

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS:

**LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “JUEGO Y APRENDO” PARA
EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA I.E.I “VIRGEN DEL ROSARIO” DE LA CIUDAD DE
TACNA EN EL AÑO 2017.**

**Para obtener el título de:
Licenciada en Educación Inicial**

**Tesis presentada por:
Sandy Lucero Sotelo Velarde**

**Asesor:
Mag. Emilio Adrián Alcázar Bobadilla**

TACNA – PERÚ

2021

Dedico mi trabajo de tesis a los niños
participantes, que fueron los que me
motivaron hacer la investigación del tema
tratado; así mismo a mis maestros y padres
quienes me alentaron y me dieron su
comprensión y ayuda incondicional para
lograr mis objetivos.

Mis agradecimientos:

A mi Señor, un ser maravilloso que me dio fuerza y fe para creer lo que me parecía imposible finalizar.

A mis profesores, Mag. Emilio Alcázar Bobadilla, Lic. Mabel Cárneas Herrera quienes me brindaron su apoyo incondicional y me dieron fuerzas para seguir adelante y llevar a cabo la presente tesis.

A mis padres, quienes son el principal motivo para seguir adelante quienes hicieron el esfuerzo para concluir mis estudios.

A mis amigos, por brindarme su apoyo moral.

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	lii
Índice de contenidos.....	lx
Resumen.....	X
Abstract.....	Xi
Introducción.....	Xii
Capítulo I: Planteamiento del Problema	
1.1. Planteamiento del Problema.....	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1 Problema General.....	16
1.2.2 Problemas Específicos.....	16
1.3. Justificación del problema.....	17
1.4. Objetivos.....	17
1.4.1 Objetivo General.....	17
1.4.2 Objetivos Específicos.....	18
1.5. Definiciones operacionales.....	18
1.6. Antecedentes.....	19
Capítulo II: Estrategia “Juego y Aprendo”	
2.1. Enfoque constructivista de Lev Vygostsky.....	22

2.2. El Juego.....	24
2.2.1 Definición de Juego.....	24
2.2.2 Características del Juego.....	25
2.2.3 Tipos de Juego.....	25
2.3. Estrategia.....	27
2.3.1 Definición de Estrategia.....	27
2.3.2 Clases de Estrategia.....	28
2.4.Estrategia Juego y Aprendo	28
2.4.1. Definición de la Estrategia “Juego y Aprendo”.....	28
2.4.2 Objetivos de la estrategia “Juego y Aprendo”	29
2.4.3 Metodología de la estrategia “Juego y Aprendo”.....	29
2.4.4 Número de Sesiones de la estrategia “Juego y Aprendo”.....	30
2.4.5 Evaluación de la estrategia “Juego y Aprendo”.....	31

Capítulo III: Desarrollo psicomotor

3.1. Definición.....	32
3.2. Áreas del desarrollo psicomotor.....	33
- Lateralidad.....	33
- Equilibrio.....	34
- Espacial.....	
- Temporal.....	36
3.3 La respiración.....	37
3.3.1 Fases.....	37
- Inspiración.....	37
- Espiración.....	37
- Relajación.....	38
- Tonicidad.....	39
- Autocontrol.....	39
3.4. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.....	39
Factores biológicos.....	39
Factores ambientales o psicosociales.....	40

Capítulo IV: Metodología.....	41
4.1. Hipótesis.....	41
4.1.1 Hipótesis General.....	41
4.1.2 Hipótesis Específicas.....	41
4.2. Variables.....	42
4.2.1. Variable Independiente.....	42
4.2.2 Variable Dependiente.....	42
4.3. Tipo de investigación.....	42
4.4. Diseño de investigación.....	42
4.5. Ámbito de la investigación.....	43
4.6. Población y muestra.....	43
4.7. Procedimiento.....	43
4.8. Técnica.....	43
4.9. Instrumentos.....	43
 Capítulo V: Resultados	
5.1. Descripción del trabajo de campo.....	44
5.2. Diseño de presentación de la información	44
5.3. Presentación de los resultados.....	45
5.4 Comprobación de las Hipótesis.....	60
5.4.1 Comprobación de las Hipótesis Específicas.....	60

5.4.2 Comprobación de la Hipótesis General.....	61
---	----

6Capítulo VI: Conclusiones y sugerencias

6.1. Conclusiones.....	63
------------------------	----

6.2. Sugerencias.....	65
-----------------------	----

Referencias bibliográficas.....	66
--	-----------

Anexos.....	71
--------------------	-----------

Matriz de consistencia

Lista de cotejo

Guía de la estrategia “juego y aprendo”

Índice de tablas

Tabla 1	Frecuencias de la noción de lateralidad que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida	46
Tabla 2	Frecuencias de la noción de equilibrio que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y la prueba de salida.	48
Tabla 3	Frecuencias de la noción espacial que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.	50
Tabla 4	Frecuencias de la noción temporal que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y salida.	52
Tabla 5	Frecuencias del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y salida.	54
Tabla 6	Nivel comparativo de la prueba de entrada y la prueba de salida.	56

Índice de figuras

Figura 1	Distribución de frecuencias de la noción de lateralidad que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.	46
Figura 2	Distribución de frecuencias de la noción de equilibrio que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida	48
Figura 3	Distribución de frecuencias de la noción espacial que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.	50
Figura 4	Distribución de frecuencias de la noción temporal que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.	52
Figura 5	Distribución de frecuencias del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y salida.	54
Figura 6	Nivel comparativo de la prueba de entrada y la prueba de salida.	56

RESUMEN

El estudio determina el nivel de efectividad de la estrategia “juego y aprendo” en el desarrollo psicomotor grueso en las áreas de lateralidad, equilibrio, espacial y temporal en niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la Ciudad de Tacna”.

La metodología se basa en un enfoque cuantitativo, su tipo aplicado permitió emplear un diseño pre experimental. Para ello fue necesario seleccionar un solo grupo, siendo la muestra 15 niños. Su instrumento empleado fue la lista de cotejo, una Guía de la Estrategia “Juego y aprendo”.

Aplicándose en la misma muestra en dos momentos, un antes y un después en la estrategia de intervención. Los resultados se analizaron mediante la estadística, empleando la prueba t de student; se encontró que la aplicación demuestra efectividad al incrementarse significativamente los niveles del desarrollo psicomotor grueso en todas las áreas evaluadas.

Palabras claves: juego, psicomotricidad, lateralidad, equilibrio, espacio-temporal

ABSTRACT

The study determines the level of effectiveness of the strategy "I play and learn" in the level of gross psychomotor performance in the areas of laterality, balance, spatial and temporal in 3-year-old children of the IEI "Virgen del Rosario" of the City of Tacna ”.

The methodology is based on a quantitative approach, its applied type allowed to use a pre-experimental design. For this, it was necessary to select a single group, the sample being 15 children. His instrument used was the checklist, a Guide to the Strategy "I play and learn".

Applied in the same sample in two moments, one before and one after in the intervention strategy. The results were analyzed using statistics, using the student's t test; It was found that the application of1 shows effectiveness1 by significantly increasing the levels of gross psychomotor development1 in all1 the areas1 evaluated.

Keywords: game, psychomotor, laterality, balance, space-time

INTRODUCCIÓN

La investigación ha tenido como objetivo determinar si la estrategia “Juego y Aprendo” eleva el nivel desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017.

Propósito trabajado mediante una investigación pre experimental que ha permitido recoger evidencias sugerentes de avance y de mejora en la muestra de estudio.

La hipótesis planteada: La Estrategia “Juego y Aprendo” permite mejorar significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017. Para verificar los resultados de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en la muestra elegida, se ha utilizado la guía de estrategia juego y aprendo junto a una lista de cotejo. Los resultados que se obtuvieron presentan mejoras en los niños en el desarrollo psicomotriz, encontrando diferencias significativas entre el pre test y post test.

Por lo que, la presente investigación es un aporte importante en el campo de la psicomotricidad en niños de 3 años que han sido la muestra de estudio, pero que puede extender a diferentes trabajos de investigación en el país. El trabajo se enfocó en el desarrollo del trabajo mediante sesiones adecuadas con fines de mejora la calidad de vida de los niños. Por lo que, cae destacar que los profesores de educación inicial deben tener capacitaciones constantes en esta materia con fines a brindar un servicio integral a todos los niños.

CAPÍTULO I: Considera el planteamiento del problema, la formulación, los propósitos del trabajo, la justificación y la operacionalización de variables, antecedentes.

CAPÍTULO II: Se refiere al desarrollo teórico de las variable independiente e indicadores que se estipulan en el estudio.

CAPÍTULO III: Se refiere al desarrollo teórico de las variable dependiente e indicadores que se estipulan en el estudio.

CAPÍTULO IV: Metodología: Hipótesis, variables, Tipo de investigación, diseño de investigación, ámbito de la investigación, Población y muestra

CAPÍTULO V: Resultados: Descripción del trabajo de campo, Diseño de presentación de la información, Presentación de los resultados. Comprobación de las hipótesis.

CAPÍTULO VI: Conclusiones y sugerencias.

Finalmente se presenta las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día, muchos agentes de la educación, aún tienen el cliché que la formación holística solo contempla las dimensiones cognitivas, afectivas y motoras, como parte de la persona. Pensar de esa manera, sería recordar la educación tradicional. No obstante, en la actualidad es de suponer que la persona humana tiene más dimensiones que las previstas, además de ello una serie de complejidades y elementos como sentimiento, emociones, espiritualidad, las artes; éstas últimas ligadas a la recreación, juego y experiencias, además de las vivencias de cada individuo, de acuerdo al desarrollo evolutivo y medio social, consolidándose así su formación integral,. (Portero, 2015). Desde luego, ver a la educación desde el enfoque por competencias es abordar aspectos que concuerdan con los últimos avances científicos, más aún pensar en el futuro como parte de la evolución humana. En este sentido, el hombre evoluciona de manera paralela en los procesos de maduración neurológica; así como también, de la progresión de control psicomotor (movimiento muscular de la cabeza, de los brazos, y de los) de manera sincrónica “Un desarrollo que está presente desde la etapa prenatal, la fetal y después en la etapa posnatal” (Minedu, 1996).

En este sentido, la práctica docente de inicial se observó que niños y niñas de tres años de la I.E.I “Virgen del Rosario” presentaron

deficiencias en su desarrollo psicomotor grueso. Además de ciertas dificultades para reconocer sus propios cuerpos, suelen imitar modelos con sus movimientos corporales, observándose el desequilibrio o inhibición de la motricidad, aun cuando existe dificultades en la orientación del espacio y el tiempo; como también deficiente coordinación total o segmentaria. El problema se acrecentaba, porque los padres en cierta manera desconocen estrategias que motiven a desarrollar la funcionalidad psicomotora gruesa de sus hijos, manifestándose en las carencias de literatura y teoría para la comprensión de la transcendencia adecuada en el desarrollo psicomotriz, mejor aprendizaje y mejor desenvolvimiento en el contexto que suela encontrar un niño, cuestión que los profesores en alguna medida han tratado de trabajar en el tema.

Para conocer mejor, Berruezo (1999) considera que al descubrir el niño su propio cuerpo, dándose de manera progresiva, se suele producir la apropiación pragmática de la acción. De este modo, la dinámica del hombre, es consciente de sí mismo”, sin descartar “la importancia de la coordinación de los datos que el niño logra captar por los sentidos, tanto con los datos posturales y kinestésicos”. Por consiguiente, el desarrollo humano, en cierto modo, encierra un círculo de la propia acción corporal, así como también de la influencia del entorno social, la relación afectiva de sujetos que lograr establecer vínculos propios con el niño.

La estrategia “Juego y Aprendo”, desde esta óptica responde a una necesidad educativa del nivel inicial, un ciclo educativo que utiliza diversos juegos psicomotrices, los mismos que promueven el desarrollo corporal, logrando de este modo, que el niño mueva armoniosamente los músculos, manteniendo el equilibrio de la cabeza, tronco, y extremidades, que permite sentarse, gatear, erguirse, desplazarse con facilidad, caminando y/o corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000). Las acciones y/o actividades que se llevaron a cabo, sirvieron para proponer

un plan educativo para los docentes a fin de promover este tipo de desarrollo.

Por lo tanto, el presente estudio denominado “Aplicación de la estrategia Juego y Aprendo para el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017” presenta alternativas sugerentes para apoyar a los niños, sustentado en investigaciones científicas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿La Estrategia “Juego y Aprendo” mejora el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de Tacna en el año 2017?

1.2.2. Problemas Específicos:

- a) ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes de la aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” en el año 2017?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017?
- c) ¿Existe diferencia entre el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna

antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017?

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El estudio se justifica en la medida que sirve como insumo para futuras investigaciones sobre el desarrollo psicomotor en niños/as, a fin que se tome conciencia respecto a la necesidad e importancia para alcanzar un nivel adecuado para el desarrollo motor grueso; y por ende, las consecuencias que implica se puede producir, puesto que el desarrollo va a ayudar a las acciones que se realizará a posterior, en su desempeño como personas autónomas en su cotidianidad.

Al alcanzar un adecuado desarrollo psicomotor, en cierto modo, dependerá que el niño, años más tarde, pueda ejecutar actividades de motricidad fina, primero con la preescritura y luego las prematémicas, las mismas que sirven para la vida, y desde luego a la formación profesional.

El niño/a es ya un ser integral, desde lo biopsicosocial, el educador lo toma en cuenta para desarrollar con la misma importancia todas las áreas, sin dejar de lado lo que corresponde a la motricidad gruesa, como parte integral de maduración.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar si la estrategia “Juego y Aprendo” eleva el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017.

1.4.2 Objetivos específicos

- a) Determinar el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017.
- b) Determinar el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017.
- c) Establecer la diferencia del nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo”, en el año 2017.

1.5 Definiciones operacionales

1.5.1 Aplicación

Utilización de una cosa puesta en práctica de los procesos adecuados para alcanzar un fin.

1.5.2. Estrategia

Las estrategias sirven para canalizar los aprendizajes mediante planes de la institución para alcanzar una mejor calidad escolar.

1.5.3 Juego

El juego es un elemento primordial en las estrategias que facilitan el aprendizaje.

1.5.4 Aprendizaje

Comprende todo procesamiento mediante el cual es adquirido.

1.5.5 Aprendizaje Social

Tal como lo plantea Bandura y Walters (2008), las experiencias que se dan en el ámbito social esta relacionadas de algún modo con las conductas observadas dentro del ámbito familiar y amigos, incluso con el mismo medio que lo rodea.

1.5.6 Afectividad

Son sentimientos propiamente dichos, y en particular las emociones para el inicio de las relaciones humanas como la amistad.

1.5.7 Relajación:

Esta estructura principalmente la personalidad, su comportamiento y su actitud, en función de las influencias familiares que se ejercen sobre él".

1.6 Antecedentes

Claret Belén Cutipa Vargas (2016) desarrolló la investigación titulada "Aplicación de la estrategia "CHYC" para mejorar la expresión

oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario” de la Ciudad de Tacna en el año 2016”. Es una investigación aplicada con un diseño pre – experimental con un solo grupo con evaluación al inicio y al final de la aplicación de la estrategia “CHYC”. Tiene como objetivo la comprobación de que su aplicación mejora el nivel de la expresión oral de los niños. Se trabajó con 15 niños de 4 años de edad, matriculados en la I.E.I. “Virgen del Rosario”. La aplicación de la estrategia ”CHYC” se hizo en forma personal y los datos se recogieron de primera fuente. Se llegó a la conclusión de que la mayoría de las niñas que trabajarán con la estrategia mejorarán notablemente su nivel de expresión oral, resultado que fue fortalecido con la prueba estadística; “t “de student.

Comentario: A través de esta investigación científica, podemos darnos cuenta que existe una mejora notable al considerar la estrategia CHYC en el nivel de expresión oral.

Paicho, R., & Massiel, S. (2017) enfatizo “Los ejercicios recreativos y analíticos para mejorar la coordinación de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013”. Esta investigación se determinó con la finalidad de mejorar la coordinación psicomotriz, a través de ejercicios lúdicos, en los niños de 4 años, se trabajó con una población y muestra de 18 niños de ambos sexos. Como una forma de obtener información, que se ajusten a la realidad se utilizó en diario de campo, asimismo se diseñó y aplicó una lista de cotejos que permitió registrar el proceso de los estudiantes que participaron en el desarrollo de este programa. Estas actividades trabajadas permitieron que los niños logren su coordinación motora fina entre un 70%, logrando precisiones en el trazo de acuerdo a su edad. Se concluye que, las actividades lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina, de este modo, se debe incitar este aspecto de la coordinación para el futuro en los niños y este pueda insolentarse con éxito en el futuro a mediano plazo.

Comentario: Se observa en la presente investigación que hay una influencia significativa de parte de las actividades recreativas y analíticas en la evolución de la coordinación psicomotriz.

Chara-Góngora (2009) realiza la investigación “Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao”. Los resultados concluyen que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

Comentario: la investigación muestra que a aplicación del programa incrementa en gran medida el desarrollo psicomotor.

CAPÍTULO II

2. Estrategia “juego y aprendo”

2.1 Enfoque constructivista de Vygotsky

Propuesto por el ruso Lev Vygotsky (1926), desarrolló diferentes concepciones sobre el aprendizaje, basado en la filosofía de Sócrates, donde es importante no solo el conocimiento, sino también el entorno social, ambos pilares fundamentales.

Carretero (1999) evaluó los planteó, que “el aprendizaje se genera dentro de un contexto micro social interactivo. Es decir, depende de la perspectiva del otro, aun cuando sea hecho por uno mismo; desde luego sin ambos, no se puede comprender la adquisición del nuevo conocimiento”.

La interacción social para Vygotsky (1926) consiste en reconocer la funcionalidad psicológica superior, misma que se ejecuta en un primer punto se ve la relación de un niño frente a otro, y a su vez estos con otros, bajo la supervisión de un adulto, tomando en cuenta las relaciones con los adultos, considerando el siguiente paso en las funciones externas, manifestándose en la comunicación y sobre todo en el lenguaje.

Asimismo, se denota la relación social, la profundización de la conducta, a través de signos y evolución de los procesos, de manera que va de acuerdo a la teoría. Bajo este parámetro, la teoría de Vygotsky

argumenta que “el estudiante aprende de modo eficiente cuando se da la relación con los demás niños en un ambiente colectivo”.

Por último, tomando en cuenta este concepto, la teoría constructivista vygotskiana permite al docente ejecutar una labor colectiva, además de apoyarse en lineamientos y estrategias, estructurándose en un proceso de aprendizaje – enseñanza.

Enfoque desde la visión de Erikson y Piaget

Los renombrados psicólogos y epistemólogos, Erickson y Piaget (1951, p. 67), plantean que el “juego es un agitado proceso de la vida del niño. El juego acompaña al niño durante toda su infancia”. Un niño que no practica juego tendría desventajas sustanciales en su proceso de desarrollo, cabe preguntarse ¿para qué le sirve jugar? ¿de qué manera el juego contribuye al desarrollo motriz del niño? ¿Por qué el niño juega? ¿Para qué le sirve jugar al niño?

Estas interrogantes enmarcan el sentido lúdico de las acciones y ejercicios educativos que debería tener todo niño acompañados y dirigidos por sus padres básicamente, o apoyados por el/la maestro/a . (Schnieder, 1986) plantean que el “el juego es la llave que abre muchas puertas, se refiere a las relaciones que el niño puede establecer entre sus compañeros o vecinos”. El solo hecho que socialicen con otros niños o comiencen a entablar algún tipo de juego ya abriendo posibilidades de desarrollo psicomotriz en el niño; sin embargo, si son guiados y acompañados por los padres y maestros pueden adquirir desarrollo motor concreto. EL juego no sólo les permite soltarse, desestresarse sino que automáticamente va educando su cuerpo. Además, en el juego se relacionan y tienen la posibilidad de desarrollar ciertas habilidades sociales.

Entonces desde la perspectiva de los ilustres investigadores Eikson y Piaget, al niño desde temprana edad se le debe hacer un

acompañamiento psicomotriz, su cuerpo y su mente al estar en pleno desarrollo absorberá todo tipo de aprendizajes psíquicos y físicos, los mismos que le permitirán equilibrio psicomotriz.

2.2. El juego

2.2.1 Definición del Juego

Desde la educación, el juego cumple un rol trascendental, y una necesidad básica en la formación del niño/a. Con éste, el desarrollo evoluciona, comienza el dominio del cuerpo, luego manera relaciones sociales dentro de su medio.

Schiller (1998) el juego de la persona humana es todo un fenómeno religado al origen de la aparición de la actividad estética, este lejos del carácter de la superficialidad de los juegos físicos. Ante esto, el juego se convierte en una recreación, al cual los niños se suelen entregar, y después tomar el descanso de cuerpo y alma.

El juego es un elemento primordial en las estrategias que facilitan el aprendizaje, “considerando un clima nuevo de acciones agradables, sean cortas, divertidas, bajo reglas que permitan fortalecer los valores como respeto, tolerancia en el grupo, como también en lo intergrupar: responsabilidad, solidaridad, confianza consigo mismo” (Schiller), seguridad, ternura, afecto, amor al prójimo, fomentando así el compañerismo mediante la expresión de sus ideas, saberes e inquietudes. Valores facilitadores para internalizar los conocimientos de modo significativo.

2.2.2 Características del Juego

El juego es una acción poseedora de muchas peculiaridades, además permite el ejercicio de cumplir muchos roles, donde el protagonista es el niño/a, al asumir retos de manera individual.

- Por el juego, los niños se expresan con el mundo, siendo así un lenguaje innato.
- Tiene mayor sentido, dependiendo mucho de las experiencias e intereses privados.
- Desarrolla la ruta hacia la vida interior de los infantes, puesto que logran expresar sus deseos, imaginación, temores y/o conflictos de manera simbólica mediante el juego.
- Mediante éste, los infantes, proyectan su perspectiva de sí mismos, como también de otras personas y del mundo.
- Se independizan del pasado, proyectándose para el futuro.
- Logra estimular los cinco sentidos, enriqueciendo la creatividad y la imaginación.
- Propicia el uso de la energía física y mental de modo productivo.

2.2.3 Tipos de Juego

Revisada la literatura se puede señalar que existen los siguientes tipos de juego: de ejercicio, simbólicos, de construcción y de reglas.

a. De ejercicio:

Se basan en la motricidad en la potencialización de las capacidades fisiológicas; y por la acción y al repetir se dominan las

habilidades para manipular objetos y control del propio cuerpo. Empieza con acciones simples, con la repetición van perfeccionando, explorando así sus primeras experiencias del mundo y de todo lo que le rodea. Estas experiencias se prolongan por toda la vida, sentir el placer del juego.

b. Simbólicos:

Es la acción de representar, alucinar, reproducir situaciones de la cotidianidad, imitando constantemente con sus sentidos para comprender y asimilar su contexto, de sobretodo con las relaciones para con otras personas. El juego simbólico o el mundo ficticio en la edad infantil es por lo general una fantasía. El juego es simbólico, ficticio que por excelencia, trasluce su imaginación, creatividad, expresión, sentimientos, riqueza lingüística, interiorización de las reglas y pautas de conducta, estas peculiaridades también se dan en otros juegos.

c. De construcción:

Las prácticas lúdicas proponen la mixtura de una serie de aspectos recabados como lograr diferentes maneras, que al ser reunidas se concentra en un todo. Se junta, se monta, se desmonta, se promueve hacia la experimentación y se logra descubrir la factibilidad de solucionar y superar retos. La certeza, atención y la paciencia, orientación y la organización del espacio; del mismo modo la innovación y/o creatividad, estos son algunos beneficios en estos tipos de juegos. Estos van evolucionando y se diferencian de acuerdo a la edad.

d. De reglas:

Esta guía se realiza guía mediante reglas o normas. Se puede caracterizar como juego de mesa, asimismo se establecen reglas dentro de los grupos, cada uno se adapta a los espacios, sea en las plazas, parques o en las calles. Mediante las habilidades sociales se logra muchas cosas: como esperar turno, ganar, perder, aceptación del azar. Otras de las características es favorecer la creatividad frente a la frustración. Para darse este tipo de juego es necesario contar con otros jugadores, pero también se da el caso de jugar en solitario.

En la praxis, estos diversos juegos estimulan la creatividad, la capacidad física; dado el caso el niño asimila el mundo externo, lográndose adaptar a sus propias necesidades.

2.3. La estrategia

2.3.1 Definición

Según Halten (1987) la estrategia: “es el procedimiento mediante el cual, la institución logra formular sus objetivos, y al mismo tiempo obtiene beneficios propios. Entretanto, una estrategia comprende ser un medio, un camino, así como también una finalidad de la misma organización. En efecto, se trata de un arte, que se interrelaciona en el análisis interno y la sapiencia empleada por los líderes para crear nuevos valores tanto en los recursos como en las habilidades que controlan” (p.191)

“Las estrategias son acciones que implican compromisos, enfatizando en los recursos para ponerlos en práctica en una misión otorgada. Por otro lado, se entienden como objetivos, basados en patrones, los cuales se ha concebido e iniciado de tal modo, con la finalidad de darle a la organización una dirección unificada Koontz y Weitrich” (2004, p. 173).

2.3.2 Clases de Estrategias

Según Soto citado por Paniura (2007) por su parte les clasifica en estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza.

a) Estrategias de aprendizaje:

Plan general que una fórmula para determinar cómo se puede logra un conjunto de objetivos instruccionales antes de enfrentarse a la tarea de aprendizaje, diferenciándolo de táctica de aprendizaje ya que esta es una técnica específica que uno utiliza a servicio de la estrategia mientras se está realizando la tarea de aprendizaje. (Pág. 42)

Son los procesos que realiza un alumno de manera consciente, controlando adrede para aplicar instrumentos flexibles para el aprendizaje significativo y solución de problemas (Díaz-Barriga y Hernández, 2002).

b) Estrategias de Enseñanza

Cuando el maestro en el aula proporciona al alumno las condiciones, las herramientas y los estímulos materiales e intelectuales apropiados a su edad y a la dificultad del asunto o tema que debe aprender. (Pág. 43)

2.4 Estrategia Juego y Aprendo

2.4.1 Definición de la estrategia “Juego y Aprendo”

La estrategia “Juego y aprendo” es un instrumento didáctico que contiene juegos tradicionales y dinámicos apoyándose en puntos importantes

de lateralidad, de equilibrio, de espacio y tiempo para trabajar el desarrollo psicomotor grueso con los niños de 3 años, brindándoles a ellos una manera más fácil de poder expresar sus emociones, sentimientos, vivencias y puedan desenvolverse sin ninguna dificultad; logrando también de este modo que el niño mueva armoniosamente los músculos, manteniendo el equilibrio del tronco, cabeza y extremidades.

2.4.2 Objetivos de la estrategia “Juego y Aprendo”

- a) Realizar los juegos tradicionales como un medio de comunicación para expresar sus sentimientos, emociones, afrontar todos los desafíos que presenta día a día.
- b) Favorece en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.
- c) Promover el desarrollo corporal dinámica y creativamente llevando a cabo la guía de la estrategia “Juego y Aprendo”.
- d) Sentir seguridad al momento de expresarse y realizar los juegos.

2.4.3 Metodologías de la estrategia “Juego y Aprendo”

La metodología de la estrategia propuesta es acción/participación con un enfoque constructivista, es así como el niño sea partícipe y protagonista de su mismo aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

Nuestro Diseño Curricular da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del

espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad (Ministerio de Educación, 2008,p.29)

Las sesiones de la estrategia “Juego y Aprendo” son activas participativas, se llevo a cabo tres veces por semana siendo 12 sesiones, con una duración de 45’ minutos cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de noción de lateralidad, noción de equilibrio, noción espacial y noción temporal, mediante las actividades de juegos psicomotrices tradicionales Para realizar las sesiones se necesita de un espacio adecuado y diversidad de materiales. Se ha seleccionado las competencias, capacidades e indicadores de las Rutas de Aprendizaje del nivel inicial de la edad de tres años. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes: momento de la asamblea, momento del calentamiento, momento de exploración del material, momento de la expresividad motriz, momento de la relajación, momento de la verbalización.

2.4.4 Número de Sesiones

La presente guía consta de 3 sesiones por dimensión en total son 12 sesiones y se clasifican:

- **NOCIÓN DE LATERALIDAD**
Sesión N° 01: Alitas imaginarias.
Sesión N° 02: El Apretujón.
Sesión N° 03: La Nariz del Vecino.

- **NOCIÓN DE EQUILIBRIO**
Sesión N° 04: Estatua.
Sesión N° 05: Carreras de tortugas.
Sesión N° 06: El remolino.

- **NOCIÓN ESPACIAL**

Sesión N° 07: Instrucciones con el aro.

Sesión N° 08: Banderitas atrevidas.

Sesión N° 09: Agrupaciones de animales.

- **NOCIÓN TEMPORAL**

Sesión N° 10: Carrera de parejas.

Sesión N° 11: El Semáforo.

Sesión N° 12: Cien Pies.

2.4.5 Evaluación de la Estrategia Juego y Aprendo

Una adecuada selección de juegos tradicionales, está siempre en correspondencia con los objetivos y los contenidos de la educación y los procesos de enseñanza; así mismo en el modo de determinar la organización del proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primer lugar, por el grado de preparación conocimiento y dominio de los mismos que adquiera los profesores.

Los juegos se realizarán a la hora del taller de psicomotricidad, todo está en dependencia de los logros que se pretende. Al terminar cada actividad se premia a los niños por la perseverancia y el esfuerzo, además de ello por el apoyo y participación.

En consecuencia, las evaluaciones se realizan por medio de un instrumento que es la lista de cotejo conteniendo 30 ítems que contemplan las cuatro dimensiones: lateralidad, equilibrio, espacial y temporal, alcanzándose así una escala valorativa de: Si con una valoración de 2 puntos y No con una valoración de 0 puntos.

CAPITULO III

3. DESARROLLO PSICOMOTOR

3.1 Definición

Comprende un procedimiento que brinda que se relacione, conozca, y adapte al contexto inmediato. Este procedimiento considera el lenguaje expresivo, comprensivo, coordinado en aspectos visomotora, motricidad gruesa, equilibrio y el elemento social afectivo, que se relaciona con la autoestima. A través de la manipulación de los objetos y predominio de espacio mediante la marcha, los niños adquieren nuevas experiencias sea sensorio motoras, las mismas que traducen las ideas y desarrollan su raciocinio.

Haeussler & Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como: "la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria" (p.13). En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil.

Según Levin (2002) el desarrollo psicomotor se da teniendo en cuenta la estructura del sujeto, no hay aprendizaje si no hay una constitución una vivencia de satisfacción en el origen. Por ello se tiene en cuenta este aporte

ya que se debe considerar el valor significativo de existencia que adquiere para el niño la realización de la práctica psicomotriz (p.25). En esta definición cabe destacar que se interesa en la satisfacción que siente el niño cuando aprende algo y lo practica hasta dominarlo por la vivencia directa que ha tenido.

3.2 Áreas de desarrollo psicomotor grueso

Tomando en consideración, la finalidad del desarrollo psicomotor grueso, éste abre la posibilidad de expresar la creatividad de los niños en su integridad a partir del mismo cuerpo, su actividad, y sobre todo el interés que se crea en las investigaciones que giran entorno y se centra en el movimiento y el acto, ello incluye educación, el proceso aprendizaje-enseñanza, disfunciones y patologías.

Entretanto, el aspecto educativo psicomotriz, organizando objetivos alrededor de las relaciones interpersonales para con los demás. En otras palabras, en el cuerpo, la expresión, aceptación, conocimiento y dominio permite el desarrollo de actividades de organización sean estas reales, simbólicas y representativa del espacio, y cosas que se encuentran en él, de modo que es necesario focalizarse en las relaciones a fin de considerar los demás frutos de su autonomía psicomotriz.

- Noción de Lateralidad

Se refiere a un proceso que se produce a nivel neurológico, lo que expresa es la dominancia, misma que al presentarse depende directamente del hemisferio dominante; sea el izquierdo o el derecho.

No obstante, se debe considerar que la dominancia puede sea total o no, el predominio estará a cargo de la mano, oído, y pie derecho, debido a la fuerza y dominio se encuentra en el izquierdo. La lateralidad,

en efecto, es una capacidad o un procedimiento que se desarrolla a fin de dar orientaciones en el espacio. No obstante, es necesario considerar conceptos espaciales, como expresar y se reflejan los movimientos en todo los lados.

Desde luego, es de considerar que los niños no cuentan con un dominio lateral si al cerebro se refiere, esto se presenta en el proceso de maduración cerebral, de ello depende de la orientación espacial que tenga y cuando desarrolle, y lo exprese en la escritura.

Por último, cuál es procedimiento de la lateralidad se debe tomar en cuenta a dos tipos de lateralidad, siendo estas: innata y social. Entretanto, la primera se da en la medida que el infante prefiera hacer con una mano o con la otra; y la socializada, repercute en la medida que existe actividades sociales, escolares y familiares.

- **Noción de Equilibrio**

Se comprende con aquella capacidad para el mantenimiento de la postura corporal equilibrada, para no caer en realización de movimientos cuando se mantiene una determinada postura.

El equilibrio se suele presentar de manera refleja, autónoma y volitiva. En este sentido, el equilibrio en el niño es importante: Interiorización del eje corporal y el dominio del cuerpo.

Tipos de equilibrio

Se clasifica en dos:

- **Equilibrio estático:** Es aquel que conserva el equilibrio, manteniéndose en determinada posición, sin la realización de algún tipo de movimiento.
- **Equilibrio dinámico:** Es aquel que conserva el equilibrio realizándose muchos movimientos a todo de todo el cuerpo. Manifestado en saltos y brincos.

- **Noción Espacial**

En el desarrollo de la parte motora en el hombre tiene su importancia, se debe considerar al esquema espacial, puesto que mediante ésta, los niños pueden moverse en los espacios donde se encuentren y se relacionen en todos los sentidos, puesto que se debe a la proporcionalidad y a las necesarias experiencias a fin que se tome conciencia del mismo. Este espacio se suele clasificar: parcial, cuando se trata de una parte, y total cuando se trata de todo el conjunto.

Schinca (2006) afirmó que el conocer el espacio parcial le permite al niño a tomar conciencia tal como su cuerpo lo posee, asimismo reconoce su espacio y los que intervienen ,y considera espacio total, cuando el niño aprende de una manera más extensa el medio que lo rodea, todos los elementos que se encuentran cerca en él.

Espacio Parcial:

En este espacio, se debe tomar en cuenta el nivel de madurez del niño/a, debido a su importancia en el desarrollo de evolución del niño, y de esta manera el proceso se lleve a cabo sin interrupciones.

Para la obtención de las primeras definiciones se debe iniciar en aquellos niños o niñas que comprendan entre el primero y segundo año, tales como: delante –atrás, dentro –fuera, grande—pequeño;

y una vez conseguidos se continúe con lo mas complejo que pueda resultar para ellos , así como : ancho – estrecho, gordo – delgado, lleno – vacío, alto – bajo.

Espacio Total:

Es aquel en donde se lleva las nociones fijadas, dentro del espacio parcial al espacio tota, así se organicé un espacio determinado para este desenvolvimiento.

Se debe captar el desenvolvimiento de los niños, en los conceptos ya tratados anteriormente, para ello es necesario que el niño/a experimente situaciones en donde pueda poner en práctica estos conceptos que forman parte del aprendizaje y el proceso de evolución intelectual en los niños.

- **Noción Temporal**

La organización temporal está vinculada con el tiempo, ya que se debe proyectar en relación con el espacio de tiempo en pasado y futuro.

Para que se realice un desarrollo exitoso en el proceso evolutivo del niño es fundamental que se inicie con el aprendizaje y vivencia del niño/a, ya que están experiencias se originas desde la interacción temprana que se le haya proporcionado a través del medio que lo rodea y de la sociedad misma

Del mismo modo tenemos que la estructuración temporal examina la organización de los movimientos corporales con la velocidad, esta noción se califica por ser inalterable por lo que no se puede retroceder en el tiempo.

Es necesario que el niño haya alcanzado una madurez mental para que se logre con la noción del tiempo, debido a que es importante para que más adelante pueda tener un exitoso pensamiento lógico, para ello se determinan entrenamientos de seriación y ordenación de actividades.

3.3 La respiración

La respiración es un acto de beneficio personal, pero para que se pueda dar es necesaria la interferencia entre un acto eficaz respiratorio, la toma de conciencia y la capacidad de atención.

La importancia que tiene el acto de respirar de modo eficaz, es para que se pueda dar cuando sea necesaria su regulación. Este ejercicio de autorregulación en el niño se da en los momentos que se le proporcione para su relajación. Así el pequeño toma conciencia del acto de respirar y de las dos fases que este mecanismo tiene.

3.3.1 Fases de este Mecanismo

Presenta las siguientes etapas:

La inspiración: es una acción que permite al aire ingresar a los pulmones para que mediante ellos se oxigene la sangre que llevara al corazón y al resto del cuerpo, durante este proceso se puede observar que se da una expansión de la caja torácica.

La espiración: es la salida del aire de los pulmones, luego que se ha transformado en anhídrido carbónico, en esta se observa la contracción de la caja torácica.

El acto de respirar es tan importante que sea de modo adecuado, porque si no lo es puede desencadenar en problemas dentro de: la personalidad por un mal desarrollo psicológico podría desencadenar en: tartamudeo, miedo, angustia, falta de atención y concentración; en el desarrollo psicomotor el cansancio por la dificultad que tiene de moverse.

Relajación

Durand (2008) afirmó: “desde la perspectiva genética el tono reviste una gran importancia en el desarrollo de la personalidad del niño. Esta estructura principalmente la personalidad, su comportamiento y su actitud, en función de las influencias familiares que se ejercen sobre él”.

La realización de la relajación sirve para que no se produzca la hipertonía muscular y se dé la distensión mental. Así se tiene:

"La relajación permite al niño, con la disminución de la tensión muscular, sentirse más a gusto con su cuerpo, y, por ende, con el conjunto de conducta tónica/emocional. No se trata de suprimir el sostén tónico necesario en los momentos de la acción, la hipertonía muscular agotadora

que constituye el fondo del estado tensional y que repercute en la conducta” (Guerra, 1984).

Tonicidad

La tonicidad es la tensión muscular que ejerce en el cuerpo para la realización de las diferentes actividades. Es de considerar que un niño/a debe desarrollar un equilibrio tónico, pero para que esto se dé es necesario brindarle una serie de experiencias sensitivas donde se pueda ejercer diversas posturas y/o actitudes.

Autocontrol

Es la capacidad que tiene el niño para controlar movimientos y postura de su cuerpo, este se da por la adquisición el dominio del tono muscular.

3.4 Factores que influyen en el Desarrollo Psicomotor

Linares y Calderón (2008), enfatizan que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí, estos son:

Factores biológicos

Se le denomina aquellos que poseen una gran herencia de genes, donde se manifiesta una maduración inquieta. El cual se involucra a nuestro sistema nervioso, un factor muy importante para la evolución psicomotriz y que actualmente estudiado por la neurociencia.

Factores ambientales o psicosociales

Se le denomina por la interacción del ser humano y el medio que lo rodea. Asimismo es necesario mencionar en orden estos componentes ,ya que se origina con el inicio en el desarrollo humano, estos son : La estimulación y motivación que puede causar algunos efectos negativos o variaciones en el proceso evolutivo del niño; continuando con lo siguiente ;los lazos afectivos de los padres hacia los niños ,es importante para evitar la descompensación en ellos, así como también la interacción con cada uno de los miembros de la familia; por consiguiente es necesario establecer normas de convivencias, para el buen manejo en el futuro de la independencia y autonomía y para finalizar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que interviene en las conductas “ (Linares y Calderón, 2008), valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores

CAPÍTULO IV

4. METODOLOGÍA

4.1. Hipótesis

4.1.1. Hipótesis general

La Estrategia “Juego y Aprendo” mejora significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017.

4.1.2. Hipótesis específicas

- a. El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es baja.

- b. El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es alta.

- c. El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” difiere significativamente.

4.2. Variables

4.2.1. Variable Independiente

Estrategia “Juego y Aprendo”

Indicadores:

- Estrategia de enseñanza.
- Rendimiento físico.
- Interés.
- Motivación.
- Relajación.

4.2.2. Variable Dependiente

Desarrollo psicomotor grueso

Indicadores

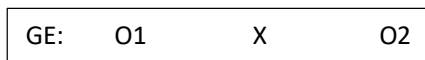
- Noción de lateralidad.
- Noción de equilibrio.
- Noción espacial.
- Noción temporal.

4.3. Tipo de investigación

Aplicada.

4.4. Diseño de investigación

Pre experimental con un solo grupo, según el siguiente esquema



Donde:

GE : Grupo experimental

O1 : Evaluación de entrada

X : Aplicación de la estrategia “Juego y aprendo”

O2 : Evaluación de salida.

4.5. Ámbito de la investigación

Microrregional. La investigación se llevará a cabo en la I.E.I. “Virgen del Rosario” en el año 2017.

4.6. Población y muestra

La población está integrada por 15 niños de 3 años matriculados en la I.E.I. Virgen del Rosario en el año 2017. Siendo sección única y de acuerdo al diseño se trabajó con toda la población, por lo que no se necesita muestra.

4.7. Procedimiento

La información se recogió en forma personal y de primera fuente.

4.8. Técnica

De aplicación: Grupal lúdica

Observación para recoger la información sobre el nivel de desarrollo psicomotor grueso.

4.9. Instrumentos

Guía de la Estrategia “Juego y aprendo”.

Lista de cotejo

CAPÍTULO V

5. RESULTADOS

5.1 Descripción del trabajo de campo

Para llevar a cabo la evaluación de la prueba de entrada en la I.E.I Virgen del Rosario N° 414 ubicada en coronel Gregorio Albarracín Lanchipa - Cono Sur, solicité permiso a la directora, luego a la docente de aula 3 años sección “Emprendedores” conformado por 15 niños y niñas, gracias al permiso dado pude realizar satisfactoriamente la prueba de entrada.

La prueba de entrada se realizó a partir del primer día de intervención, utilizando como instrumento la lista de cotejo que contiene 30 ítems que abarca las cuatro áreas a trabajar: Lateralidad, equilibrio, espacial y temporal.

Al aplicar la prueba de entrada a los niños de 3 años recibí el apoyo de la docente y auxiliar del aula, gracias al personal pude culminar a tiempo con la evaluación.

5.2 Diseño de la presentación de la información

- Presentación de la información sobre el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo”.

- Presentación de la información sobre la diferencia existente entre el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo”.

5.3 Presentación de los resultados

5.3.1 Descripción de los resultados

Presentación de la información sobre el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario en el año 2017 antes y después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo”.

- **Información sobre la evaluación de entrada y salida.**

Tabla 1.

Frecuencias de la noción de lateralidad que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Alto	2	13,3	15	100,0
Bajo	13	86,7	0	0,0
Total	15	100,0	15	100

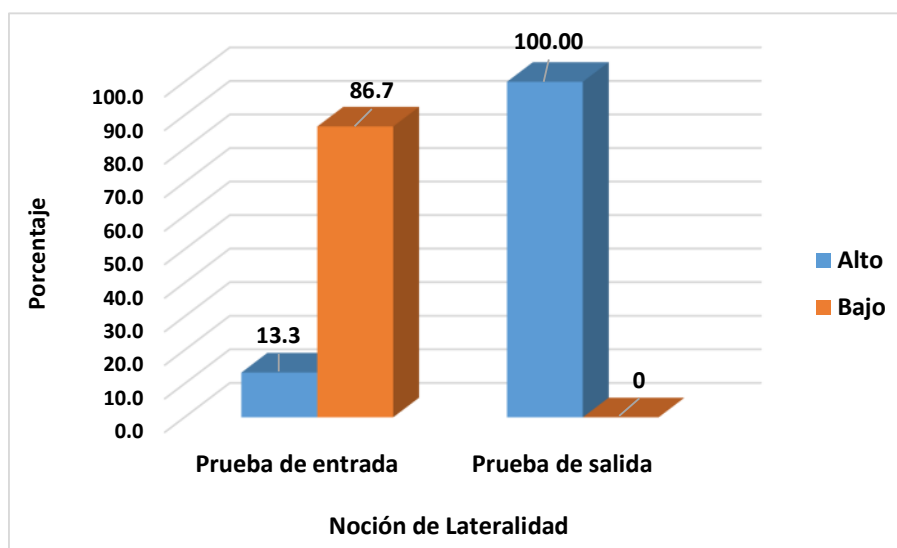


Figura 1. Distribucion de frecuencias de la noción de lateralidad que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y de salida.

Interpretación

En la Tabla N° 01, se presenta la información relacionada a la noción de lateralidad que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” en la prueba de entrada y salida. En la prueba de entrada se vio que el 13,33% de los niños tuvieron un alto nivel de noción de lateralidad y el 86.67% se ubica en el nivel bajo de noción sobre lateralidad, mientras que en la prueba de salida el 100% de ellos se ubicaron en la categoría alto.

Tabla 2.

Frecuencias de la noción de equilibrio que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y la prueba de salida.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Alto	7	46,7	15	100,0
Bajo	8	53,3	0	0,0
Total	15	100,0	15	100

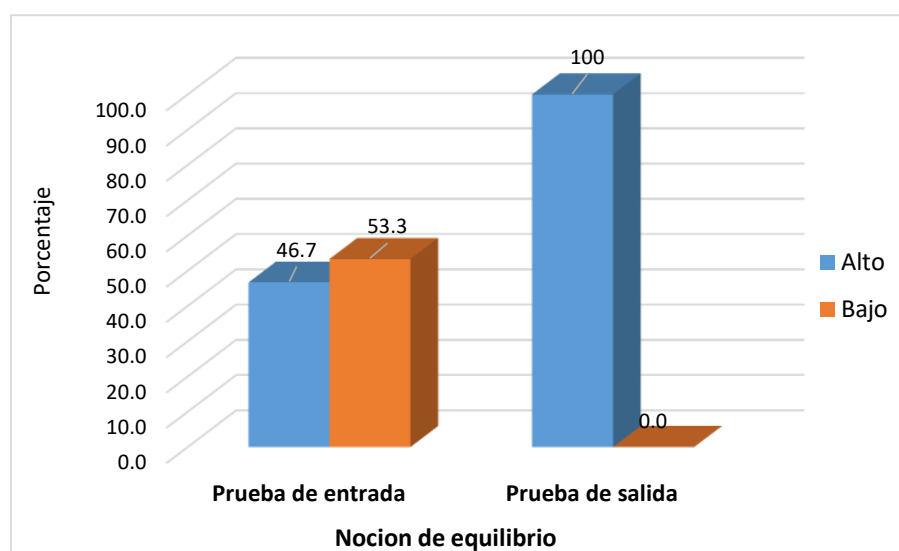


Figura 2. Distribucion de frecuencias de la noción de equilibrio que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y de salida

Interpretación

En la Tabla N° 02 se presenta la información relacionada a la noción de equilibrio que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” en la prueba de entrada y salida. Así, en la prueba de entrada. El 46.67% de los niños tienen un alto nivel de noción de equilibrio y el 53.33% se ubica en el nivel bajo de noción sobre equilibrio, mientras que en la prueba de salida el 100% de ellos se ubicaron nuevamente en la categoría Alto.

Tabla 3.

Frecuencias de la noción espacial que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y de salida.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Alto	8	53,3	15	100,0
Bajo	7	46,7	0	0,0
Total	15	100,0	15	100

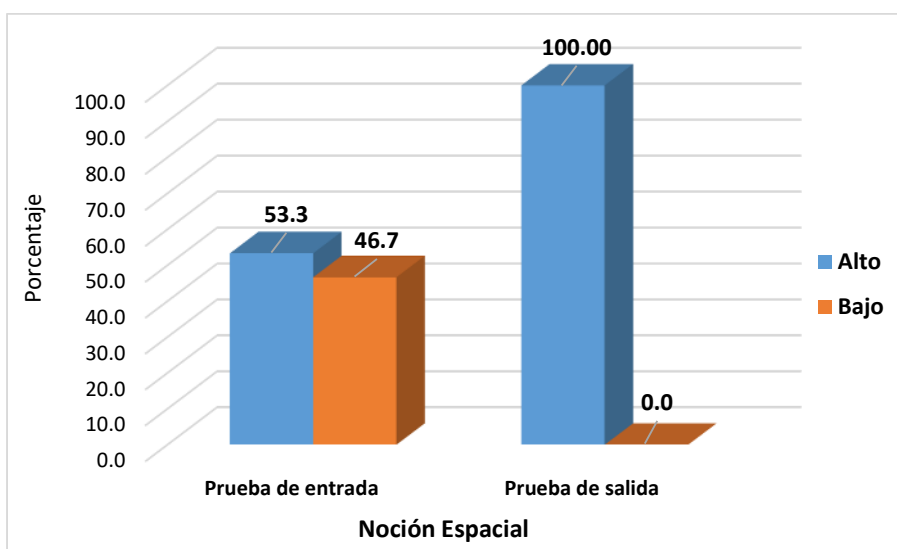


Figura 3. Distribucion de frecuencias de la noción espacial que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y de salida.

Interpretación

En la Tabla N° 03, se presenta la información relacionada a la noción espacial que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” en la prueba de entrada y salida. De esa manera, en la prueba de entrada se observó que el 53.33% de los niños tienen un alto nivel de noción espacial y el 46.67% se ubica en el nivel bajo de noción espacial, mientras que en la prueba de salida el 100% se categorizó en nivel alto.

Tabla 4.

Frecuencias de la noción temporal que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y salida.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Alto	6	40,0	15	100,0
Bajo	9	60,0	0	0,0
Total	15	100,0	15	100

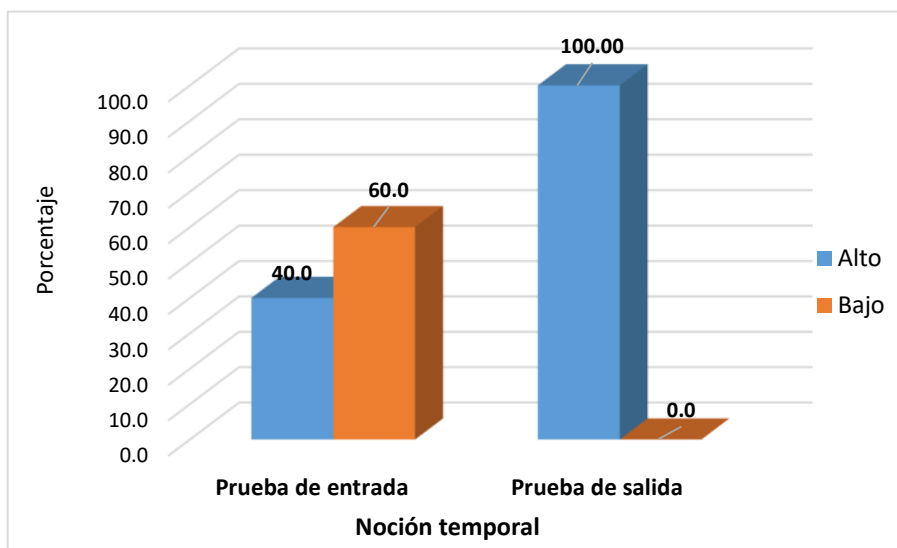


Figura 4. Distribucion de frecuencias de la noción temporal que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y de salida.

Interpretación

En la Tabla N° 04, se presenta la información relacionada a la noción temporal que presentan los niños de 3 años de la I.E.I "Virgen del Rosario" en la prueba de entrada y salida. Así, en la prueba de entrada el 40.00% de los niños tienen un alto nivel de noción espacial y el 60.00% se ubica en el nivel bajo de noción temporal, mientras que para el caso de la prueba de salida, se vio que el 100% de los evaluados estuvieron en la categoría Alta.

Tabla 5.

Frecuencias del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y salida.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	F	%	f	%
Alto	11	73,3	15	100,0
Bajo	4	26,7	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0

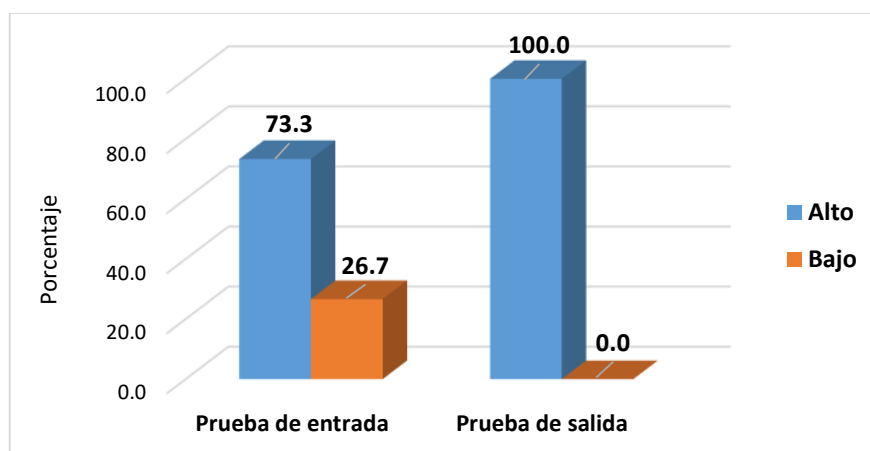


Figura 5. *Distribución de frecuencias del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. "Virgen del Rosario", en la prueba de entrada y salida.*

Interpretación

En la Tabla N° 05, se presenta la información relacionada al desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario”, en la prueba de entrada y salida. En la prueba de entrada se obtuvo el puntaje de 73,33% presentando un alto nivel y con puntaje de 26,67% presentando un bajo nivel en el desarrollo psicomotor grueso, y en la prueba de salida se obtuvo el puntaje de 100% presentando un alto nivel y con un puntaje de 0% presentando un bajo nivel de desarrollo psicomotor grueso.

La información presente permite señalar que el 100% de los niños en la prueba de entrada y salida pueden realizar y desarrollar satisfactoriamente así las nociones de lateralidad, equilibrio, espacial y temporal sin dificultades y con total normalidad.

5.3.2 Presentación de la información sobre la diferencia existente entre el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo”.

Tabla 6.

COMPARATIVO ENTRE LA PRUEBA DE ENTRADA Y LA PRUEBA DE SALIDA.

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Alto	11	73,3	15	100,0
Bajo	4	26,7	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0

COMPARATIVO ENTRE LA PRUEBA DE ENTRADA Y LA PRUEBA DE SALIDA

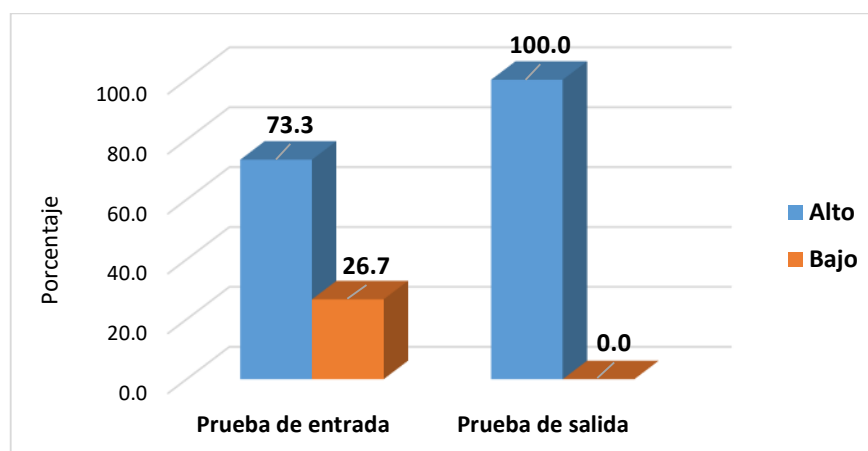


Figura 6.

Interpretación

En la Tabla N° 06, se presenta los resultados obtenidos del antes y después de la prueba de entrada y la prueba de salida realizados a los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario”, obteniendo una gran diferencia en el nivel alto de la prueba de entrada de 73,3% a un 100% en la prueba de salida y culminando con un nivel bajo de 26,7% en la prueba de entrada a un 0,0% en la prueba de salida.

5.3.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se ha seleccionado la prueba de t de student.

PRUEBA SELECCIONADO T DE STUDENT

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

No existe diferencia entre los resultados de la evaluación de entrada y salida de la de la Psicomotricidad gruesa. ($H_o = \bar{X}_{Pre} = \bar{X}_{Post}$)

Sí existe diferencia entre los resultados de la evaluación de entrada y salida de la Psicomotricidad gruesa. ($H_o = \bar{X}_{Pre} \neq \bar{X}_{Post}$)

Sp² Estimación Combinada de Varianza 5,287

N₁ Muestra de la Prueba de Salida 15

N₂ Muestra de la Prueba de Entrada 15

$$t = \frac{\text{Media}^1 - \text{Media}^2}{\text{Sp}^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

$$t = \frac{28 - 13,6}{5,057 \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}$$

$$t = \frac{14,4}{5,057 \left(0,067 + 0,067 \right)}$$

$$t = \frac{14,4}{5,057 \left(0,134 \right)}$$

$$t = \frac{14,4}{0,678}$$

$$t = \frac{14,4}{0,823}$$

$$t = 17$$

Se rechaza la hipótesis nula y afirmar que Sí existe diferencia entre los resultados de la evaluación de entrada y salida.

INTERPRETACIÓN: Luego aplicada la fórmula de student, se obtuvo el valor de "t" de 17, se llega a la conclusión que el resultado encontrado es confiable.

5.4. Comprobación de Hipótesis

5.4.1. Contrastación de las Hipótesis Específicas

La hipótesis específica a) afirma que:

El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es baja.

La información que se presenta en las tablas de la N° 01 a la N° 05 se puede observar claramente, y permite señalar que los niños de 3 años sujetos del estudio presentan un bajo nivel de la noción de lateralidad 86,7%, nivel de la noción de equilibrio 53,3%, luego el nivel de noción espacial 46,7%. En el nivel de la noción temporal 60,0%, en el nivel de desarrollo psicomotor grueso 26,7% presentan un bajo nivel.

Por lo tanto la hipótesis específica a), ha quedado comprobada.

La hipótesis específica b) afirma que:

El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017 después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es alta.

La información que se presentan en las tablas de la N° 01 a la N° 04 permite señalar que los niños de 3 años sujetos del estudio presentan un alto nivel de la noción de lateralidad, noción de equilibrio, noción espacial y noción temporal 100,00%.

En la tabla N° 05, se aprecia que el 100,00% se ubica en el nivel de desarrollo psicomotor grueso.

Por lo tanto la hipótesis específica b), ha quedado comprobada.

La hipótesis específica c) afirma que:

El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” difiere significativamente.

La información que se presentan en las tablas de la N° 01 a la N° 05, permite señalar que los niños de 3 años sujetos del estudio presentan una gran diferencia en el porcentaje entre el antes y después de la prueba aplicada, lo que se concreta en la tabla N° 06, donde se aprecia que la prueba de entrada se ubicaba en 73,3% en el nivel alto, en la prueba de salida se ubicó en 100%.

De esta manera se comprueba la hipótesis c) al comprobar que difiere significativamente entre los resultados de la prueba de entrada y salida.

5.4.2. Comprobación de la Hipótesis General

La hipótesis general confirma que:

La estrategia “Juego y Aprendo” mejora significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

Habiéndose comprobado las hipótesis a), b), c) y teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la prueba estadística “t” de student, se puede afirmar que la estrategia “Juego y Aprendo” ha mejorado significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentaban los niños después de su aplicación.

De esta forma se afirma que la hipótesis general ha quedado comprobada.

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1. Conclusiones

PRIMERA La estrategia “Juego y Aprendo” mejoró significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

SEGUNDA La estrategia “Juego y Aprendo” permitió mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la noción de lateralidad de los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

TERCERA La estrategia “Juego y Aprendo” permitió mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la noción de equilibrio en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

CUARTA La Estrategia “Juego y Aprendo” permitió mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la noción espacial de los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

QUINTA La Estrategia “Juego y Aprendo” permitió mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la noción temporal de los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017.

- SEXTA** Obtenidos los resultados de la diferencia existente entre el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presenta los niños de 3 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017, antes y después de la aplicación de la estrategia Juego y Aprendo, se llegó a la conclusión que la investigación llego a favorecer a los niños por la estrategia dinámica trabajada con ellos.
- SÉPTIMA** Se ha comprobado que con la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo”, se mejora el nivel de desarrollo psicomotor grueso de niños de 4 años.
- OCTAVA** De acuerdo con los resultados se pudo corroborar que la estrategia “Juego y Aprendo” contribuye en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas menores de 3 años, y en efecto, la motricidad gruesa, lateralidad, equilibrio, espacio y tiempo se debe afianzarse más en estos estudiantes, aun cuando en la práctica se esté ejecutando. Frente a ello, se pudo observar en los estudios como recursos que se debe poner en práctica, permite mejorar la expresión oral, estimula aspectos de coordinación para el aprendizaje de la escritura, (Koontz y Weitrich, 2004; Cutipa, 2016; Paicho y Massiel, 2017; Chara-Góngora, 2009) desde luego, es un reforzamiento para el crecimiento tanto intelectual como motor de los niños.

6.3. Sugerencias

PRIMERA La I.E.I “Virgen del Rosario” debería realizar talleres de psicomotricidad para elevar y mejorar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños no sólo en 3 años, sino trabajar desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad así evitar que tengan dificultades y problemas al realizar sus actividades. Estos talleres deben contener una guía de juegos dinámicos para que los niños aprendan de una manera fácil y divertida. Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

SEGUNDA Los resultados de la presente investigación se difundan en el contexto educativo de la Ciudad de Tacna a fin de ser conocidos, sobre todo por las maestras del nivel inicial.

TERCERA Las autoridades den oportunidades a investigadores de este tema para la realización, ejecución de estrategias que promuevan un adecuado desarrollo psicomotor en los niños y niñas del nivel inicial.

CUARTA Las maestras de inicial apliquen las actividades propuestas en la Guía como estrategias para promover el desarrollo psicomotor y puedan innovar otras, según la edad de los niños.

QUINTA Que, se promueva de manera más continua la participación de los padres de familia orientándolos a la promoción del desarrollo psicomotor de sus hijos.

Referencias Bibliográficas

- Ajuriaguerra, J (1990) *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson S.A.
- Arnaiz, P. y Bolarín M. (2016). *Introducción a la Psicomotricidad*. España: Editorial Síntesis.
- Bandura y Walters (1963) *Aprendizaje social y el desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Berruezo (1999) *El contenido de la psicomotricidad*, en Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Boggio, S. y Omari, M. (2017), *El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica. Perú
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Bucher, H (1976) *Trastornos psicomotores en el niño*. Barcelona editorial Toray Masson.
- Canales, M. (2016). *La danza e identidad cultural en los estudiantes del taller De danzas de la institución educativa Gómez Arias Dávila*. (Tesis de maestría). Universidad de Huánuco, Perú.
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- Condemarín, M. (2017). *Madurez Escolar*. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.

- Cuello Gijón, A. (1996). *El domino espacial. Reflexiones sobre su complejidad a partir del desarrollo infantil y algunas experiencias con el profesorado*. Ed. Rev Alminar, nº 39. Del. Prov. Educación. Córdoba.
- Cutipa Vargas, C. (2016). Desarrolló la investigación titulada “Aplicación de la estrategia “CHYC” para mejorar la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario” de la Ciudad de Tacna en el año 2016”. Tesis Pregrado. Universidad Privada de Tacna.
- Chara-Góngora, W. (2009). Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
- De la Cruz, V y Mazaira, C. (1994). *Programa de Educación Psicomotriz (PEP)*. Madrid: TEA.
- Durivage, J. (2016). *Educación y Psicomotricidad*. México: Trillas
- Farreny Terrado, M; Román Sánchez, G. (2006). *El descubrimiento de sí mismo. Actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil (2º ciclo)*. Ed. Graó, Barcelona.
- Fernandez iriarte, M. (1990) *Educación Psicomotriz en Preescolar y ciclo Inicial*. Madrid España. (1990)
- García Arrollo, M.J (1990). *Metodología de intervención psicomotriz en el aula y propuesta de diseño curricular*. Ed. Amaru. Salamanca.
- Haeussler, M. y Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985)

- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición. Mc Graw Hill: México.
- Lagrange, G. (2001) *Educación en los primeros años, el cuerpo en juegos: Hacer, sentir, pensar*. Ediciones Novedades
- Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Lora J. (1989). *Psicomotricidad: Hacia una educación integral*. Perú: Editorial Desa S.A.
- López, F., Fuentes, J., Itziar, M. & Ortiz, M. (2001). *Desarrollo afectivo y social*. Barcelona: Pirámide
- Palacios, J et al. (2003): *Desarrollo psicológico y educación. I. Psicología evolutiva*.
- Paicho, R., & Massiel, S. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013*.
- Piaget, J (1984) *La representación del espacio en la niñez*. Barcelona. Masson
- Pick y Vayer, Le Boulch, Lapierre y Aucouturier (2009) *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Barcelona Paidós.
- Bandura y Walters (1963) *Aprendizaje social y el desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Berruezo (1999) *El contenido de la psicomotricidad*, en Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Cuello Gijón, A. (1996). *El domino espacial. Reflexiones sobre su complejidad a partir del desarrollo infantil y algunas experiencias con el profesorado*. Ed. Rev Alminar, nº 39. Del. Prov. Educación. Córdoba.

Cutipa Vargas, C. (2016). Desarrolló la investigación titulada “Aplicación de la estrategia “CHYC” para mejorar la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Virgen del Rosario” de la Ciudad de Tacna en el año 2016”. Tesis Pregrado. Universidad Privada de Tacna.

Chara-Góngora, W. (2009). Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.

De la Cruz, V y Mazaira, C. (1994). *Programa de Educación Psicomotriz (PEP)*. Madrid: TEA.

Durivage, J. (2016). *Educación y Psicomotricidad*. México: Trillas

Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio Espejo” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. . Ambato-Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Robbins, J (2004) *La gestión educativa en la globalización*. México: Prinetón.

Sassano, M. (2003) *Cuerpo, tiempo y espacio: Principios básicos de la Psicomotricidad*. Studium, Buenos Aires. Argentina.

Schinca (2006) *La expresión corporal, un método para la estructura*. Barcelona

Schiller (1998) *El aprendizaje en la infancia*. Madrid: Paidós.

Schnieder, T. y. (1986). Positive Multicultural Interaction. *Journal Physical Education, Recreation and Dance*, 57(7), 40-44.

Vigotsky (1926), en Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Vilarrasa, A. y Colombo, F. (1988). *Mediodía. Ejercicios de exploración y representación de espacio*. Ed. Graó. Barcelona.

Wallon, H. (1980) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica

ANEXOS

ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: “LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “JUEGO Y APRENDO” PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I “VIRGEN DEL ROSARIO” DE LA CIUDAD DE TACNA EN EL AÑO 2017”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO	INSTRUMENTO				
<p>GENERAL: Interrogante principal ¿La Estrategia “Juego y Aprendo” mejora el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017?</p> <p>ESPECÍFICOS: a). ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes de la aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” en el año 2017?</p>	<p>GENERAL: Determinar si la estrategia “Juego y Aprendo” eleva el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017.</p> <p>ESPECÍFICOS: a). Determinar el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017.</p>	<p>GENERAL La Estrategia “Juego y Aprendo” mejora significativamente el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017.</p> <p>ESPECÍFICAS a). El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es baja.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategia “Juego y Aprendo”</p> <p>INDICADORES -Estrategia de enseñanza. -Rendimiento físico. -Interés. -Motivación. -Relajación.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo psicomotor grueso.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Experimental</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada, pre experimental con un solo grupo, según el siguiente esquema:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>GE:</td> <td>O1</td> <td>X</td> <td>O2</td> </tr> </table> <p>Donde: GE: Grupo experimental O1 : Evaluación de entrada X: Aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” O2: Evaluación de salida.</p>	GE:	O1	X	O2	<p>TÉCNICAS: De aplicación: Grupal lúdica Observación para recoger la información sobre el nivel de desarrollo psicomotor grueso.</p> <p>Instrumentos Guía de la Estrategia “Juego y aprendo”. Lista de cotejos</p> <p>ANÁLISIS ESTADÍSTICO POBLACIÓN 15 estudiantes</p>
GE:	O1	X	O2						

<p>b). ¿Cuál es el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017?</p> <p>c). ¿Existe diferencia entre el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017?</p>	<p>b). Determinar el nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017.</p> <p>c). Establecer la diferencia del nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna antes y después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” en el año 2017.</p>	<p>b). El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 después de la aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” es alta.</p> <p>c). El nivel de desarrollo psicomotor grueso que presentan los niños de 3 años de la I.E.I. Virgen del Rosario de la ciudad de Tacna en el año 2017 antes y después de la aplicación de estrategia “Juego y Aprendo” difiere significativamente.</p>	<p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Noción de lateralidad. -Noción de equilibrio. -Noción espacial. -Noción temporal. <p>VARIABLE INTERVINIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - I.E.I. “Virgen del Rosario” en el año 2017. - Estudiantes. - Edad. - Sexo. 	<p>Población y muestra: 15 niños del aula (única)</p>	<p><u>MUESTRA</u> Grupo experimental 15 niños de tres años.</p> <p>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS Observación: Evaluación:</p> <p><u>-ANÁLISIS ESTADÍSTICO</u> Para el análisis estadístico de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS versión 22.0.</p>
--	--	---	--	--	---

ANEXO 2: INSTRUMENTO – PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

LISTA DE COTEJO - 3 AÑOS

NOMBRE:.....

SECCIÓN:.....

ITEMS	ESCALA	
	Si	No
1.- Diferencia su lado derecho e izquierdo sin problemas.		
2.- Diferencia el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.		
3.-Diferencia el lado derecho e izquierdo en el cuerpo del compañero.		
4.- Identifica el lado izquierdo y el lado derecho en sus desplazamientos.		
5.- Muestra preferencia lateral diestra o zurda.		
6.- Menciona el lado que le señalan.		
7.- Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
8.- Se desplaza saltando con los dos pies juntos.		
9.- Realiza rodamientos sobre su propio eje.		
10.- Camina en una línea recta.		
11.- Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
12.- Se para en un pie sin apoyo por 10 segundos.		
13.- Se mantiene en puntillas 10 segundos o más. .		
14.- Salta el último escalón..		
15.- Camina por la línea recta llevando objetos en el cuerpo.		
16.- Sube y baja escaleras sin apoyo.		
17.- Camina hacia delante topando talón y punta.		
18.- Camina hacia atrás topando punta y talón.		
19.- Se desplaza por el espacio en diferentes posiciones: arriba - abajo.		
20.- Reconoce al primero y último de la fila.		
21.- Se ubica correctamente en el espacio gráfico		
22.- Coloca la pelota lejos de él.		
23.- Se ubica cerca del tablero.		
25.- Puede controlar la velocidad: lento - rápido.		
26.- Da pasos largos y cortos.		
27.- Camina y hace pausas cuando se le solicita.		
28.- Camina y se detiene marcando tiempos.		
29.- Conoce el antes y después de una acción.		
30.- Diferencia las acciones del día y la noche.		

ANEXO 3: GUIA DE LA ESTRATEGIA

GUIA DE LA ESTRATEGIA

"JUEGO Y APRENDO"



**ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO EN
NIÑOS DE 3 AÑOS**



INTRODUCCIÓN

La estrategia juego y aprendo es una actividad dinámica basada en sesiones vinculadas al desarrollo de la psicomotricidad gruesa donde se le da importancia al movimiento psíquico e intelectual en los niños.

Se realizó la presente guía para mejorar el nivel de desarrollo en la psicomotor grueso en los niños de 3 años donde exteriorizaran todas las potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas permitiendo así las actividades de aprendizaje en los niños.

En esta guía se dará inicio a sesiones para elevar el desarrollo psicomotor grueso ya que estos se podrán realizar por medio de divertidos juegos tradicionales que permiten que el niño fortalezca los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.

Para terminar se debe remarcar que psicomotricidad adecuada genera movimientos de manera sincronizada y coordinada así mismo involucra movimientos amplios.

Se espera que la presente guía sea de útil y cumpla con los objetivos trazados para un mejor desarrollo psicomotor del niño.

La estrategia está estructurada de manera clara describiendo el trabajo pre experimental que se realizará en la I.E.I "Virgen del Rosario" con alumnos de 3 años de edad.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

NOCIÓN DE LATERALIDAD

SESIÓN N° 01

- ✓ ALITAS IMAGINARIAS

SESIÓN N° 02

- ✓ EL APRETUJÓN

SESIÓN N° 03

- ✓ LA NARIZ DEL VECINO

NOCIÓN DE EQUILIBRIO

SESIÓN N° 04

- ✓ ESTATUA

SESIÓN N° 05

- ✓ CARRERAS DE TORTUGAS

SESIÓN N° 06:

- ✓ EL REMOLINO

NOCIÓN ESPACIAL

SESIÓN N° 07

- ✓ INSTRUCCIONES CON EL ARO

SESIÓN N° 08

- ✓ BANDERITAS ATREVIDAS

SESIÓN N° 09

- ✓ AGRUPACIONES DE ANIMALES

NOCIÓN TEMPORAL

SESIÓN N° 10

- ✓ CARRERA DE PAREJAS

SESIÓN N° 11

- ✓ EL SEMÁFORO

SESIÓN N° 12

- ✓ CIEN PIES

NOCIÓN DE LATERALIDAD

SESIÓN Nº 01

✓ ALITAS IMAGINARIAS



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	- Delimitamos el espacio donde trabajaremos. -Estableceremos las normas para el desarrollo del juego.		5'
	Calentamiento	Al compás de la música los niños caminan libremente. La maestra, les indicará: Todos corriendo por el espacio al sonido del silbato. Cuando la profesora diga una parte del cuerpo y de su compañero, ejemplo: hombres, rodilla, brazos, manos, pies, etc.	Silbato	5'
	Exploración del Material	-Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente.		
Desarrollo	Expresividad Motriz	-Los niños se dispersan por todo el campo (patio). -La maestra les dice que han de simular ser mariposas e irán de paseo por el campo (patio) a recoger flores cantando: “mariposita”... pero en el camino se golpearon con un árbol y se rompieron una de las alitas. -Cuando suena la música empiezan a bailar moviendo un solo brazo, de arriba hacia abajo. -Al sonido del silbato, han de cambiar de brazo y seguir bailando. -Así sucesivamente: mueven primero un brazo, y después, al toque del silbato el otro brazo.	Equipo USB Cinta de colores	25'
	Relajación	“CORTANDO UNA FLORCITA” Consiste en cortar una flor imaginaria, los niños se agachan y al mismo tiempo meten el aire por la nariz, después al volver a la posición derecha, soplan a la flor para que vuele, expulsando el aire por la boca. Al transcurso de la actividad los propios niños se dieron cuenta como entran y sale el aire cuando respiramos.		5'
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- Reconoce el lado izquierdo de su cuerpo.
- Identifica el lado derecho de su cuerpo.
- Reconoce la izquierda y derecha de sus compañeros.
- Afirma la lateralidad corporal (domina izquierda – derecha).
- Identifica su lateralidad con seguridad.
- Realiza las indicaciones con eficacia.

NOMBRES	Reconoce el lado izquierdo de su cuerpo		Identifica el lado derecho de su cuerpo		Reconoce la izquierda y derecha de sus compañeros		Afirma la lateralidad corporal		Identifica su lateralidad con seguridad		Realiza las indicaciones con eficacia	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 02:

✓ **EL APRETUJÓN**



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	- Delimitamos el espacio donde trabajaremos. -Estableceremos las normas para el desarrollo del juego.		5'
	Calentamiento	“JALAME LA TIRITITA” Los niños dispersos por todo el patio se mueven al ritmo de la canción. “JALAME LA TIRITITA” Aquí tengo una tiritita de hilo imaginaria, ato en la puntita del dedo, tiro y el dedo sube y baja, luego en la mano, el codo, el pie, la oreja, la nariz.		5'
	Exploración del Material	-Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente.		
Desarrollo	Expresividad Motriz	-La maestra marca con la cinta adhesiva una línea de 4 metros en el suelo. -Los participantes forman una fila, uno detrás de otro, y se sitúan al lado de una línea. -A una orden convenida, la fila se estrecha de manera que el tórax del niño quede pegado a la espalda del que tienen delante y se agarran por la cintura. ¡TODOS BIEN APRETADOS! -A una nueva orden, la fila de niños, sin despegarse intenta dar un salto y situarse al otro lado de la línea. -Después alternativamente, la fila va de un lado a otro, siguiendo las indicaciones del responsable.	Cinta adhesiva	25'
	Relajación	“PELOTICARRETERA” La maestra entrega a cada niño una pelotita de plásticos, y los niños echados boca abajo tendrán que empujar la pelotita hasta llegar hasta el otro extremo donde se encuentra la maestra.	Pelotitas de plástico	5'
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- Coordina sus movimientos.
- Reconoce su lado derecho e izquierdo.
- Se ubica en el espacio.
- Salta a la orden de la maestra.

NOMBRES	Coordina sus movimientos		Reconoce su lado derecho e izquierdo		Se ubica en el espacio		Salta a la orden de la maestra	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 03

- ✓ La Nariz del Vecino



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>“PAQUITO DICE”</p> <p>Los niños se colocan de forma dispersa por el espacio mirando a la maestra quien va dando indicaciones a través de paquito. Las pautas se llevan a cabo si se antepone la frase: “Paquito dice...”. Las indicaciones serían: Levantar la mano que está más cerca de la silla, tocarse la nariz con la otra mano, dar un paso con la pierna más cerca de la puerta.</p>		5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>LA NARIZ DEL VECINO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Todos los niños sentados en círculo. -La maestra se ubicará en el centro del círculo y será quien guie el juego. -Cuando la maestra diga “izquierda” todos tocan con la mano izquierda la punta de la nariz de su compañero de la izquierda. Cuando diga “derecha”, todos tocan con la mano derecha la punta de la nariz de la derecha y así continuamos con las partes de la cara y del cuerpo: hombros, rodillas, manos, pies. El que se equivoque pasa a dirigir el juego. 		25'
	Relajación	<p>“EL CIELO Y LA TIERRA”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se trata de que los niños se estiren hacia arriba (cielo) y se dejen caer hacia abajo (tierra), para ellos iremos diciendo cosas que hay en el cielo (pájaro, cometas, avión, cometas, nube, sol), se estirarán hacia arriba poniéndose de puntillas y estirando los brazos todo lo que puedan, como queriendo cogerlo. -Cuando digamos el nombre de algo que este en la tierra (plantas, flores, mar) se dejará caer hacia adelante, doblando las rodillas y dejando que el cuerpo se quede blando. 		5'

		-Cuando digamos “ENTRE EL CIELO Y LA TIERRA”. Los niños se quedarán de pie en la postura normal.		
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

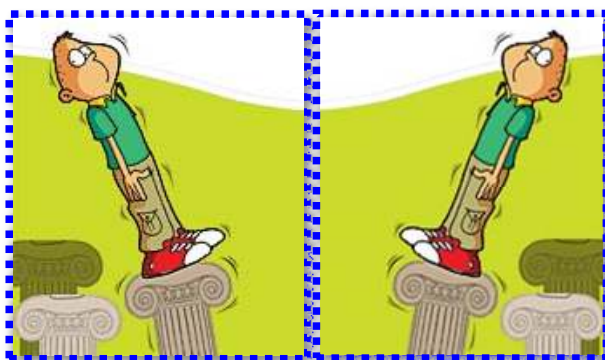
- Reconoce el lado derecho de su compañero.
- Identifica el lado izquierdo de su compañero.
- Diferencia su lateralidad.

NOMBRES	Reconoce el lado derecho de su compañero		Identifica el lado izquierdo de su compañero		Diferencia su lateralidad	
	Si	No	Si	No	Si	No

NOCIÓN DE EQUILIBRIO

SESIÓN N° 04

✓ ESTATUA



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	- Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego.		5'
	Calentamiento	Hacemos una introducción contándoles a los niños que estamos en el bosque, y como estamos muy felices vamos a bailar entre los árboles, así que cuando suene la música bailamos, cuando para la música corremos despacio entre los árboles. Más tarde con objeto de centrarnos en la parte principal, le contamos que somos mágicos y nos podemos convertir en diferentes animales que hay en el bosque, con el objetivo que realicen diferentes tipos de desplazamiento.	Equipo Usb	5'
	Exploración del Material	-Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente.		
Desarrollo	Expresividad Motriz	-Los niños se desplazan por todo el patio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león,...) en el cual hay distribuido diferentes materiales (bancos, ladrillos de colores, bancos apoyados al revés, colchonetas...) cuando la maestra diga "ESTATUA" se deben de subir de la forma que diga la maestra. Por ejemplo: "ESTATUA" suban con un solo pie, y así sucesivamente apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo. -Luego a ritmo de la canción "ESTATUA" nos vamos a mover. Mano a cabeza, a la cintura, un pie adelante y el otro atrás. Ahora no puedes moverte más... ¡Estatua! Un brazo arriba, un brazo adelante, cruzando las piernas, colita hacia atrás. Ahora no puedes moverte más... ¡Estatua!	Bancos Ladrillos de colores Colchonetas	25'

	Relajación	<p align="center">“EL CIELO Y LA TIERRA”</p> <p>-Los jugadores se dividen formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de diferente color que deberá de inflar y con ayuda de la maestra lo amarrarán para empezar a jugar. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire será el ganador.</p>		5'
Cierre	Verbalización	<p>Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.</p>		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- Mantiene el equilibrio
- Tiene buena coordinación corporal.
- Se mantiene de puntillas.
- Imita a animales.

NOMBRES	Mantiene el equilibrio		Tiene buena coordinación corporal		Se mantiene de puntillas		Imita a animales	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 05

✓ CARRERA DE TORTUGAS



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	- Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego.		5'
	Calentamiento	Los niños se dispersan por todo el patio y al ritmo de la música empezamos a bailar la canción "YO SACUDIA". FUI AL MERCADO A COMPRAR CAFÉ Y UNA HORMIGUITA SE SUBIÓ A MI PIE. Y YO SACUDÍA, SACUDÍA, SACUDÍA, PERO LA HORMIGUITA ALLÍ SEGUÍA. SACUDÍA, SA SACUDÍA DÍA, ¡UH!		5'
	Exploración del Material	-Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente.		
Desarrollo	Expresividad Motriz	Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. Todos los niños deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan la almohada sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae la almohada de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar por las líneas de colores trazadas muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.	Cinta adhesiva Tizas de colores Almohada	25'
	Relajación	La maestra le dice a los niños que se imaginen que son un globo y que lentamente se va hinchando y poco van alzando los brazos al tiempo que se hincha luego expulsan el aire bajando lentamente los brazos. A medida que se va haciendo mayor podemos introducir imágenes y sensaciones, por ejemplo, que el niño		5'

		piense en sus colores, juguetes, situaciones o personas favoritas que le ayudan a sentirse bien y, también, instrucciones del tipo <i>“Estas muy relajado y tranquilo”</i> o <i>“Nota como sientes un calorcito muy agradable en tus brazos o piernas.”</i>		
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Mantiene la almohada en su espalda.
- ✓ Pasa por la línea trazada.
- ✓ Se ubica en el espacio.
- ✓ Realiza los juegos correctamente.

NOMBRES	Mantiene la almohada en su espalda		Pasa por la línea trazada		Se ubica en el espacio		Realiza los juegos correctamente	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Sesión N° 06

✓ EL REMOLINO



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>Se ubican en círculo y escuchan a las indicaciones de la maestra: al ritmo de la canción nos empezamos a mover.</p> <p>Este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga una mano, este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga; una mano la otra, este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga; una mano, la otra, un pie; este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga, una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza; Este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza, la cadera; Este es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento, muchachos a la carga.</p>		5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>Cada grupo tendrá que formar un círculo. Los niños de cada grupo tendrán que unirse cogidos de las manos. El primero del círculo tendrá que guiar a sus compañeros al ritmo de la música. Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que soltarse de las manos y dar vueltas en torno a su propio eje y con los brazos extendidos, en forma de cruz. En este momento, si algún niño se cae al suelo quedará descalificado. Pero el juego continua para los que mantienen el equilibrio. Cuando la música vuelve a sonar los niños vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo.</p>	<p>Equipo USB Tizas de colores</p>	25'

	Relajación	<p align="center">“LA VARITA MÁGICA”</p> <p>Con la varita mágica nos podemos convertir en lo que de deseamos. Esta vez, para preparar una fiesta, nos convertimos en globos que tenemos que inflar para decorar la clase. Empezamos a inflarlos lentamente cogiendo aire por la nariz, y a la vez que inspiramos, nos vamos levantando, estirando y tensando los músculos hasta que llenemos el globo. Pero no nos sale el nudo! Así que los globos se desinflan poco a poco expulsando el aire por la boca muy lentamente y caen al suelo sin fuerza ninguna y muy relajados. Se repite esta acción varias veces hasta que el globo se pincha, se desinfla y como ya no se puede volver inflarse se quedan unos minutos así relajados hasta que la varita mágica les convierta de nuevo en niños y niñas.</p>		5'
Cierre	Verbalización	<p>Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.</p>		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Mantiene la posición del cuerpo estando en reposo.
- ✓ Mantiene la posición del cuerpo estando en movimiento
- ✓ Gira entorno a su propio eje.

NOMBRES	Mantiene la posición del cuerpo estando en reposo		Mantiene la posición del cuerpo estando en movimiento		Gira entorno a su propio eje	
	Si	No	Si	No	Si	No

NOCIÓN ESPACIAL

SESIÓN N° 07

✓ INSTRUCCIONES CON EL ARO



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>Los niños se dispersan por todo el patio formando una línea recta, escuchan con atención las indicaciones de la maestra, se moverán al ritmo de la canción: “EL BAILE DE LOS ANIMALES”.</p> <p>Haber haber, en este baile el cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blaz camina hacia atrás, el pollito Lalo camina hacia el costado y yo en bicicleta voy para el otro lado y todos aplaudiendo el baile ha terminado.</p> <p>Lo haremos Saltando en un solo pie, agachaditos, sacudiendo mucho el cuerpo, saltar con los dos pies, por último exagerar los movimientos.</p>	Equipo USB	5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> -La maestra reparte a cada niño un aro mientras va diciendo que harán un juego con ellos y se les piden que coloquen en el piso frente a ellos. -Ya todos parados frente al aro, se dan instrucciones como: adentro, afuera, atrás, delante, lejos, cerca y otra vez en el suelo; cada vez se va subiendo el nivel de rapidez, cuidando que los niños estén atentos a cada instrucción. -La maestra dirá “uno” y cada quien se coloca dentro del aro, si dice “dos, dos” deberán de colocarse dentro del aro y así sucesivamente. -Se pueden quitar algunos aros y que los niños compartan el aro. -Después colocar los aros en fila; los niños saltarán siguiendo el ritmo de la 	Aros de colores Pandereta	25'

		pandereta, incrementado poco a poco la rapidez sin perder el orden de los niños.		
	Relajación	<p style="text-align: center;">EL ÁRBOL</p> <p>Se le dice al niño: Imagina que eres un árbol. Se coloca en cuclillas y se le dice que de repente, empieza a crecer lentamente a la vez que se va incorporando. Para crecer aún más, estira los brazos todo lo que sea posible como para tocar el cielo. Después, el árbol florece, imagina el olor de las flores, se aguanta en esa posición de tensión unos segundos y a continuación se le dice que se le empiezan a caer las hojas suavemente y despacio. El niño empieza a bajar los brazos despacio, empieza a encogerse, hasta que cae en el suelo lentamente y permanece ahí un rato completamente relajado. Variante: Imagina que eres un árbol muy alto, con el tronco muy duro, las ramas muy duras y estiradas. Así mantiene unos segundos la tensión del cuerpo. De repente empieza a soplar un viento fuerte que agita el tronco, las ramas, de modo que se tambalea a los lados sin moverse de su posición en el suelo, ya que las raíces están agarradas en la tierra. Cada vez sopla más y más aire, hasta que el árbol cae al suelo y queda descansando en él.</p>		5'
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

FICHA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- Se coloca frente al aro.
- Se ubica cerca del aro.
- Salta lejos del aro.
- Controla la velocidad.

NOMBRES	Se coloca frente al aro		Se ubica cerca del arco		Salta lejos del aro		Controla la velocidad	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 08

✓ BANDERITAS ATREVIDAS



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	- Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego.		5'
	Calentamiento	Los niños se trasladan al patio y se ubican en un línea recta en compañía de la maestra cantando y moviéndose al ritmo de la "Canción de los Animales". El cocodrilo Dante camina hacia delante, el elefante Blas camina hacia atrás. El pollito Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta voy para el otro lado.	Equipo USB	5'
	Exploración del Material	-Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente.		
Desarrollo	Expresividad Motriz	Los niños participantes se dividen en dos grupos. La maestra reparte a un equipo las banderitas rojas, y al otro las blancas. Un niño con banderita blanca se coloca en el centro del espacio del juego. Todos han de prestar mucha atención a las indicaciones de la maestra. Un niño con banderita roja debe situarse delante del niño que lleva una blanca y que está en el centro. Otro niño también con banderita roja se coloca detrás de los niños que lleva la banderita blanca. Después, dos niños con banderita blanca, hacen la misma operación: uno delante y otro detrás. Así sucesivamente hasta forman una fila de banderitas. A una indicación de la maestra, los niños alzan la banderita y la agitan, caminando por el terreno de juego e intentando no deshacer la fila.	banderitas de color rojo y blanco	25'
		"EL OSOS DORMILÓN" Se le dice al niño:		

	Relajación	<p>Imagina que eres un oso de peluche. Estás tumbado en el suelo descansando. Estás suave, eres blandito... tienes los brazos blanditos, las piernas blanditas (Se va recorriendo el cuerpo y él lo debe imaginar...)</p> <p>De pronto, empiezas a despertarte y te desperezas. Empieza a mover muy lentamente la pata derecha, la izquierda, después las dos, las levantas y las dejas caer un poco en el suelo otra vez relajadas. Ahora mueve una mano, (Dejar pasar unos segundos) la otra, Despega los brazos del suelo y los dejas caer para estar otra vez en relajación.</p> <p>Lentamente te incorporas y vas estirándote poco a poco, como si te acabaras de levantar. Ve poniéndote de pie y estira un brazo, el otro... estira la cabeza hacia arriba... hasta que ya estés completamente relajado.</p>		5'
Cierre	Verbalización	<p>Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.</p>		5'

FICHA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Se ubica en el espacio.
- ✓ Se ubica detrás de su compañero.
- ✓ Se ubica delante de su compañero.
- ✓ Forman una línea recta.

NOMBRES	Se ubica en el espacio		Se ubica detrás de su compañero		Se ubica delante de su compañero		Forma una línea recta	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN Nº 09

✓ AGRUPAMOS ANIMALES



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>Los niños se dispersan por todo el patio y se mueven al ritmo de la canción:</p> <p style="text-align: center;">“YO QUIERO CAMINAR”</p> <p>Yo quiero caminar como jirafa pero no puedo entrar así en mi casa.</p> <p>Yo quiero aplaudir como la foca, pero si aplaudo no tomo la sopa.</p> <p>Yo quiero saltar como un canguro, no me voy a cansar te lo aseguro.</p> <p>Yo quiero volar como un pajarito, subir y bajar bien rapidito.</p> <p>Yo quiero nadar como los patos y así poder sacarme los zapatos.</p> <p>Yo quiero asustar como un león pero me asusto yo ¡qué papelón!</p>	Equipo USB	5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>Los niños se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales (saltando, reptando, en cuadrupedia, etc). Los diferentes animales son escogidos libremente por los niños, o bien, de acuerdo con las sugerencias de la maestra. A la indicación nombrando un determinado animal y mostrando su imagen, se colocarán un instintivo que identifique del animalito que les toco, los niños se reúnen por grupos, realizan los movimientos que hacen los animalitos y se dirigen a sus casitas establecidas indicadas con conos. Se les va mencionando para que se ubiquen delante de, detrás de. Los niños realizan sonidos onomatopéyicos de cada animal.</p>	Imágenes de animales Winchas conos	25'
		<p>Los niños echados sobre las colchonetas escuchan con atención el cuento de la tortuga y la liebre.</p>		

	Relajación	<p><i>El cuento narra la historia de una liebre que retó a una tortuga a efectuar una carrera. Convencida de su superioridad, la liebre empezó a correr y se dispuso a esperar la tortuga justo antes de cruzar la meta y así poder reírse de ella. La tortuga fue llegando poco a poco pero, cuando llegó, la liebre se había dormido...</i></p> <p>A partir de este relato se le puede pedir al niño que haga de tortuga (respirar lento, mover brazos y pies lentamente, meterse en su casa y permanecer quieto unos instantes...) o de liebre (respirar rápido, agitar brazos y pies...). El cuento debe acabar que gana la tortuga y el niño efectúa las respiraciones lentas y relaja todas las extremidades. Al final la tortuga se mete en su casa, apaga la luz y se dispone a descansar para recuperarse y empezar el día bien...</p>		5'
Cierre	Verbalización	<p>Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivenciales en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.</p>		5'

FICHA DE EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.
- ✓ Realiza diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.
- ✓ Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.

NOMBRES	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos		Realiza diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, respiración		Se desplaza por el espacio, imitando a un animal	
	Si	No	Si	No	Si	No

NOCIÓN TEMPORAL

SESIÓN N° 10:

✓ CARRERA DE PAREJAS



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>“SOY UNA SERPIENTE”</p> <p>Los niños se dispersan por todo el patio y al escuchar la canción “SOY UNA SERPIENTE” tendrán q moverse por todo el patio. La maestra será la cabeza de la serpiente y señale a un niño, éste tendrá que pasar por en medio de sus piernas, y si sucesivamente hasta que todos formen el cuerpo de la serpiente. La serpiente ira variando la velocidad de lento a rápido.</p>	Equipo USB	5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>La maestra traza en el piso un camino serpenteante. Las parejas ya formadas se colocan de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Un niño pondrá las palmas de sus manos en el suelo y el otro lo agarrará por los tobillos. -Al ritmo de la pandereta tocado por la maestra, las parejas se desplazan. <p>La maestra les dice: sin salirse del camino.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Al volver al punto de partida, también por el camino, hay que hacerlo cambiando la posición de las parejas. 	Tiza pandereta	25'
	Relajación	<p>“LA TORTUGA Y LA LIEBRE”</p> <p>Se narra el cuento a los niños y partir del cuento, se le puede pedir al niño que haga de tortuga (respirar lento, mover brazos y pies lentamente, meterse en su casa y permanecer quieto unos instantes...) o de liebre (respirar rápido, agitar brazos y pies...). El cuento debe acabar que gana la tortuga y el niño efectúa las respiraciones lentas y relaja todas las extremidades. Al final la</p>		5'

		tortuga se mete en su casa, apaga la luz y se dispone a descansar para recuperarse y empezar el día bien.		
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Se desplaza al ritmo de la pandereta.
- ✓ Diferencia la velocidad (rápido- lento).
- ✓ Se traslada por el camino serpenteante.
- ✓ Realiza el juego con total seguridad.

NOMBRES	Se desplaza al ritmo de la pandereta		Diferencia la velocidad (rápido- lento)		Se traslada por el camino serpenteante		Realiza el juego con total seguridad	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 11

✓ EL SEMÁFORO



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>Los niños y la maestra sentados en media luna entonan la canción "JUAN, PACO, PEDRO DE LA MAR", variando la velocidad: suave, en secreto, mudos, lento, despacio, rápido.</p> <p>Juan, paco, Pedro de la mar es mi nombre así y cuando yo me voy me dicen al pasar Juan, Paco, Pedro de la Mar.... lalalala</p>	Equipo USB	5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>"EL SEMÁFORO"</p> <p>Se tendrá tarjetas de color rojo, verde y amarillo, en representación de las luces del semáforo, los niños imaginarán tener un timón en la mano simulando un carro o moto la maestra levantará una tarjeta y los niños se pararán, correrán o se detendrán al ver la señalización que se les muestre.</p> <p>Por lo tanto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tarjeta de color rojo: Los niños tendrán que detenerse. -Tarjeta de color amarillo: Los niños tendrán que pararse. -Tarjeta verde: Los niños tendrán que correr. 	Tarjetas de colores	25'
	Relajación	<p>"LOS PAJARITOS"</p> <p>La maestra le dice al niño que se imagine que es un pajarito, estas blandito con tu plumas. También está suave, muy suave. Despliega tus alas y empieza a moverlos (los brazos), arriba y abajo. Moviéndose por la habitación de un lado a otro. De repente como esta cansados se sienta en su nido, se</p>		5'

		acucorra (lo hace el niño acucurrándose en el suelo) y descansa un rato.		
Cierre	Verbalización	Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Realiza el juego variando la velocidad.
- ✓ Identifica los niveles de velocidad (rápido – lento).
- ✓ Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa.

NOMBRES	Realiza el juego variando la velocidad		Identifica los niveles de velocidad (rápido-lento)		Se desplaza de acuerdo a la señalización que observa.	
	Si	No	Si	No	Si	No

SESIÓN N° 12:

✓ EL CIEN PIES



PROPÓSITO DEL TALLER

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P. SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, al tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Inicio	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio donde trabajaremos. - Estableceremos las normas para el desarrollo del juego. 		5'
	Calentamiento	<p>QUIEN CONSIGUE +</p> <p>Los alumnos se ubican en cualquier lugar del campo de juego. El profesor consulta: ¿Quién consigue tocar más espaldas? Todos los niños empiezan a correr intentando tocar las espaldas de sus otros compañeros. Se delimita el tiempo de juego. El alumno que haya conseguido tocar la mayor cantidad de espaldas de sus compañeros será el ganador. Variantes: »Se suman otras consultas como: ¿Quién consigue tocar más...? Tobillos., rodillas, estómagos, cabezas, hombros.» No se puede tocar dos veces seguida a un mismo compañero. » En vez de que todos jueguen contra todos se forman parejas y los niños compiten sólo contra el compañero que tienen al frente.</p>		5'
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> -Presentamos los materiales con los que trabajarán. -Los manipulan y juegan con ellos libremente. 		
Desarrollo	Expresividad Motriz	<p>“EL CIENPIES”</p> <p>Los niños se deben poner en fila, uno detrás de otros agachados. Las manos deben agarrar los talones del niño que tienen delante.</p> <p>Así, los niños deben andar hacia adelante, atrás a sus costados y al ritmo de la música. Si la música es lenta los niños deben desplazarse lentamente. Por el contrario, si la música suena más rápida los niños deberán desplazarse más rápido.</p> <p>En este juego, los niños no deben soltar las manos de los tobillos del compañero y tienen que seguir el ritmo de la música.</p>	Equipo de sonido USB	25'
		“Jugamos a las Marionetas”		

	Relajación	<p>Los niños imaginarán que son marionetas movidas con hilos. La posición inicial es de pie con los brazos extendidos hacia arriba. De repente, alguien empieza a moverlos a través de los hilos. Estiran los brazos y empiezan a moverlos con cierta tensión, arriba y abajo (Cada brazo en un sentido). Después, tiran de los hilos de las piernas y empiezan a caminar con las puntas de los dedos dirigiéndose hacia arriba. De este modo, sienten la tensión en brazos, piernas, cabeza estirada hacia arriba...</p> <p>De repente, alguien corta sus hilos, y deben dejar caer pesadamente cada una de sus articulaciones, empezando por las muñecas, codos, brazos, cuello, cadera, rodillas...hasta terminar "desparramados" en el suelo. En este momento, están en el suelo, sintiendo la relajación. Ya no hay tensión. Se puede volver a empezar de nuevo.</p>		5'
Cierre	Verbalización	<p>Invita a los niños para que expresen (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencial en el taller. ¿A qué jugaron?, ¿Cómo se divertieron?, y luego darles la oportunidad para que, quienes los deseen. Comenten acerca de sus experiencias.</p>		5'

EVALUACIÓN

CRITERIOS:

- ✓ Controla la velocidad
- ✓ Se desplaza al ritmo de la música.
- ✓ Camina y hace pausas cuando se le solicita

NOMBRES	Controla la velocidad (rápido – lento)		Se desplaza al ritmo de la música		Camina y hace pausas cuando se le solicita	
	Si	No	Si	No	Si	No

ANEXO N° 4: FOTOS DE TRABAJO DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



“EL APRETUJÓN”





NOCIÓN DE LATERALIDAD

“LA NARIZ DEL VECINO”



NOCIÓN DE EQUILIBRIO



INFORME N° 009-2020-UPT-FAEDCOH/DAEAAB.

Tacna, 15 de octubre de 2020

A LA : Mgr. PATRICIA NUÉ CABALLERO
Decana de la Facultad de Educación, Cs. de la Comunicación y H.}

DEL : Mgr. EMILIO ALCÁZAR BOBADILLA
Docente Asesor de Tesis

Asunto : Culminación de asesoramiento

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente y a la vez informarle que con fecha 07 de setiembre de 2020, recibí la Resolución N° 169-D-2020-UPT/DAEDCOH, en la que me designa Asesor de la Tesis: **LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “JUEGO Y APRENDO”, PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. “VIRGEN DEL ROSARIO” DE LA CIUDAD DE TACNA EN EL AÑO 2017**, por lo que en coordinación con la Señorita **SOTELO VELARDE, Sandy Lucero**, la asesorada , se procedió con iniciación del trabajo en mención.

Por tal motivo informo a su Despacho que el asesoramiento ha **culminado satisfactoriamente** y puede continuar con los trámites que corresponden de acuerdo al Reglamento de grados y títulos de la UPT.

Es todo cuanto puedo informar a Ud., para los fines que estime conveniente.

Atentamente,



EMILIO ALCAZAR BOBADILLA
Docente Asesor

Cc. Archivo personal

*“Año del Bicentenario del Perú:
200 años de Independencia”.*

Tacna 15 de enero del 2021

Mag. PATRICIA NUÉ CABALLERO

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
Y HUMANIDADES.

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Para saludarla y habiendo concluído. la revisión de la tesis titulada : **LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “JUEGO Y APRENDO” PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I “VIRGEN DEL ROSARIO” DE LA CIUDAD DE TACNA EN EL AÑO 2017 Presentada POR: Bach: SANDY SOTELO VELARDE;** y no habiendo ninguna observación, manifiesto que el referido trabajo de investigación cumple con los requisitos requeridos, por lo que doy mi dictamen favorable para que continúe con el trámite respectivo.

Atentamente:



Mag. Gina Gotuzzo Ovalle

Docente de la carrera profesional de Educación Inicial de la FAEDCOH

DICTAMINACIÓN

PARA : **Mg. Patricia Nué Caballero**
Decana de la Facultad de Educación Ciencias de la Comunicación y Humanidades.

DE : **Mg. Yolanda Terrones Salinas**
Jurado Dictaminador

ASUNTO : **Dictaminación de trabajo de investigación**

FECHA : **Tacna, 15 de enero del 2021**

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento lo siguiente:

Que, habiendo culminado con la revisión del trabajo de investigación titulado: La Aplicación de la Estrategia JUEGO Y APRENDO para el desarrollo Psicomotor Grueso en los niños de 3 años de la IEI VIRGEN DEL ROSARIO de Tacna en el año 2017, presentado por la Bachiller **Sandy Lucero Sotelo Velarde** y, que no habiendo ninguna observación, manifiesto que el referido Trabajo de Investigación cumple con los requisitos requeridos por la normatividad vigente, por lo que presento mi DICTAMEN FAVORABLE y continúe con el trámite respectivo.

Atentamente,



Yolanda U. Terrones Salinas

Jurado Dictaminador