los resultados de la investigación que presido, se logró también un impacto del 30%. del pos-test sobre el pre-test.

Estela (2018) llegó a la conclusión que El programa de juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría socio cultural de Vigotsky y tiene como finalidad de potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento, coincidentemente mi investigación concluyó con los mismos resultados, es decir los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, lograron mejorar la coordinación motora gruesa.

CONCLUSIONES

Al terminar el trabajo de investigación y con los resultados obtenidos, se llegaron a las siguientes conclusiones:

1. Antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019, se constató el nivel de coordinación motora gruesa que tenían los estudiantes, ubicándose el 40 % en el nivel de inicio y el 60 % en el nivel en proceso, los estudiantes ubicados en el nivel de inicio obtuvieron un calificativo entre el rango de 20 a 40 y los que se ubicaron en el nivel en proceso obtuvieron un calificativo entre el rango de 41 a 60 y una desviación estándar de 2, 56.
2. Al terminar de aplicar la estrategia de juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, se aplicó el postest, ubicándose el 80 % en el nivel de logro previsto y el 20 % en el nivel de logro destacado, con un promedio de 77 puntos, obteniéndose una ganancia pedagógica de 37 puntos.
3. La aplicación de juegos psicomotores resulto una estrategia eficaz para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, esto se pudo comprobar con los resultados obtenidos en la prueba “t” de Student, en la cual se puede visualizar como resultado el valor -25,912, el cual resulta ser inferior a lo señalado en la zona de rechazo de la hipótesis nula con un valor de probabilidad bilateral 0,000; inferior al valor de significancia ($\alpha = 0,05$), estos resultados obtenidos nos hacen confirmar la hipótesis de investigación (H1). El impacto obtenido en esta investigación es del 38%.

RECOMENDACIONES

Según el tema investigado y los resultados que se lograron obtener, se hacen las siguientes recomendaciones:

1. Se sugiere la Unidad de Gestión Educativa Hualgayoc-Bambamarca, capacitar a los docentes de la IE en el área de psicomotricidad, con la finalidad de incluir diferentes actividades que ayuden a los estudiantes a mejorar el desarrollo de esta área.
2. A todos los docentes del nivel inicial, que incorporen los juegos psicomotores en el área de psicomotricidad, pues resulta significativa para que los estudiantes puedan mejorar su coordinación motora gruesa.
3. A todos los docentes del nivel inicial de la provincia de Hualgayoc; considerar este documento como referente para poder profundizar la investigación en lo relacionado a la coordinación motora gruesa en otras IE de la provincia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agostino, A. (2011). La construcción de la corporeidad:el juego como herramienta. *Efedeportes*. <https://www.efdeportes.com/efd155/la-corporeidad-el-juego-como-herramienta.htm>
- Aguinaga, H. G. (2012). Desarrollo psicomotor en un grupo de estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la Red 06 Callao. Lima: Publicaciones la Universidad San Ignacio de Loyola. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1079/1/2012_Aguinaga_Desarrollo%20psicomotor%20en%20un%20grupo%20de%20estudiantes%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20educaci%C3%B3n%20inicial%20de%20la%20Red%206%20Callao.pdf
- Alarcón, G. y. (2012). Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo del 2012. Trujillo. [https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCON%20MEZA-GARCIA%20SALDA%2091A-VASQUEZ%20SIFUENTES\(FILEminimizer\).pdf](https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCON%20MEZA-GARCIA%20SALDA%2091A-VASQUEZ%20SIFUENTES(FILEminimizer).pdf)
- Amasifuen, U. (2004). Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad en niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “niños Del Saber” del distrito de Punchana. Punchana.
- Arismendis, J. (2018). *Programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la institución Educativa N° 1554 Javier Heraud – Santa – 2016*. [Tesis de pre grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4834/JUEGOS_PSICOMOTORES_ARISMENDIS_AVILA_JOSSELYN_MIRELLA.pdf
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*, Grupo Editorial Patria.
- Bravo, S. *Problemas de la psicomotricidad gruesa en los niños*. Corporación cultural.

- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología. España.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780003.pdf>
- Cabanelas, A. (2020). ¿qué es la descripción?
https://derecho.usmp.edu.pe/biblioteca/novedades/lecturas_basicas/diccionario.PDF
- Caguano, L. (2014). La educación física en el desarrollo de la coordinación motriz gruesa de los estudiantes de cuarto y quinto grado de educación general básica, en la escuela LCDO Jaime Andrade Fabara del Cantón Latuncunga provincia de Cotopaxi. Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8154/1/FCHE-CEF-313.pdf>
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf
- Carrasco, C. (2003). Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. Uyapal.
- Castillo, M y Vila G. (2020). *Nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Santo Domingo de Guzmán*. [Tesis de maestría, Universidad César vallejo]. Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51536/Castillo_GMC-Vila_AGK-SD.pdf
- Chirino, P. (2017). *La danza como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la unidad educativa "San Andrés"*. [tesis de pregrado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10831/CHGPI.pdf>

- Díaz, A., Florez, O., & Moreno, Z. (2015). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande-Sahagún. Sahagún.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategias para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educación 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional.
http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1286/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Euceda, T. M. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica. Tegucigalpa M.D.C: Publicaciones de la Universidad Pedagógica nacional Francisco Morazán.
- Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2012). La psicomotricidad infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=9214&s=>
- Franco Navarro, S. P. (2009). Aspectos que influyen en la motricidad gruesa. Caldas.
<http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>
- Freire, B. (2015). Estudio del juego psicomotor en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la unidad educativa "Esperanza Eterna" de la parroquia Santa Rosa, Canton Mera, provincia de Pastaza". Sangolquí.
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10474/1/T-ESPE-048750.pdf>
- Gómez, M., Ruiz, L. y Mata, E. (2006). Los problemas evolutivos de coordinación en la adolescencia: Análisis de la dificultad oculta. *Revistas Internacional de Ciencias del Deporte*. 3(2), 44-54

- Gómez, R. (2019). La coordinación motora gruesa en la danza. Lima.
http://repositorio.escuelafolklore.edu.pe:8080/bitstream/ensfjma/115/1/TI_MONOGR AFIA%20_GOMEZ_CH_RODOLFO.pdf
- Guerrero, M. (2017). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote -2014*. [Tesis de pre grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/JUEGOS_PSICOMOTORES_ENFOQUE_COLABORATIVO_GUERRERO_REGALADO_MARIA_DEL_CIELO.pdf
- Hernández, R. Méndez, S. Mendoza, C. y Cueva, A. (2017). *Fundamentos de la investigación*. Mc Graw- Hill
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*; McGraw-Hill.
- Huarcaya, F. y Rojas, L. (2018). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 435 del Distrito de Chíncha Alta Chíncha*. [Tesis de pre grado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1892/TESIS-SEG-ESP-2018-HUARCAYA%20PEVE%2c%20FLOR%20S.%20Y%20ROJAS%20FELIX%2c%20LUCY%20I..pdf>
- Jesús, M., & Jiménez, M. (2015). *Influencia del taller jugando con mi familia en el desarrollo psicomotor de los niños de 2-3 años de la I.E.I N° 125 Divino Niño Jesús de Ventanilla-Lima* 2015. Lima.
https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/126/Melissa_Diana_Tesis_Licenciado_2016.pdf
- Jimenez, B. A. (2009). La importancia de desarrollar la psicomotricidad en los alumnos del nivel preescolar. CAMPECHE. <http://200.23.113.51/pdf/26678.pdf>
- Landazabal, M. (1994). *Psicología para el desarrollo*. Madrid: Editorial Graó.

Loayza, M. (1999). Importancia del material didáctico. Lima: Segunda.

Leyva Garzón, A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá: Publicaciones de la Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Loje, E. (2018). *Propuesta: programa “juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín - 2018”*.

[Tesis de pre grado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional.

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11915/Tesis_59570.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Loje, E. (2018). Programa “Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018. Celendín.

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11915/Tesis_59570.pdf

López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis de pre grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

López, M. d. (2015). El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad. México. <http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>

Ministerio de Educación. (2009). Diseño Curricular Nacional - Educación Básica Regular.

Lima: Punto & Grafía S.A.C.

http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf

Ministerio de Educación. (2011). Orientaciones para el desarrollo psicomotriz del niño con necesidades educativas especiales. Lima: Punto & Grafía S.A.C.

Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Lima.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Navarrete, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/BELEN_NAVARRETE_1.pdf
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Lima. <https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf>
- Pacahuala, J. P., & Campos, J. &. (2006). Introducción a la Psicología del Aprendizaje. En J. Dávila Campos, *Introducción a la Psicología del Aprendizaje* (págs. 108-130). Lima: Editorial San Marcos.
- Pasmíño, M., & Proaño, P. (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicio para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008-2009. Latacunga.
- Patiño, E. (2009). Valoración del estado psicomotor de los niños preescolares del hogar infantil Ormazza de la comuna Nor-Oriental de Pereira 2008, mediante el test de Tepsi. Pereira: Publicaciones de la Universidad Tecnológica de Pereira. <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1381/155412P298.pdf>
- Paula, M. (2013). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad educativa fiscomisional, Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014. La libertad. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/1051/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>
- Piaget, J. (1973). El Juego simbólico. *Innova Bucm*. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.Yad7hdDMLIU>
- Quirós, V., & Arráez, J. (2005). Juego y psicomotricidad. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732273004.pdf>

- Rafael, A. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Editorial de la Universidad Autónoma de Barcelona. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- Ramírez, P. (2013). El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño de preescolar. México D.F. <http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf>
- Rigal, R. (sf). Bases teóricas de la psicomotricidad. Canadá: UQAM.
- Ruiz, L., Mata, E. y Moreno, J. (2007). Los problemas evolutivos de la coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. *Redalyc.18*, 1-17 redalyc.org/pdf/2742/274220374001.pdf
- Solís, M. (2016). *Los juegos motrices en el desarrollo psicomotor grueso en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 887, Comas, 2015*. [Tesis de maestría, Universidad César vallejo]. Repositorio Institucional. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5312/Sol%c3%ads_CC M.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5312/Sol%c3%ads_CC_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*, Visor-mec
- Yagkug, L. y Anjis, T. (2021). *Los juegos motrices y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 289 comunidad de Listra distrito de Imaza – Bagua – Amazonas 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/2222/Yagkug%20Nugkum%20Lisseth%20-%20Anjis%20Mashigkash%20Taly.pdf>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Los juegos psicomotores como estrategias para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón – Bambamarca - 2019							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VI: Juegos psicomotores	Desarrollo de juegos psicomotores	- Se socializa con facilidad - Crea juegos - Propone juegos grupales interactuando con sus pares. - con las partes gruesas de su cuerpo. - Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás	Observación Ficha de observación 10 ítems	El tipo de investigación es aplicada Diseño es preexperimental de un solo grupo M = O1-----X-----O2
¿Cuál es la influencia del programa Juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019?	Determinar la influencia del programa Juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019	El programa Juegos psicomotores influyen de manera significativa en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 395 “Chicolón”- Bambamarca, 2019		Psicomotricidad.	- Aplica la coordinación óculo podal - Baila controlando sus movimientos - Patea pelotas - Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el piso. - Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades.		
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS DERIVADAS	VD: Coordinación motora gruesa	Construye su corporeidad.	Reconoce las partes de su cuerpo Coordina bien sus movimientos. Mantiene buen equilibrio postural. Lanza objetos con facilidad. Realiza movimientos con su cabeza.	Observación Ficha de observación 10 ítems	Muestra 10 estudiantes de 4 años
¿Cuál es el nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?	Identificar el nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019	El nivel de coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019, es bajo			Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo correctamente. Acomoda su cuerpo a las acciones que le sea realizar, como caminar, correr, saltar. _Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor. _Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego. _Camina coordinando sus movimientos.		
¿Cómo fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?	Aplicar el programa juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019	La aplicación del programa juegos psicomotrices ayudara a fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019.		Practica actividades físicas			
¿Cuál es el nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesa después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019?	Medir el nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesa después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca - 2019	El nivel de fortalecimiento de coordinación motora gruesa después de la aplicación del programa juegos psicomotores a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 395 “Chicolón”- Bambamarca – 2019, es altamente significativo.					



FICHA DE OBSERVACIÓN (PRETEST)

Apellidos y Nombres :
 Nombre de la Institución Educativa :
 Edad : 4 años
 Puntajes :

Definitivamente si cumple: **5**

Moderadamente si cumple: **4**

Regularmente cumple: **3**

Moderadamente no cumple: **2**

Definitivamente no cumple: **1**

ASPECTOS A OBSERVAR		1	2	3	4	5
VARIABLE INDEPENDIENTE	DESARROLLO DE JUEGOS PSICOMOTORES.					
	1. Se socializa con facilidad al realizar los juegos psicomotores.					
	2. Crea juegos con el material que se le presenta.					
	3. Propone juegos grupales interactuando con sus pares.					
	4. Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.					
	5. Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás					
	PSICOMOTRICIDAD.					
	6. Aplica la coordinación óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco.					
	7. Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la música.					
	8. Patea pelotas que vienen hacia él.					
9. Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el piso.						
10. Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades.						

VARIABLE DEPENDIENTE	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.					
	11. Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.					
	12. Coordina bien sus movimientos					
	13. Mantiene buen equilibrio postural.					
	14. Lanza objetos con facilidad.					
	15. Realiza movimientos con su cabeza.					
	PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS					
	16. Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo correctamente.					
	17. Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar.					
	18. Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades.					
	19. Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego.					
	20. Camina coordinando sus movimientos.					
TOTAL						

FICHA DE OBSERVACIÓN (POSTEST)

Apellidos y Nombres :
 Nombre de la Institución Educativa :
 Edad : 4 años
 Puntajes :
 Definitivamente si cumple: **5**
 Moderadamente si cumple: **4**
 Regularmente cumple: **3**
 Moderadamente no cumple: **2**
 Definitivamente no cumple: **1**

ASPECTOS A OBSERVAR		1	2	3	4	5
VARIABLE INDEPENDIENTE	DESARROLLO DE JUEGOS PSICOMOTORES.					
	1. Se socializa con facilidad al realizar los juegos psicomotores.					
	2. Crea juegos con el material que se le presenta.					
	3. Propone juegos grupales interactuando con sus pares.					
	4. Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.					
	5. Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás					
	PSICOMOTRICIDAD.					
	6. Aplica la coordinación óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco.					
	7. Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la					
	8. Patea pelotas que vienen hacia él.					
9. Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el						
10. Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades.						
VARIABLE	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.					
	11. Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.					
	12. Coordina bien sus movimientos					
	13. Mantiene buen equilibrio postural.					
	14. Lanza objetos con facilidad.					

15. Realiza movimientos con su cabeza.					
PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS					
16. Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo correctamente.					
17. Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar.					
18. Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades.					
19. Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego.					
20. Camina coordinando sus movimientos.					
TOTAL					

Validación del instrumento Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, RESOLUCIÓN DE RECTORADO

N° (157-2021-V-FE-UNC) - 2021.

1. TÍTULO DE LA TESIS

Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 395 Chicolón–Bambamarca-2019.

INVESTIGADOR

Mayra Cecilia Gutiérrez Silva

CIUDAD

Bambamarca

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa de los estudiantes de 4 años en Institución Educativa N° 395, Chicolón- Bambamarca, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

I	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Chugden Cabrera Milton Cesar
II	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Profesor de Educación Inicial Profesor de Educación Primaria
III	GRADO ACADÉMICO	:	Magister en Educación con mención en Psicología Educativa
IV	EXPERIENCIA DOCENTE	:	10 años

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos psicomotores	DESARROLLO DE JUEGOS PSICOMOTORES	Se socializa con facilidad al realizar los juegos psicomotores.	SI	SI	SI	SI	
		Crea juegos con el material que se le presenta.	SI	SI	SI	SI	
		Propone juegos grupales interactuando con sus pares.	SI	SI	SI	SI	
		Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	SI	SI	SI	SI	
		Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás	SI	SI	SI	SI	

VARIABLE DEPENDIENTE (Coordinación motora gruesa)	PSICOMOTRICIDAD	Aplica la coordinación óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco.	SI	SI	SI	SI	
		Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la música.	SI	SI	SI	SI	
		Patea pelotas que vienen hacia él.	SI	SI	SI	SI	
		Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el piso.	SI	SI	SI	SI	
		Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades	SI	SI	SI	SI	
	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.	SI	SI	SI	SI	
		Coordina bien sus movimientos	SI	SI	SI	SI	
		Mantiene buen equilibrio postural.	SI	SI	SI	SI	
		Lanza objetos con facilidad.	SI	SI	SI	SI	

PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS	Realiza movimientos con su cabeza.	SI	SI	SI	SI	
	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo	SI	SI	SI	SI	
	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar.	SI	SI	SI	SI	
	Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades.	SI	SI	SI	SI	
	Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego.	SI	SI	SI	SI	
	Camina coordinando sus movimientos.	SI	SI	SI	SI	

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	ITEM	ITEM MODIFICADO	RAZONES DEL CAMBIO

Bambamarca, ~~marzo~~ del 2021


.....
FIRMA DEL EXPERTO
MILTON CESAR CHUQUEN COBRERO
Mg. PSICOLOGIA EDUCATIVA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, RESOLUCIÓN DE RECTORADO
N° (157-2021-V-FE-UNC) - 2021.

1. TÍTULO DE LA TESIS

Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 395 Chicolón–Bambamarca-2019.

INVESTIGADOR

Mayra Cecilia Gutiérrez Silva

CIUDAD

Bambamarca

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa de los estudiantes de 4 años en Institución Educativa N° 395, Chicolón- Bambamarca, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

I	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Bazán Briones Leyde Rosmeri
II	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Profesor de Educación Primaria Segunda Especialidad en Educación Inicial
III	GRADO ACADÉMICO	:	Magister en Educación con mención en Administración de la Educación.
IV	EXPERIENCIA DOCENTE	:	8 años

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos psicomotores	DESARROLLO DE JUEGOS PSICOMOTORES	Se socializa con facilidad al realizar los juegos psicomotores.	SI	SI	SI	SI	
		Crea juegos con el material que se le presenta.	SI	SI	SI	SI	
		Propone juegos grupales interactuando con sus pares.	SI	SI	SI	SI	
		Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	SI	SI	SI	SI	
		Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás	SI	SI	SI	SI	

VARIABLE DEPENDIENTE (Coordinación motora gruesa)	PSICOMOTRICIDAD	Aplica la coordinación óculo- podal al patear, al lanzar la pelota al arco.	SI	SI	SI	SI	
		Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la música.	SI	SI	SI	SI	
		Patea pelotas que vienen hacia él.	SI	SI	SI	SI	
		Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el piso.	SI	SI	SI	SI	
		Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades	SI	SI	SI	SI	
	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.	SI	SI	SI	SI	
		Coordina bien sus movimientos	SI	SI	SI	SI	
		Mantiene buen equilibrio postural.	SI	SI	SI	SI	
		Lanza objetos con facilidad.	SI	SI	SI	SI	

PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS	Realiza movimientos con su cabeza.	SI	SI	SI	SI	
	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo	SI	SI	SI	SI	
	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar.	SI	SI	SI	SI	
	Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades.	SI	SI	SI	SI	
	Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego.	SI	SI	SI	SI	
	Camina coordinando sus movimientos.	SI	SI	SI	SI	

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	ITEM	ITEM MODIFICADO	RAZONES DEL CAMBIO

Bambamarca, *marzo* del 2021



.....
FIRMA DEL EXPERTO
LEYDI ROSHERI BAZÁN BRIONES
Mg. Administración de la Educación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Oficina Central de Investigación Universitaria

PRUEBA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, RESOLUCIÓN DE RECTORADO
N° (157-2021-V-FE-UNC) - 2021.

1. TÍTULO DE LA TESIS

Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 395 Chicolón-Bambamarca-2019.

INVESTIGADOR

Mayra Cecilia Gutiérrez Silva

CIUDAD

Bambamarca

2. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores en el fortalecimiento de la coordinación motora gruesa de los estudiantes de 4 años en Institución Educativa N° 395, Chicolón- Bambamarca, 2019.

3. DATOS DEL EXPERTO:

I	APELLIDOS Y NOMBRES	:	Medina Paredes Elizabeth
II	PROFESIÓN ESPECIALIDAD	:	Profesor de Educación Primaria Segunda Especialidad en Educación Inicial
III	GRADO ACADÉMICO	:	Magister en Educación con mención en Administración de la Educación.
IV	EXPERIENCIA DOCENTE	:	6 años

4. MATRIZ DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE ITEM				OBSERVACIONES
			Redacción clara y precisa	Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores	
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos psicomotores	DESARROLLO DE JUEGOS PSICOMOTORES	Se socializa con facilidad al realizar los juegos psicomotores.	SI	SI	SI	SI	
		Crea juegos con el material que se le presenta.	SI	SI	SI	SI	
		Propone juegos grupales interactuando con sus pares.	SI	SI	SI	SI	
		Los juegos que crea, involucran movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	SI	SI	SI	SI	
		Participa en actividades deportivas con autonomía y disfruta estar con los demás	SI	SI	SI	SI	

VARIABLE DEPENDIENTE (Coordinación motora gruesa)	PSICOMOTRICIDAD	Aplica la coordinación óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco.	SI	SI	SI	SI	
		Baila controlando sus movimientos y siguiendo el ritmo de la música.	SI	SI	SI	SI	
		Patea pelotas que vienen hacia él.	SI	SI	SI	SI	
		Camina lento rápido, siguiendo una línea curva dibujada en el piso.	SI	SI	SI	SI	
		Incorpora la mayoría de las partes gruesas de su cuerpo durante la aplicación de las actividades	SI	SI	SI	SI	
	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.	SI	SI	SI	SI	
		Coordina bien sus movimientos	SI	SI	SI	SI	
		Mantiene buen equilibrio postural.	SI	SI	SI	SI	
		Lanza objetos con facilidad.	SI	SI	SI	SI	

		Realiza movimientos con su cabeza.	SI	SI	SI	SI	
	PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo	SI	SI	SI	SI	
		Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar.	SI	SI	SI	SI	
		Adopta posturas que le permiten cuidar su salud y moverse mejor en las diferentes actividades.	SI	SI	SI	SI	
		Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos, durante la realización del juego.	SI	SI	SI	SI	
		Camina coordinando sus movimientos.	SI	SI	SI	SI	

5. MATRIZ DE CORRECCIÓN

N°	ITEM	ITEM MODIFICADO	RAZONES DEL CAMBIO

Bambamarca, ~~xxxx~~ mayo del 2021



.....

FIRMA DEL EXPERTO
ELIZABETH MEDINA PAREDES
Mg. Administración de la Educación

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: ALFA DE CRONBACH

PROYECTO: LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 395 CHICOLÓN –BAMBAMARCA-2019

		ITEMS																				
ESTUDIANTES	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	SUMA	
1	1	2	1	2	2	2	1	3	4	2	3	4	1	2	2	4	1	1	1	3	42	
2	4	1	4	3	3	3	2	2	3	3	4	5	3	5	4	3	4	1	3	1	61	
3	5	5	5	4	1	4	2	1	5	3	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	70	
4	2	4	4	3	2	3	3	4	4	2	3	4	4	4	2	2	4	1	4	4	63	
5	4	4	5	3	4	3	3	2	3	3	5	3	5	5	1	3	5	5	5	5	76	
6	3	4	4	3	5	4	3	3	4	1	4	3	4	5	1	1	4	4	4	5	69	
7	4	1	1	3	2	3	3	4	3	3	2	4	1	4	1	2	4	1	1	4	51	
8	4	1	4	2	2	2	2	4	3	1	5	5	4	4	1	1	1	2	3	3	54	
9	1	1	1	4	3	2	2	3	2	2	3	4	1	3	1	3	1	1	2	3	43	
10	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	4	3	1	4	3	4	4	2	1	4	55	
VARIANZA	1,690	2,240	2,360	0,490	1,210	0,490	0,560	0,960	0,640	0,560	0,810	0,560	2,360	0,800	1,010	1,040	2,160	2,160	1,960	1,240		
SUMATORIA DE VARIANZAS	25,300																					
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	117,64																					

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α :	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	0,87
k:	Número de ítems del instrumento	10
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de la varianzas de los ítems	25,300
S_T^2 :	Varianza total del instrumento	117,6

$\alpha = 0.87$ (0.8 - 1.0 Alta), la prueba tiene confiabilidad alta, se puede aplicar (Córdova 2009, p 134)

LISTA DE REFERENCIAS:

Córdova, I. (2009). *Estadística aplicada a la investigación* (1.^a ed., Vol. 1). Lima: San Marcos.

ACTIVIDAD N° 01

I. TÍTULO: Jugamos a reconocer y usar las partes gruesas de nuestro cuerpo

II. META: Reconocer las partes del cuerpo y mejorar la coordinación motora gruesa

III. OBJETIVO: Reconocer y usar las partes gruesas del cuerpo

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	4 AÑOS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.

V. MATERIALES:

Imágenes de las partes gruesas del cuerpo

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños observan imágenes de las partes gruesas de su cuerpo <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué partes del cuerpo observaron en las imágenes? ¿Cuántas partes del cuerpo observaron? <p>¿Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Conocen cuales son las partes gruesas de su cuerpo? ¿Cuáles son? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas el día de hoy reconoceremos las partes gruesas de nuestro cuerpo y describiremos como las podemos usar.

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se reparte a los niños diferentes imágenes de las partes gruesas de su cuerpo, ellos describen y reconocen cada una de estas partes, comparándolos con las partes de su propio cuerpo. - Se les indica a los niños que realizaremos el juego simón dice, para lo cual ellos deberán estar ordenados en círculo. - Se les dará indicaciones a los niños para que puedan reconocer las partes de su cuerpo. - El juego empezará cuando a uno de los niños se las da la indicación: simón dice que señalen sus manos, así hasta que se ha descrito todas las partes de su cuerpo. - Luego cada niño deberá realizar una acción con la parte gruesa de su cuerpo, según la orden que va dando el juego de simón dice. - Los niños realizan un dibujo de su cuerpo y exponen sus trabajos describiendo cada parte gruesa de su cuerpo
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado en el juego? ¿Cuáles son las partes gruesas del cuerpo? ¿Qué acciones han realizado con las partes gruesas del cuerpo? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 02

I. TÍTULO: Creamos juegos usando pelotas

II. META: Mejorar la motricidad gruesa con la creación de nuevos juegos

III. OBJETIVO: Que los niños puedan crear sus propios juegos que le ayuden a mejorar la coordinación motora gruesa.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES:

- ✓ Pelotas

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presento a los niños un video de una canción “Yo se cuidar mi cuerpo” los niños observan en asamblea. <p>Saberes previos</p> <p>¿De qué trato el video? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Con que partes del cuerpo se movieron?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Podremos crear juegos usando pelotas? ¿Qué juegos podremos crear? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas hoy crearemos juegos de manera grupal usando pelotas.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invitara a los niños a describir las partes gruesas de su cuerpo, si es que no lo recuerdan se les apoyara para que puedan identificarlos mejor, después de la descripción que ellos hagan también se les invitara a que comenten acerca de que actividades pueden realizar con las partes gruesas que ellos lograron identificar. - Se mostrará a los niños los diferentes materiales a utilizar. - Ellos deberán describir estos materiales, así como también describirán algunos juegos que podrán desarrollar usando estos materiales y a la vez usando las partes gruesas de su cuerpo - Se les invita a los niños a agruparse cada tres niños. - A cada grupo de niños se les repartirá las pelotas a usarse, explicándoles que cada grupo ira creando un juego que más le guste, en el cual involucre el uso de la pelota y también puedan usar las partes gruesas de su cuerpo - Una vez que los niños estén agrupados, se ira pasado por cada grupo para incentivarles y ayudarles en la creación de su juego. - Una vez que los niños hayan decidido que juego realizar, empezaran a jugar, también se les podrá invitar a los demás niños a participar de algún juego creado en un grupo.
CIERRE	<p>✓ Sentados en circulo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado?</p> <p>¿Qué juegos han creado?</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo han logrado mover?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 03

- I. TÍTULO:** Jugamos a subir y pasar por encima de obstáculos simples
- II. META:** Fortalecer la coordinación y seguridad de las habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años
- III. OBJETIVO:** subir y cruzar una serie de pequeños obstáculos.
- IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES: cajas pequeñas, taburetes, diccionarios grandes, cartones de leche.

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños en compañía de la docente cantan una canción, la cual estará escrita en un papelote acompañado de diferentes imágenes ¿Les gustó la canción? ¿De qué trató la canción? <p>✓ Saberes previos</p> <p>¿Cuántas partes del cuerpo se mencionaba en la canción? ¿Qué partes del cuerpo describía en la canción?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo podremos pasar por obstáculos simples? ¿Qué partes del cuerpo usaremos? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas hoy jugamos a subir y pasar por encima de obstáculos simples
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza a los niños una descripción de los materiales, indicándoles también como deben cuidar cada uno de ellos. Se les dará oportunidad a los niños para

	<p>que propongan también que juegos pueden realizar con los materiales presentados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el suelo colocar cajas de leche y de zapatos, estos materiales deben ir ordenados en serie. - Se muestra a los niños un ejemplo, se irá pasando por cada obstáculo, realizando diferentes movimientos, de preferencia se realizarán diferentes movimientos exagerados, al momento de que ellos realicen esta actividad debemos ayudar a cruzar los objetos, para eso se puede elevarlos ligeramente. - Es importante que se les repita a los niños la palabra “salta” cuando suba por las cajas o cartones. - Estas acciones deben ser repetidas varias veces, de tal forma que ellos aprendan a saltarlos sin necesitar ayuda. - Cuando los niños hayan aprendido a pasar sobre las cajas, deberán aprender a subir un taburete pequeño o en su remplazar también se puede usar un diccionario grande, es importante que para realizar esta actividad primero se realice la demostración, primero se realizará con un pie y luego con el otro pie. - Es importante que para enseñares a los niños nos coloquemos en el taburete y repetir la palabra “sube”, ayudándole a imitar la acción que la docente realizó. Es importante que para la mejor comprensión de la actividad se repita varias veces hasta que el niño pueda permanecer de pie sobre el taburete.
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos usado para realizar el juego? ¿Cómo se sintieron al momento de realizar la actividad?

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 04

I. TÍTULO: Jugamos recorriendo obstáculos simples (Motricidad gruesa-percepción visual)

II. META: Desarrollar la coordinación motora gruesa, el equilibrio, habilidad de seguir un itinerario visual.

➤ **OBJETIVO:** Seguir una ruta diseñando y mezclando movimientos: por debajo, arriba, y alrededor de diferentes obstáculos simples.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

IV. MATERIALES:

✓ Cuerda de colores, sillas.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra a los niños diferentes imágenes, en la que se observa a niños jugando con sogas, ellos observan y describen las imágenes. <p>Saberes previos</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo están usando los niños para jugar con la soga? ¿Qué movimientos puedan hacer con la soga? ¿Será importante realizar estos juegos? ¿Por qué ?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra a los niños los siguientes materiales: cuerda de colores, sillas, luego se realiza la siguiente pregunta ¿Qué juego podremos realizar con estos materiales? ¿Qué movimientos podremos crear con estos materiales? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas realizaremos acciones y juegos recorriendo obstáculos simples.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se ira colocando un pedazo de cuerda alrededor del aula, de tal forma que se vayan encerrando sillas, debajo de la mesa, u otro material que se pueda tener en el aula. De tal forma que la cuerda tenga un inicio y un final. - Se inicia por el otro extremo, trasladándole al niño a través del recorrido, luego se va señalándole la cuerda. - Cuando se haya terminado de recorrer con el varias veces, se le indica que lo complete solo, durante el juego es importante acompañarle para que pueda preguntar si es que va teniendo dudas de como seguir realizando la actividad. - Esta actividad deberán realizarlo todos lo niños, la participación será ordenada.
CIERRE	<p>✓ Sentados en circulo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué materiales hemos usado en el juego? ¿Qué partes de su cuerpo han logrado usar? ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 05

I. TÍTULO: Jugamos a rodar y pasar la pelota

II. META: Seguir un objeto visualmente, luego controlarlo manualmente.

III. OBJETIVO: Coger una pelota rodando y luego regresarla

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	4 AÑOS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES:

- ✓ Pelotas.

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños arman rompecabezas de las partes gruesas del cuerpo humano ¿Qué rompecabezas han logrado armar? <p>Saberes previos</p> <p>¿Qué partes del cuerpo había en él rompecabeza? ¿Qué movimientos podemos crear con esas partes del cuerpo?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra a los niños una pelota, luego se les pregunta ¿Qué juego podemos realizar usando la pelota? ¿Qué partes del cuerpo podemos usar? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas realizaremos acciones y juegos al rodar y pasar la pelota.

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar a los niños el material a usar en la actividad, ellos deberán describirlo y describir también algunas actividades que se pueden realizar con ese material. - Realizamos un círculo con todos los niños, separados a una distancia de noventa centímetros - Se les indica que el juego consistirá en ir rodando la pelota, es decir pasarlo a todos los compañeros, de tal forma que la pelota llegue al destino, en caso que la pelota no llegue el niño deberá pararse y recoger la pelota, para otra vez tirarla hacia uno de sus compañeros. - Los niños empiezan a tirar la pelota a cada uno de sus compañeros, de tal forma que participen todos, se les pedirá también que lo lancen en diferentes direcciones, es decir al lado derecho o izquierdo de su compañero. - El juego termina cuando todos los niños hayan participado
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado en el juego?</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo han usado para desarrollar la actividad?</p> <p>¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 06

I. TÍTULO: Jugamos a saltar sobre una soga.

II. META: Mejorar el equilibrio y habilidades de la motricidad gruesa.

III. OBJETIVO: Realizar diferentes saltos usando sogas.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	4 AÑOS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES:

- Sogas gruesas de un medio metro y un metro

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se muestra a los niños un papelote, en la cual estará escrito una canción, los niños cantaran la canción e irán tocando las partes de su cuerpo según como se vaya describiendo. <p>Saberes previos</p> <p>¿Qué partes del cuerpo mencionaba en la canción? ¿Qué movimientos podemos crear con esas partes del cuerpo?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra a los niños la soga a usar en le juego, luego se les pregunta ¿Qué podremos hacer con este material? ¿Qué partes de nuestro cuerpo podremos usar con este material? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas realizaremos acciones y juegos para mejorar el equilibrio saltando sobre una soga.

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión y acompañamiento. - Se comenta con los niños sobre la actividad a realizar usando sogas gruesas de tamaños diferentes. - Se ordenará a los niños en dos grupos de cinco niños cada uno, cada grupo representara un equipo que ellos mismos colocaran el nombre. - En un inicio se coloca en el suelo la soga de medio metro, indicándoles que ellos deberán saltar por estas sogas tratando de no salirse de ella, cuando hay terminado un niño, empieza el otro niño. Al final gana el equipo en el cual sus participantes hayan terminado primero - Se coloca la soga de un metro y se sigue el mismo procedimiento que la soga anterior. - Cuando se haya terminado el juego se invita a los niños a saltar con las sogas, primero deberán coger dos niños la soga e irán moviendo mientras los demás saltan, también deberán saltar la soga de manera individual.
CIERRE	<p>✓ Sentados en circulo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado en el juego?</p> <p>¿Cómo se organizaron? ¿Cómo desarrollaron el juego?</p> <p>¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 07

I. TÍTULO: Jugamos a mantenerse en un solo pie cuando la música se detenga

II. META: Mejorar el equilibrio

III. OBJETIVO: Mantener el pie derecho alzado mientras inicie la música

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	4 AÑOS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES:

- Equipo de música.

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños escuchan una canción y se mueven creando sus propios movimientos. <p>Saberes previos</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo lograron mover? ¿Qué movimientos realizaron con la música?</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Creen que será fácil mantenernos en un solo pie? ¿Como podremos hacer esto? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas el día de hoy realizaremos bailes y mejoraremos el equilibrio.

DESARROLLO	<p align="center">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les explica a los niños los materiales a usar para realizar el juego, en primer lugar, se les describe que el equipo de música nos servirá para que cuando la música pare todos los niños deberán pararse en un pie por cinco segundos, luego la música se volverá a encender y ellos deberán seguir bailando. - Se les explica que pierde el niño que antes de que comience la música ha dejado de alzar el pie. - Los niños comienzan a realizar el juego, el cual va a terminar cuando solo haya quedado un niño alzando el pie. - Al terminar el juego los niños sentados irán comentando como se sintieron durante el desarrollo del juego.
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado en la actividad?</p> <p>¿Lograron mantenerse en un solo pie?</p> <p>¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 08

I. TÍTULO: Jugamos pateando pelotas

II. META: Mejorar la coordinación óculo-pie y aprender a patear una pelota

III. OBJETIVO: Lanzar una pelota hacia dirección de otra persona

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.

V. MATERIALES:

- Pelotas

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños observan un video, en el cual habrá niños jugando futbol, describen la actividad que observaron. ¿Qué observaron en el video? <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué estaban pateando los niños? ¿Con que parte del cuerpo estaban pateando las pelotas? <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Será fácil patear pelotas? ¿Podremos lanzar lejos la pelota si la pateamos? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas el día de hoy realizaremos diferentes acciones y movimientos al patear pelotas.

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se indica a los niños sobre el juego a realizar, pero antes se les pide que describan las partes de su cuerpo y expresen que pueden hacer con cada una de ellas. - El juego se realizará en un campo deportivo, los niños estarán ubicados en diferentes direcciones, un poco alejados el uno del otro. - Se entrega a los niños el balón y se les indica que deberán pasar el balón a todos sus compañeros, pero antes de lanzarles el balón deberán decir fuerte su nombre. - Los niños se van lanzando la pelota unos a otros, la duración de esta actividad será de 20 minutos. - Cuando haya terminado este juego, sentados vamos conversando sobre lo que les pareció y si les resulto fácil o difícil.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué materiales hemos usado en la actividad? ¿Lograron todos patear las pelotas? ¿Con que parte de su cuerpo patearon la pelota? ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 09

I. TÍTULO: Jugamos realizando lanzamientos de globos

II. META: Desarrollar el movimiento de lanzar globos

III. OBJETIVO: Lanzar el globo al interior de una caja

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	4 AÑOS
	<ul style="list-style-type: none">✓ Comprende su cuerpo✓ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

V. MATERIALES:

- globos, cajas, legumbres para rellenar el globo

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Los niños al ritmo de una canción van moviendo su cuerpo, según como la canción vaya describiendo. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué partes del cuerpo lograron mover? ¿Qué movimientos realizaron? <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Los niños observan globos, respondiendo a la siguiente pregunta: ¿Qué juegos podemos realizar con este material? ¿Qué partes de nuestro cuerpo podemos usar para desarrollar estos juegos? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Niños y niñas el día de hoy realizaremos diferentes acciones y movimientos al lanzar diferentes globos.

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el campo mostrarle al niño como tirar el globo. Para eso se debe coger el globo con una mano, luego colocar el brazo por atrás en la espalda, haciendo movimientos que formen un arco. - Estos movimientos deben realizarse suaves y lentos, se le entrega un globo al niño ayudándole a realizar las mismas acciones, realizar esto varias veces, en un principio ayudándole y apoyando siempre a cada uno de ellos. - Practicar cuantas veces sea necesarios para que el niño al final pueda hacerlo por sí solo, sin ser necesario la ayuda de un adulto - Coloca una caja en el suelo, deberá estar ubicada delante del niño, el niño deberá permanecer de pie delante de la caja, indicándole que deje caer el globo en el interior de la caja.
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales hemos usado en la actividad?</p> <p>¿Lograron lanzar los globos? ¿Con que parte de su cuerpo lanzaron los globos</p> <p>¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 10

I. TÍTULO: Jugamos “carrera de papas”

II. META: Mejorar equilibrio y control manual

III. OBJETIVO: Trasladar una papa en una cuchara, en una distancia de metro y medio sin que esta se caiga.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

V. MATERIALES:

- cuchara grande y papá pequeña

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños observan un pequeño video de diferentes niños jugando a trasladar objetos en la boca, van comentando acerca del video que observan. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué materiales usaban los niños del video? ¿Cómo trasladaban los objetos? ✓ ¿Qué partes del cuerpo usaban para trasladar los objetos? <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se muestra a los niños una cuchara grande y una papa pequeña ¿Podremos nosotros trasladar estos objetos sin tumbarlos? ¿Como podremos hacerlo? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas el día de hoy realizaremos diferentes acciones y movimientos de coordinación para trasladar objetos de un lugar a otro

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les indica a los niños que el juego consistirá en mantener una papa sin que esta se caiga. - Se empieza realizando esta actividad de tal manera que los niños nos estén observado, se deberá mantener en equilibrio una papa sobre la cuchara, esta acción se realizará por unos segundos. - Seguidamente se empezará a caminar lentamente, manteniendo el equilibrio de la papa. - Al terminar la demostración a los niños, se deberá colocar la cuchara en la mano del niño e ir sujetándola, una vez realizado eso se deberá colocar la papa en la cuchara y darse cuenta si el niño puede sostenerlo por unos segundos sin que se le vaya a caer. - Cuando nos podamos dar cuenta que el niño puede tener mayor firmeza, se podrá reducir el control de nuestra mano sobre la de él, animándole y ayudándole a empezar a dar algunos pasos. - Al observar que ya puede realizar ese ejercicio se marcara una distancia para que pueda recorrer con la papa sobre la cuchara, de esta forma Irán participando todos los niños.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué materiales hemos usado en la actividad? ¿Cómo trasladamos los objetos? ¿Con que parte de su cuerpo trasladamos los objetos? ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N°11

I. TÍTULO: Jugamos al paseo de carretillas

II. META: Desarrollar la coordinación y la fuerza de los brazos

III. OBJETIVO: Caminar con las dos manos, mientras alguien va sujetando las piernas

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. MATERIALES:

- Ninguno

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños realizan una canción en la cual logran mover las partes gruesas de su cuerpo, al terminar la canción expresan que les pareció la canción. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué partes de cuerpo lograron mover en la canción? ¿Qué movimiento les gusto más? <p>¿Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Ustedes saben en qué consiste el juego paseo de carretillas? ¿Con que partes de nuestro cuerpo realizaremos este juego? <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Niños y niñas el día de hoy jugaremos el paseo de carretillas, usando algunas partes de nuestro cuerpo.

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les comenta a los niños sobre la actividad a realizar, se empezará realizándoles una muestra. - Se pedirá a un niño que se recueste en el suelo, e ir cogiendo las piernas sujetando de manera firme los tobillos. - Indicarle al niño que deberá sostenerse con las manos, soltarlo despacio y luego volverá realizar lo mismo. - Seguidamente se indicará a los niños que de manera lenta empiecen a caminar hacia delante usando las manos, es decir en forma de carretilla. - Al principio se realizará la actividad de manera lenta y luego según como los niños vayan avanzando. - Se indicará a los niños que ahora deberán apoyarse entre ellos, es decir un niño deberá coger las piernas de otro niño, para que pueda caminar como carretilla. Se podrán intercambiar roles.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo realizaron el juego de carretillas? ¿Qué partes de su cuerpo usaron en este juego? ¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ACTIVIDAD N° 12

I. TÍTULO: Jugamos y bailamos conociendo las partes de nuestro cuerpo

II. META: Desarrollar la coordinación motora gruesa y conocer las partes del cuerpo

III. OBJETIVO: Realizar jugos de baile y reconocer partes del cuerpo.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>✓ Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</p>

V. MATERIALES:

- Equipo de música

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Motivación</p> <p>✓ Los niños escuchan una pequeña canción de su comunidad y bailan al ritmo de ella. ¿Les gustó la canción?</p> <p>Saberes previos</p> <p>✓ ¿Qué partes de cuerpo lograron mover en la canción? ¿pueden mostrarme el movimiento de la canción que más les gustó?</p> <p>¿Problematización</p> <p>✓ ¿Podremos bailando reconocer las partes de nuestro cuerpo? ¿Como podremos hacerlo?</p> <p>Propósito</p> <p>✓ Niños y niñas el día de hoy realizaremos movimientos de coordinación bailando y reconocernos las partes de nuestro cuerpo.</p>

DESARROLLO	<p align="center">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les indica a los niños que este juego consiste en realizar diferentes movimientos con nuestro cuerpo según como la música lo va indicando - Se coloca la música, en la cual se irán describiendo partes del cuerpo, cada vez que se describa una parte del cuerpo el niño deberá señalar en su cuerpo según lo que la música vaya describiendo, se hará una pausa cada vez que se describa y se tenga que reconocer una parte del cuerpo. - Luego se seguirá bailando y moviendo las partes del cuerpo, los niños Irán moviéndose al ritmo de la música creando sus propios movimientos. - Al terminar nos sentamos y reconocemos las partes del cuerpo descritas en la canción y además los niños podrán participar y decirnos que movimientos podemos realizar con las partes del cuerpo. - En una hoja los niños deberán representar su cuerpo y escribir a su manera las partes que lograron reconocer.
CIERRE	<p>✓ Sentados en círculo y realizando ejercicios de descanso se realizan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos logrado reconocer? ¿Qué movimientos hemos realizado? ¿Qué partes de su cuerpo han logrado reconocer?</p> <p>¿Cómo se sintieron en el desarrollo de la actividad?</p>

VII. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

EVIDENCIA. PANEL FOTOGRÁFICO



Jugamos a reconocer y usar las partes gruesas de nuestro cuerpo



Creamos juegos usando pelotas



Jugamos a rodar y pasar la pelota



Jugamos a subir y pasar por encima de obstáculos simples



Saltando para pasar por obstáculos simples



Jugando "carrera de papas"



Jugando a patear pelotas



Pateando pelotas hacia una dirección.



Jugamos al paseo de carretillas



Realizando paseos de carretillas



Saltando de manera individual la soga.



Jugando de manera grupal a saltar la soga.



Saltando de manera individual la soga.



Pasando sobre una línea



Jugamos rápido y lento al caminar sobre una línea.



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: **MAYRA CECILIA GUTIÉRREZ SILVA**

DNI /Otros N°: **74403615**

Correo electrónico: **mayraceciliasilva@gmail.com**

Teléfono: **995333665**

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA**

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 395

CHICOLÓN –BAMBAMARCA-2019.

Asesor: **Mg. EVER ROJAS HUAMÁN**

Año: **2019**

Escuela Académica/ Unidad: **ESCUELA DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN**

4. Licencias

a) **Licencia Estándar:**

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

Firma

01/02/2022

Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.