"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TESIS

Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una institución educativa inicial.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
DIDACTICA EN EDUCACION INFANTIL.

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR
CASAVILCA FERNANDEZ-PRADA, Fabiola Ordalidia

HUANCAVELICA PERÚ
2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY Nº 25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad universitaria Paturpampa, Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 08 del mes de Diciembre del año 2017 a horas 10:00 am., se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Mg. Graciano Victorio Cano Sigueñoje

SECRETARIO: Lic. Alejandro Quispe Candeni

VOCAL: Lic. Mario Alcide Yalico Madge.

Designados con la resolución N° 1653-2017-D-FED-UNH. del proyecto de investigación titulado Los Juegos Didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Inicial.

Siendo los autores (es) Cosavilca Fernández, Prado, Fabiola Ardalidia.

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Cosavilca Fernández, Prado, Fabiola Ardalidia.

APROBADO POR Unanimidad

DESAPROBADO POR

Egresado:

APROBADO POR

DESAPROBADO POR

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

N° F : 11

ASESOR:

Dr. Abel Gonzales castro

Dedicatoria

A mi esposo José Urcia, quien me ha apoyado para poder llegar a esta instancia de mis estudios ya que él siempre ha estado presente para apoyarme moral y psicológicamente.

A mis hijas Andrea y Paloma quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudio y poder llegar a ser un ejemplo para ellas.

Agradecimiento

A Dios mi agradecimiento principal, porque me ha guiado y me dado la fortaleza de seguir adelante.

A los profesores de la universidad, quienes me han brindado los conocimientos necesarios para poder desarrollar la tesis de manera especial al profesor Abel Gonzales Castro.

Índice

		pág.
Portada		
Acta de sustentación		
Nombre del asesor		
Dedicatoria		
Índice		
Resumen		
Abstract		
Introducción		
CAPITULO I:	**PROBLEMA**	10
	1.1. Planteamiento del problema	10
	1.2. Formulación del Problema	12
	1.3. Objetivo: General y Específicos	12
	1.4. Justificación	12
	1.5. Limitaciones	14
CAPITULO II:	**MARCO TEÓRICO**	15
	2.1. Antecedentes	15
	2.2. Bases Teóricas	17
	2.3. Hipótesis	25
	2.4. Variables de Estudio	25
	2.5. Definición de términos	28
CAPITULO III:	**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**	30
	3.1. Ámbito del estudio	30
	3.2. Tipo de Investigación	30
	3.3. Nivel de Investigación	30
	3.4. Método de investigación	30
	3.5. Diseño de investigación	31
	3.6. Población, muestra, muestreo	31
	3.7. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos	32
	3.8. Procedimiento de recolección de datos	33
	3.9. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	33
CAPITULO IV:	**RESULTADOS**	35
	4.1. Presentación de Resultados	35

4.2. Discusión 48
CONCLUSIONES 53
RECOMENDACIÓN 54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 55
ARTICULO CIENTÍFICO 58
ANEXOS 59
GRÁFICOS, CUADROS, IMÁGENES 60

Resumen

La investigación que se ha desarrollado tiene como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Considerando que es una investigación de tipo pre experimental con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 50 niños de la institución educativa inicial Saco Oliveros sede Pisco, 2017 y la muestra quedó constituida por 16 niños, elegidos mediante la aplicación de la técnica del muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se aplicó una lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor. Mientras que para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva para la presentación de resultados en tablas y figuras; además de la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis.

Los resultados determinaron que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 15,56 equivalente al 49%.

Palabras claves: Juegos didácticos, desarrollo psicomotor, construcción de la corporeidad

Abstract

The research that has been developed aims to determine how the didactic games improves psychomotor development in 4-year-old children of the initial educational institution Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Considering that it is a research of pre-experimental type with a pre-experimental design. The population consisted of 50 children from the initial educational institution Saco Oliveros Pisco, 2017 and the sample was constituted by 16 children, chosen by the application of the non-probabilistic sampling technique. For data collection, a checklist was used to evaluate psychomotor development. Whereas for the data processing, descriptive statistics were used for the presentation of results in tables and figures; In addition to the inferential statistics for the verification of the hypotheses.

The results determined that the didactic games significantly improve the psychomotor development in 4-year-old children of the initial educational institution Saco Olivareros sede Pisco-2017, this is reflected in table Nº 04 in which there is an increase of 15, 56 equivalent to 49%.

Keywords: Educational games, psychomotor development, construction of corporeity

Introducción

El presente trabajo de investigación es importante porque el estudio de los juegos didácticos contribuye a la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los niños, con el propósito de mejorar el desarrollo psicomotor.

El desarrollo psicomotor es el conjunto de habilidades que el niño va logrando producto de maduración del Sistema Nervioso Central (SNC) y de la interacción con el medio, fijando las bases para el futuro aprendizaje de los niños. De esta capacidad de aprendizaje depende la obtención de logros intelectuales y conductuales socialmente esperadas. Este proceso está íntimamente relacionado con el Procesamiento Sensorial, el cual organiza la información sensorial proveniente del propio cuerpo y del ambiente, para planear una acción.

En el presente apartado vamos a hacer un análisis exhaustivo de la inclusión de los juegos didácticos en la normativa educativa vigente por la que se rige la etapa de Educación infantil.

Se ha seleccionado la normativa correspondiente a la Educación infantil ya que los docentes de esta etapa educativa y se puede considerar además como un pilar fundamental de los aprendizajes sucesivos que se realizarán en las siguientes etapas educativas de primaria y secundaria.

Este trabajo de investigación se desarrolla en capítulos:

En el CAPÍTULO I: en esta parte se habla del planteamiento del problema, formulación del problema, además de plantea los objetivos general y específicos, justificación y las limitaciones.

En el CAPÍTULO II: en esta parte el marco teórico se hace los antecedentes con las bases teóricas, las hipótesis, las variables de estudio, la definición de términos.

En el CAPÍTULO III: en esta parte metodología de la investigación se estudia el ámbito de estudio, tipo de Investigación, nivel de Investigación, método de Investigación,

diseño de Investigación, población, Muestra, Muestreo, técnica e instrumentos de recolección de datos, procedimiento de recolección de datos. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

En el CAPÍTULO IV: en esta parte se trabaja los resultados, presentación de resultados, discusión.

CAPITULO I
PROBLEMA

1.1. Planteamiento de problema

Durante muchos años los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia de la educación tradicional. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando. (Pers, 2009). En este sentido, diversas investigaciones durante los últimos años han demostrado la importancia de desarrollar el aspecto psicomotor de los estudiantes, sobre todo en el nivel inicial, así como la eficacia del empleo de diversos juegos didácticos para lograrlo. Sin embargo, en la realidad, se observan diversas deficiencias.

En el contexto internacional, Salvatierra (2015), señala que la investigación realiza en México, se puede observar que en los centro de atención a preescolares no se le brinda una educación que estimule su desarrollo psicomotor, lo que se evidencia en que la mayoría de los alumnos, no dominan sus movimientos de coordinación motriz gruesa, 50% de ellos les cuesta trabajo subir y bajar escaleras, requieren ayuda para alternar los pies en cada escalón , el 30% no logra brincar con los pies juntos avanzando hacia una dirección, 20% de ellos choca con sus compañeros al desplazarse de un lugar a otro al no tener buena ubicación espacial ni visión de sus movimientos, en juegos organizados que implican desplazamientos, el 80% no se ubican en la dirección a donde deben dirigirse, en general se llegó a la conclusión de que a todo el grupo les hace falta participar en sesiones didácticas

En el contexto nacional, la investigación realizada por Gastiaburú (2012), en la Provincia del Callao, se puedo observar que los niños y niñas de dicho nivel presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor según la edad que presentan, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, para imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad o inhibición motriz, tienen

dificultades de orientación en el espacio y tiempo, deficiencia en su coordinación global o segmentaria, etc. a problemática se acrecienta por que los padres desconocen estrategias para promover el desarrollo psicomotor de sus hijos, asimismo al parecer las maestras de inicial carecen de información teórica que ayude a entender la relevancia de un adecuado desarrollo psicomotor, para mejores aprendizajes y desenvolvimiento del niño en el contexto en que se encuentra. Asimismo en el Callao se aplican pocos programas a nivel educativo para promover el desarrollo psicomotor en niños.

En el contexto local, en la Institución Educativa Saco Oliveros sede Pisco, se puede observar una deficiencia en el nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes, donde que los niños no controlan adecuadamente su cuerpo, realizando movimientos torpes, lo cual no le permite interactuar adecuadamente con su entorno, además, no emplea adecuadamente gestos y movimientos corporales al momento de comunicar un sentimiento u información, lo cual le genera dificultades al comunicarse e interactuar con sus compañeros. Esto se debe principalmente a que los docentes no aplican las estrategias adecuadas para fortalecer las capacidades psíquicas y motrices de los estudiantes, lo cual perjudica el desarrollo del niño.

Al observar esta realidad, se considera pertinente aplicar diversos juegos didácticos como estrategia o medio para fortalecer las capacidades psicomotrices de los estudiantes, ya que desde tiempo inmemorial, el hombre ha utilizado el juego como vehículo de aprendizaje, de desarrollo, socialización y entretenimiento, como estrategia para adquirir habilidades y destrezas que le permitan desempeñarse en su vida. Así mismo, los proyectos pedagógicos centrados en juegos dentro del aula permiten el aprendizaje a través de una vivencia, facilitan la comprensión e integración de los sistemas complejos y favorece el cambio de esquemas mentales necesario para el aprendizaje y la evolución de la organización. Los juegos en el ámbito educativo, permiten que hacen que el estudiante desarrolle todos los tipos de inteligencia y los canales de percepción, es decir, auditivo, kinestésico, olfativo, gustativo y visual. Además, ponen en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifican y ejercitan las funciones psíquicas, sirven para fortalecer la vida social del niño, su lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el proceso de observación,

inferencia, hipótesis y aprenden a generar soluciones, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. (Castro, 2008).

En base a esta realidad observada, se propone el desarrollo de la investigación LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, como instrumento para desarrollar y potenciar las capacidades psicomotrices de los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017?

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

1.4. Justificación

El tema propuesto busca aplicar estrategias que ayuden a mejorar la motricidad fina para superar los problemas que comienzan con movimientos atreves de ejercicios de trazos amplios y controlados en el que involucra la coordinación de los músculos del

brazo y mano hasta llegar a los movimientos más pequeños y precisos propios del cuerpo.

Entonces la finalidad es prevenir los problemas motrices a los futuros estudiantes, cuando acaben el nivel inicial y demuestren dominio en su vida escolar, ya que en el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque esta va pasando por procesos.

Esta investigación se justifica en los siguientes aspectos:

Justificación social:

La realización de esta investigación se justifica desde el punto de vista social porque sus hallazgos tienen beneficiarios directos e indirectos, los beneficiarios directos son los niños y profesores y los indirectos son los miembros de la sociedad, porque al mejorar las personas mejora la sociedad en su conjunto.

Justificación Práctica:

Esta investigación tiene un aporte práctico porqué propone el empleo de juegos didácticos que al aplicarse contribuirán a mejorar el desarrollo psicomotor en niños de 4 y 5 años. La aplicación de los juegos didácticos través de las actividades desarrolladas durante las sesiones de aprendizaje, podrán plantear alternativas de solución para el adecuado desarrollo psicomotor.

Justificación Teórica:

La investigación en cuanto a su justificación teórica tiene como propósito generar reflexión y debate sobre la revisión de diferentes fuentes bibliográficas que se recopilará con la información pertinente que servirá de sustento teórico para esta y futuras investigaciones relacionadas con las variables de estudio como son: los juegos didácticos y el desarrollo psicomotor. La información sistematizada estará a disposición para otras personas interesadas en conocer más sobre las variables de estudio.

Justificación metodológica:

En una investigación científica, desde el punto de vista metodológico se justifica porque se diseñará y aplicará un instrumento válido y confiable que permita saber cómo los juegos didácticos influyen en el desarrollo psicomotor, los cuales podrán ser utilizados en investigaciones posteriores. El diseño que se utiliza en esta

investigación es una ruta metodológica que otros investigadores podrían seguir para llevar a cabo otras de investigaciones.

1.5. Limitaciones

Los factores limitantes que han dificultado el normal desarrollo del estudio fueron:

Limitaciones relacionadas al acceso a bibliografía: Contar en la actualidad con bibliografía actualizada y de fuentes directas es muy complejo; la mayor parte de información es proveniente de internet lo cual afectó en la búsqueda de información actualizada y verídica en cuanto a los contenidos del marco teórico, esta dificultad se superó con la compra de libros e indagando más horas en internet.

Acceso a los datos; indagar aspectos de la vida personal de los niños generó resistencia en los integrantes de la muestra de estudio; afectando la investigación en no querer resolver el cuestionario por vergüenza, esta situación se superó gracias a que se sensibilizó a los estudiantes en informar el carácter anónimo del tratamiento de los datos.

CAPITULO II
MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes

A nivel internacional

García (2013). Juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática. Tesis de la Universidad Rafael Landívar; Quetzaltenango. Investigación de tipo explicativo y diseño experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 30 estudiantes. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática son funcionales 2La aplicación de juegos didácticos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

Cevallos (2011). Aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el Jardín Experimental "Lucinda Toledo" de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010.. Tesis de la Universidad Central del Ecuador; Quito. Investigación de tipo descriptiva y diseño bibliográfico. La muestra de estudio quedó conformada por 9 profesores y 70 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: La aplicación de la psicomotricidad si influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños de primer año de educación básica del Jardín Experimental Lucinda Toledo de la ciudad de Quito. Las profesoras del primer año de educación básica del Jardín Experimental Lucinda Toledo según sus respuestas a la encuesta aplicada, afirman que aplican la psicomotricidad como apoyo al aprendizaje de la lectoescritura e sus alumnos.

Cotom (2012). Psicomotricidad y su relación en el proceso de lectoescritura. Tesis de la Universidad Rafael Landivar; Quetzaltenango. Investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 26 estudiantes. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Al evaluar el nivel de madurez en el proceso de

lectoescritura con el grupo experimental el 77% de estudiantes del grado de preparatoria del Colegio Villa Educativa manifiesta un nivel superior de madurez para el aprendizaje de la lectoescritura: y el pronóstico para estos estudiantes es que aprenderán a leer en un semestre y el 23% tiene un nivel medio, lo que significa que aprenderán a leer en un año lectivo, luego de la aplicación de ejercicios y actividades motrices.

A nivel nacional

Gastiaburú (2012). Programa "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola; Lima. Investigación de tipo experimental y diseño pre experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 16 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

Alfaro y Sevillano (2014). Taller de psicomotricidad en el aprendizaje de conceptos básicos de matemática en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 251, distrito de Florencia de Mora, provincia de Trujillo del año 2014. Tesis de la Universidad Privada Antenor Orrego; Trujillo. Investigación de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 40 estudiantes. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguiente conclusiones: Producto de la aplicación del taller de psicomotricidad, encontramos un incremento significativo en el aprendizaje de conceptos básicos de matemática en 51.55%, por lo que podemos afirmar que si es posible desarrollar el aprendizaje de los conceptos básicos de matemática con los niños y niñas mediante talleres de psicomotricidad.

Salvatierra (2015). Taller "Muévete y aprende" basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015. Tesis de la Universidad César Vallejo; Trujillo. Tesis de

la Universidad César Vallejo; Trujillo. Investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 27 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados del esquema corporal en el post test fueron de 96% en nivel bueno y 4% en nivel regular. Con estos resultados transcendentes se aplicó la T de student, obteniendo el mayor valor en la tc=13.12, aceptándose la hipótesis de investigación. Por lo tanto, el taller "Muévete y Aprende" basado en el juego desarrolló el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de las institución educativa de Inicial N° 1564.

A nivel local

No se han encontrado antecedentes.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Conceptualización de juegos didácticos

Según Huizinga, (2005), el juego es la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin de recreación en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de alegría y un despliegue de energía.

En este sentido, Londoño, (citado en García, 2013), señala que el juego educativo es aquel que, además de la función recreativa, contribuye a desarrollar y potenciar distintas capacidades y objetivos de la intervención educativa.

También García (2008), señala que es una actividad agradable de recreación utilizada para desarrollar capacidades con la participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se transformará en una experiencia de aprendizaje feliz y atractivo para los niños.

Por su parte Groos (citado en García, 2008), indica que es un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias, es decir la planificación de

actividades recreativas contribuyan al desarrollo de las capacidades de los estudiantes, influyendo en aspectos como: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes

2.2.1.2. Importancia de los juegos didácticos

Para Muñoz (2017), la importancia de emplear diversos juegos en las actividades de aprendizaje radica en que diversos estudios han mostrado su eficacia como una buena herramienta docente, con claras repercusiones positivas cuando su planteamiento, enfoque y ejecución es adecuada. Es muy recomendable que los juegos presenten las siguientes características: que sean versátiles, adaptables, configurables, dinámicos, atractivos, motivadores, participativos y que los contenidos de los mismos se puedan guardar, clasificar y utilizar de forma sencilla. Los juegos didácticos son materiales con dinámicas muy atractivas y motivadoras para el alumnado al que va dirigido, permite elaborar preguntas para cualquier área o materia, y para cualquier etapa y nivel permitiendo una aportación y mejora con respecto a otras actividades o prácticas educativas. Además son flexibles y fácilmente adaptables a los distintos niveles y necesidades de los educandos, permitiendo aplicar metodologías activas, participativas y motivadoras. La atención a la diversidad y el desarrollo de las competencias básicas son necesidades prioritarias del sistema educativo, que pueden ser abordadas de una forma directa a través de la utilización de juegos. La aplicación de los juegos didácticos, por su propia naturaleza lúdico-educativa, ayudará a mejorar el clima de convivencia, el trabajo colaborativo y en general propiciará un buen ambiente en nuestras aulas.

2.2.1.3. Dimensiones de los juegos didácticos

Ordaz, A. et. al. (2005), señala las siguientes dimensiones:

-Juegos de percepción; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes el acto perceptivo,

estimulando a que el cerebro no sólo registre datos, sino que además interprete las impresiones de los sentidos.

-Juegos de motricidad; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la capacidad para producir movimiento desde una parte hasta el todo, integrando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular.

-Juegos de esquema corporal; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean.

-Juegos de lateralidad; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda.

-Juegos de espacio; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes a dominar el ambiente en el que vive, que le permita hacer observaciones intuitivas sobre lo que le rodea y ubicar determinados puntos de referencia. .

-Juegos de tiempo-ritmo; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la percepción el transcurso del tiempo a partir de los cambios que se producen durante un periodo dado y de su sucesión, así como el desarrollo de movimientos agiles o lentos dependiendo de la situación en la que se encuentra.

2.2.1.4. Objetivos de los juegos didácticos

Según Moreno y Rodríguez (2007), su utilización persigue los siguientes objetivos:

-Desarrollar una actividad educativa divertida, que sean una fuente de placer para los estudiantes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

-Desarrollar experiencias que proporcione libertad y arbitrariedad; pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.

-Incentivar al estudiante a la acción y participación; pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

-Incentivar la expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo; donde el niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.

-Fortalecer la interacción y comunicación del estudiante; el juego promueve la relación y comunicación con los "otros", empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno

-Transformar el aula en un espacio de experiencia peculiar; donde el juego propicie una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda.

2.2.1.5. Criterios para el desarrollo de los juegos didácticos

Para Muñoz (2010), el desarrollo de los juegos didácticos debe de seguir los siguientes criterios:

-Que sean versátiles y adaptables; esto incluye tanto el tipo como el nivel de los contenidos de los juegos. Los contenidos deben de ser configurables, clasificables, almacenables y recuperables con facilidad. Esto significa que cualquier profesor puede elaborar sus propios contenidos para los juegos, clasificarlos por cursos, niveles de dificultad o adaptación, archivarlos de forma sistemática y organizada y finalmente utilizarlos cuando los vaya a poner en práctica.

-Que sean dinámicos y atractivos; la agilidad y vivacidad de los juegos son claves para su buen funcionamiento en el aula. El atractivo de los juegos

puede conseguirse sí hace una buena adaptación de concursos de televisión, juegos de mesa, video-juegos o cualquier juego cuyo "éxito" ya esté contrastado.

-Que sean participativos; este es uno de los aspectos fundamentales, ya que si tenemos a un grupo de más de treinta alumnos y sólo participan unos pocos de ellos, cabe la posibilidad de que el resto se aburra o que se sienta excluido del mismo, no aprovechando por tanto el aprendizaje derivado de la actividad.

2.2.1.6. Teorías de los juegos didácticos

Según Campos et. al. (2006), se sustenta en la Teoría Socio Constructivista; señala que el juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. En este sentido, el docente debe de emplear aquellos recursos que incentiven a los niños a desplegar sus capacidades, a participar con sus compañeros en el desarrollo de las actividades, lo cual se logra óptimamente con la utilización de juegos didácticos.

2.2.2. Psicomotricidad

2.2.2.1. Conceptualización de psicomotricidad

Según Camina (2015), la psicomotricidad es una corriente educativa, donde los objetivos y medios propios que la definen y que giran en torno al conocimiento, control corporal, el equilibrio, el tono, la coordinación, las percepciones espaciales y temporales, la lateralidad están en un marco de globalidad del ser humano.

También Silva (2007), afirma que la psicomotricidad es una actividad que confiere una significación psicológica al movimiento, en donde cada nueva habilidad se desarrolla a partir de otra menos organizada que permite integrar y coordinar las funciones de la vida psíquica con el movimiento, convirtiéndose en un elemento básico en el aprendizaje, pues promueve el eficiente proceso cognoscitivo. La psicomotricidad es una actividad que facilita el desarrollo integral del niño.

Por su parte Oramas (2000), planeta que la Psicomotricidad es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño e igualmente contribuye a la maduración cognitiva y socioemocional, pues crea la vinculación entre acción, pensamiento y emocionalidad; en este sentido hablamos de un cuerpo que puede ser vivido, percibido y representado.

Además Boscaini (2002), lo define como una disciplina aplicada que encuentra sus específicas realizaciones en el área social y sanitaria a través de intervenciones de tipo preventivo-pedagógico y terapéutico utilizando métodos y técnicas de mediación corporal, constituyéndose como una disciplina científica que considera al hombre en su "globalidad" psico-corporal, estructural y funcional, cuya vivencia tiene un rol fundamental en relación con el bienestar de la persona.

2.2.2.2. Importancia de la psicomotricidad

Según Gil; Gómez y Barreto (2008), plantean que, el desarrollo psicomotor del niño entre los 0 y 6 años no puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, sino como el algo que él va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. En este sentido, el fin del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel fundamental en todo el desarrollo del mismo, desde los movimientos reflejos del recién nacido hasta llegar a la

coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

2.2.2.3. Dimensiones de la psicomotricidad

Según MINEDU (2015), señala como dimensiones:

Construcción de su corporeidad: Esta competencia, referida a la construcción de la corporeidad, está orientada a que nuestros niños puedan conocerse e ir tomando conciencia de sí mismos, es decir, a que construyan su esquema e imagen corporal como resultado de las experiencias que viven a través de los sentidos, la acción, el movimiento y la emoción. Esta primera competencia incluye aspectos del desarrollo psicomotor, así como la manifestación de las emociones y la evolución de la expresividad y creatividad por la vía motriz.

Participación en actividades deportivas en interacción con el entorno: Esta competencia está orientada a favorecer la participación de los niños en las actividades físicas en las que pueda relacionarse, utilizando sus destrezas motrices y cognitivas para jugar con otros, resolver problemas, proponer ideas o plantear estrategias en el juego. De igual manera, promueve la incorporación y respeto de las normas, así como la solidaridad en los juegos y actividades que comparte.

2.2.2.4. Componentes de la psicomotricidad

Para Gallego (2012), los componentes son:

-Esquema corporal; comprende el conocimiento del propio cuerpo, en reposo o movimiento, en función de la interrelación de sus pares y su relación con el espacio y los objetos del entorno.

-Organización espacio-temporal; conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal), que permite calcular

distancias entre seres, objetos y situaciones imaginando su movimiento. Según nociones temporales, antes, después, mañana, etc.

-Equilibrio; capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de la gravedad. Resultado de trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base, puede ser estático o dinámico.

-Lateralidad; predominio de un lado del cuerpo sobre otro, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral sobre el otro.

-Tiempo y ritmo; la realización de movimientos de manera automática permite lograr cierto orden temporal ya que la ejercitación de movimientos regulares permite adquirir un determinado ritmo al moverse en relación a nociones temporales: rápido, lento, antes, después, etc.

-Motricidad; se refiere al control que el niño y niña es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

2.2.2.5. Objetivos de la psicomotricidad

Según Camina (2015), señala que los objetivos son:

-Educar la capacidad sensitiva; hay que abrir al alumnado en las sensaciones que el propio cuerpo propone, como por ejemplo actitud, equilibrio corporal, respiración entre otras y relativas al mundo exterior, como las cualidades de los objetos (tamaño, forma, color…). Todo esto se fija en el conocimiento mediante el lenguaje.

-Educar la capacidad perceptiva; una vez que se poseen información del cuerpo y del exterior, hay que formar esquemas para ordenar todos los conocimientos aprendidos. Estos, se pueden estructurar en la toma de conciencia de los componentes del esquema corporal, la estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior y de las relaciones espaciales y temporales, y la coordinación de los movimientos corporales con el mundo exterior.

-Educar la capacidad representativa y simbólica; se trata de pasar a que sea el propio cerebro, el que organice y dirija los movimientos a realizar y también de

educar las capacidades de simbolización, mediante la manipulación, transposición y combinación mental de las percepciones.

2.2.2.6. Teorías de la psicomotricidad

Según Duque y Montoya (2012), se sustenta en la Teoria Constructivista de Vigoksky, especialmente en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero. Este concepto plantea que, el aprendiz puede resolver, con la ayuda de otros que actúan como socios, problemas más complejos de los que resolvería solo. Esta concepción proporciona una base para acercarnos compresivamente al proceso de desarrollo psicomotor en los niños y las niñas, ya que hablan de un sujeto cognitivamente aportante, que claramente a la horade construir su conocimiento lo hace principalmente a través de su entorno. De esta manera plantean que el conocimiento se da en torno a la relación consigo mismo, los objetos y los demás.

2.3 Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Hipótesis nula

Los juegos didácticos no mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

2.4 Variables de estudio

Variable independiente: Los juegos didácticos

Los juegos didácticos son una forma entretenida de aprender se evalúa en función a sus dimensiones como son Juegos de percepción, Juegos de motricidad, Juegos de esquema corporal, Juegos de lateralidad Juegos de espacio y Juegos de tiempo-ritmo en una ficha de control.

Variable dependiente: El desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es el movimiento corporal en sí y se evalúa en función a sus dimensiones como son realiza acciones motrices variadas con autonomía y manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos; estos recursos expresivos en una lista de cotejo.

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor es el movimiento corporal en sí y se evalúa en función a sus dimensiones como son realiza acciones motrices variadas con autonomía y manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	El desarrollo psicomotor fue evaluado mediante una lista de cotejo de 16 ítems estructurado en función de las dimensiones: Construye su corporeidad y participa en actividades deportivas en interacción con el entorno. El desarrollo psicomotor se manipuló mediante la aplicación de los juegos didácticos	Construye su corporeidad	- Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados - Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos	Escala de intervalo
			Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	- Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos. - Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	

2.5. Definición de términos

-Juegos didácticos; Groos (citado en García, 2008), indica que es un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias, es decir la planificación de actividades recreativas contribuyan al desarrollo de las capacidades de los estudiantes, influyendo en aspectos como: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes

-Juegos de percepción; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes el acto perceptivo, estimulando a que el cerebro no sólo registre datos, sino que además interprete las impresiones de los sentidos. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Juegos de motricidad; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la capacidad para producir movimiento desde una parte hasta el todo, integrando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Juegos de esquema corporal; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Juegos de lateralidad; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Juegos de espacio; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes a dominar el ambiente en el que vive, que le permita hacer observaciones intuitivas sobre lo que le rodea y ubicar determinados puntos de referencia. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Juegos de tiempo-ritmo; son aquellas actividades recreativas que se desarrollan con la finalidad de desarrollar en los estudiantes la percepción el transcurso del tiempo a partir de los cambios que se producen durante un periodo dado y de su

sucesión, así como el desarrollo de movimientos agiles o lentos dependiendo de la situación en la que se encuentra. (Ordaz, A. et. al., 2005).

-Psicomotricidad; Oramas (2000), planeta que la Psicomotricidad es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño e igualmente contribuye a la maduración cognitiva y socioemocional, pues crea la vinculación entre acción, pensamiento y emocionalidad; en este sentido hablamos de un cuerpo que puede ser vivido, percibido y representado.

-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. Esta capacidad está orientada al desarrollo psicomotor en los niños, por la importancia que este tiene en su desarrollo como persona. La psicomotricidad parte de una concepción integral del sujeto y le da un lugar importante al cuerpo, al movimiento y la emoción en la adquisición y afirmación de su identidad. (MINEDU, 2015).

-Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos; estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad. Esta capacidad se orienta a favorecer la expresión del niño con la totalidad de su ser, es decir, sus emociones, sentimientos, deseos y pensamientos a través del cuerpo, el gesto, el movimiento y el juego espontáneo, respetando su proceso evolutivo y en un ambiente de confianza que le permita desplegar su acción. (MINEDU, 2015).

CAPITULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Ámbito del estudio

En el trabajo de investigación el ámbito de estudio es la región de Ica, provincia Pisco. En la institución educativa donde se va realizar el trabajo es Saco Oliveros de Pisco.

3.2 Tipo de Investigación

El nivel de la investigación fue aplicada, la cual se caracteriza porque que busca convertir el conocimiento puro, es decir teórico, en conocimiento práctico y útil para la vida de la civilización humana. Persigue como objetivo mayor la consolidación del conocimiento humano, a través de la puesta en práctica de éste, proceso que se traduce en el crecimiento del saber científico y humano, al comprobar la veracidad de los conocimientos, y además beneficiarse utilitariamente de éste.

3.2 Nivel de Investigación

El trabajo de investigación es explicativa. Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. Por ejemplo, señalar por qué alguna gente habrá de votar por el candidato 1 y otra por los demás candidatos. (Gómez, 2006).

3.3 Métodos de Investigación.

El método a utilizar fue en la presente investigación el método cuantitativo, específicamente se trata de cuantificar las variables y luego analizar la posible relación existente entre ellas; es decir se cuantifican las variables; en “este enfoque recoge el modo de pensar de cada investigador y refleja el énfasis de cada

investigación cuantitativa, que se limita a recoger datos, describir hechos y analizar fenómenos". (Hernández, Fernández & Baptista; 2010).

Para el desarrollo de la presente investigación la selección del tipo de estudio fue según su carácter, es decir es una investigación de tipo experimental; según Van Dalen y Meyer (2006) este tipo de investigación consiste en la manipulación de manera deliberada de la variable independiente, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir en qué medida, modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento en particular, es decir que el investigador provoca o maneja deliberadamente la variable experimental y luego observa lo que sucede en situaciones controladas.

3.4 Diseño de Investigación

El diseño seleccionado en la presente investigación pre experimental (Hernández et al. 2014); este diseño se caracteriza porque se trabajó con un grupo experimental, el quien participó de la aplicación de juegos didácticos y de esta manera se pudo determinar la mejora después de la aplicación del módulo experimental en dicho grupo.

El diseño se representa en el siguiente esquema:

$$\boxed{\text{G.E.} \quad : \quad O_1 \quad X \quad O_2}$$

Donde:

G.E.: Grupo experimental.

O1: Prueba pre-test del grupo experimental

O2: Prueba post-test del grupo experimental.

X: Los juegos didácticos

3.5 Población, Muestra y Muestreo.

Según Vara (2012), la población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen uno o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo (p. 221).

La población en la presente investigación estuvo constituida por 16 niños de 4 años de la institución educativa inicial Saco Oliveros sede Pisco, 2017.

Cuadro 1: Población de estudio

Niños de una institución educativa inicial, 2017.	
Año	**# niños**
4 años	16
TOTAL	50

Muestra

Según Vara (2012), es el conjunto de casos extraídos de la población, seleccionando por algún método racional, siempre parte de la población. Si se tiene varias poblaciones, entonces se tendrá varias muestras.

La muestra quedó conformada por 16 niños de la institución educativa inicial Saco Oliveros, 2017.

Cuadro 2: Muestra de estudio

Niños de una institución educativa inicial, 2017.		
Año	# niños	Grupo
4 años	16	Grupo experimental
TOTAL	16	

Muestreo

La selección de la muestra se realizó a través de la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir según la regularidad y asistencia a clases.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

TÉCNICAS

La técnica a utilizar fue la observación; esta técnica se caracteriza porque el investigador utilizó sus sentidos es decir se tuvo una percepción directa de los hechos lo que permitió recopilar información.

INSTRUMENTO

El instrumento que se utilizó en el presente trabajo de investigación para el recojo de información fue una lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor de 16 ítems estructurado en función de sus dimensiones: Construcción de su corporeidad; Participación en actividades deportivas en interacción con el entorno. Teniendo como opciones de respuesta: inicio, proceso y logro previsto.

3.7 Técnicas de procesamientos y Análisis de datos.

Primer paso: Se eligió a la muestra de estudio

Segundo paso: En la prueba pre test se aplicó el instrumento de recolección de al grupo experimental para conocer el desarrollo psicomotor antes de la aplicación de los juegos didácticos.

Tercer paso: Se desarrolló las actividades haciendo uso de los juegos didácticos.

Cuarto paso: En la prueba post test se aplicó el instrumento de recolección de datos al grupo experimental después de la aplicación de los juegos para conocer la influencia que tuvo en el desarrollo psicomotor.

Los datos que se obtuvieron a través de la "lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor" fueron ingresados en los software es Excel 2013 y SPSS 22 para ser procesados. Para el análisis estadístico descriptivo se procedió a tabular los datos, hallando parámetros estadísticos de medidas de tendencia central y medidas de dispersión, construyendo tablas y figuras estadísticas y calculando frecuencias absolutas y relativas porcentuales de acuerdo a los objetivos de la presente investigación. En el análisis estadístico inferencial se realizó mediante el uso de la T-Student (Para grupos relacionados y para grupos independientes).

$$t_c = \frac{\overline{X}_x - \overline{X}_y}{\sqrt{(n-1).S^2{}_x + (m-1).S^2{}_y}} . \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

3.8 Descripción de la prueba de Hipótesis

Para la validación de las hipótesis se aplicó la prueba de T- student por ser una muestra pequeña cuyos pasos a seguir para su desarrollo fueron los siguientes:

Primero: Formulación de las hipótesis estadísticas

Hipótesis estadísticas

$\boldsymbol{H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0}$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.
$\boldsymbol{H_i: u_D} > 0 \quad \boldsymbol{u_2 - u_1} > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

Segundo: Elección del nivel de significancia $\alpha = 0{,}05$

Tercero: Elección de la prueba estadística T- student cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\overline{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Remplazando los valores en la fórmula:

Valores	
$\overline{D}$	Media aritmética de la diferencia (postest-pre test)
S_D	Desviación estándar de la diferencia(postest-pre test)
$\sqrt{n}$	Raíz cuadrada del número de la muestra
$T_{Calculado}$	Valor del T calculado

Cuarta: Hallar el valor tabular o región critica

$$\boldsymbol{t_t = t\alpha(n-1)}$$
$$\boldsymbol{t_t = t_{0,05}(16-1)}$$

$$\boldsymbol{t_t = t_{0,05}(15) \rightarrow T_{Tabulado} = 1.75}$$

Quinto: Toma de decisión para conocer si se rechaza o se acepta la Hipótesis nula.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación e Interpretación de Resultados

A continuación se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo para evaluar su desarrollo psicomotor dirigido a los niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017. El instrumento empleado fue una ficha de evaluación, que estuvo estructurada con un total de 16 ítems, tal como se detalla a continuación:

Dimensiones	# de ítems	Peso %
D1: Construye su corporeidad.	8 ítems	50%
D2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	8 ítems	50%
Total	16 ítems	100%

Las opciones de respuesta de la lista de cotejo fueron las siguientes:

- Inicio (0 punto)
- Proceso (1 punto)
- Logro previsto (2 puntos)

La lista de cotejo se aplicó de la siguiente manera:

Prueba de entrada. Se llevó a cabo para determinar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de edad integrantes de la muestra de estudio para lo cual se aplicó una lista de cotejo. Antes de desarrollar el experimento planteado en la investigación.

Prueba de salida. Luego de la aplicación del experimento se procedió a realizar la evaluación de salida para determinar cómo los juegos didácticos ayudaron a mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de edad.

Los resultados se presentan en tablas de frecuencia y figuras estadístico y su respectiva interpretación.

Para la interpretación cualitativa de los resultados se propone la siguiente tabla de rangos:

Variable dependiente: Desarrollo psicomotor

Rangos	Categoría	Descripción
[0- 11>	Bajo	Evidencia que los niños presentan un bajo desarrollo psicomotor.
[11-22>	Regular	Evidencia que los estudiantes presentan un regular desarrollo psicomotor.
[22-32]	Alto	Evidencia que los estudiantes presentan un alto desarrollo psicomotor.

Dimensión 1: Construye su corporeidad.

Rangos	Categoría	Descripción
[0- 6>	Bajo	Evidencia que los niños presentan un bajo desarrollo de la dimensión construye su corporeidad.
[6-12>	Regular	Evidencia que los estudiantes presentan un regular desarrollo de la dimensión construye su corporeidad.
[12-18]	Alto	Evidencia que los estudiantes presentan un alto desarrollo de la dimensión construye su corporeidad.

Dimensión 2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.

Rangos	Categoría	Descripción
[0- 5>	Bajo	Evidencia que los niños presentan un bajo desarrollo de la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno.
[5-10>	Regular	Evidencia que los estudiantes presentan un regular desarrollo de la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno.
[10-14]	Alto	Evidencia que los estudiantes presentan un alto desarrollo de la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno.

Tabla 1: Desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

	Pre test			Postest			Diferencia	
CÓDIGO	f(i)	h(i)	categorías	f(i)	h(i)	categorías	h(i)	f(i)
A01	11	34%	Regular	32	100%	Alto	66%	21
A02	11	34%	Regular	28	88%	Alto	53%	17
A03	12	38%	Regular	27	84%	Alto	47%	15
A04	10	31%	Bajo	22	69%	Alto	38%	12
A05	14	44%	Regular	21	66%	Regular	22%	7
A06	15	47%	Regular	31	97%	Alto	50%	16
A07	11	34%	Regular	32	100%	Alto	66%	21
A08	5	16%	Bajo	20	63%	Regular	47%	15
A09	9	28%	Bajo	32	100%	Alto	72%	23
A10	7	22%	Bajo	23	72%	Alto	50%	16
A11	12	38%	Regular	26	81%	Alto	44%	14
A12	14	44%	Regular	21	66%	Regular	22%	7
A13	11	34%	Regular	32	100%	Alto	66%	21
A14	12	38%	Regular	24	75%	Alto	38%	12
A15	5	16%	Bajo	16	50%	Regular	34%	11
A16	11	34%	Regular	32	100%	Alto	66%	21
MEDIA ARTIMÉTICA	10.63	33%	Bajo	26.19	82%	Alto	49%	15.56

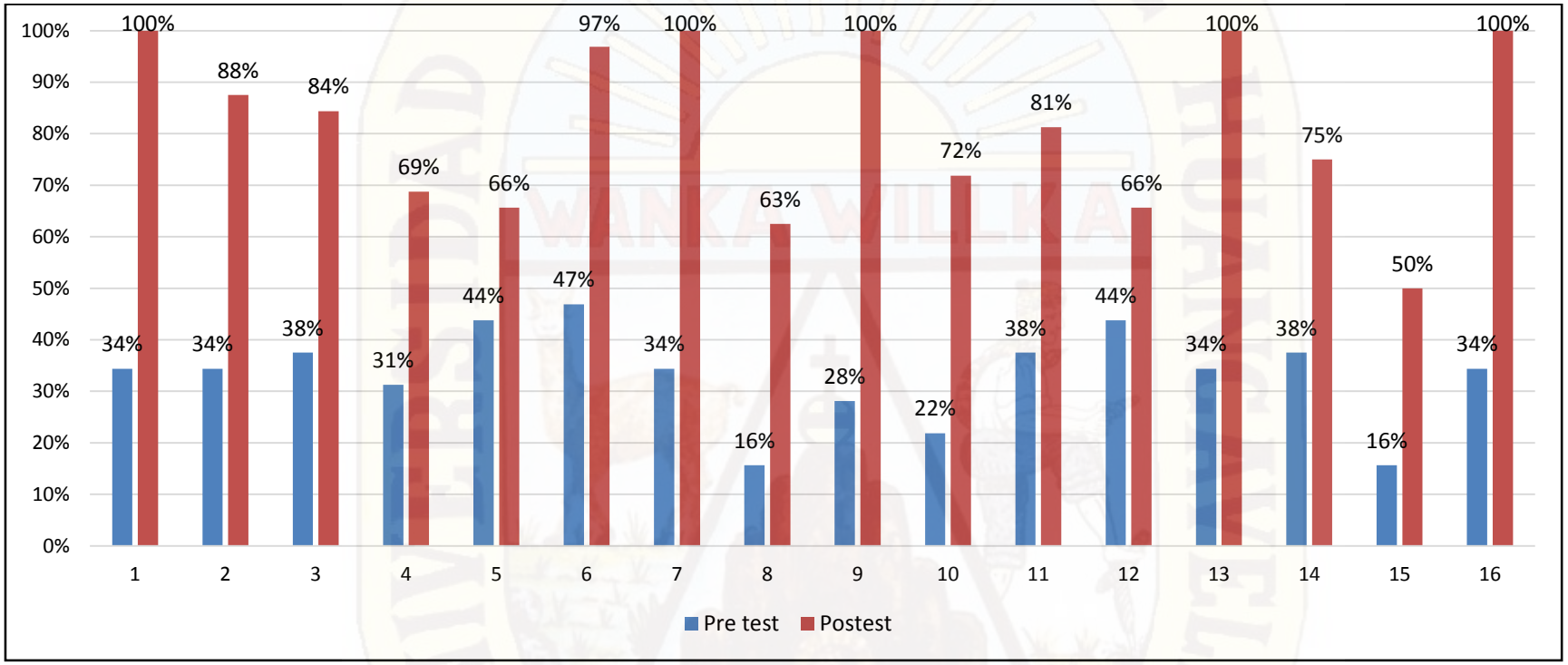

Figura 1: Desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Interpretación:

En la tabla 1, se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo para evaluar el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Se puede observar en la tabla que, los niños identificados con los numerales 8 y 15 han obtenido el menor puntaje de 5 puntos equivalente a 16% y el niño identificado con el numeral 6 ha alcanzado el mayor puntaje de 15 puntos equivalente a 47%. En esta prueba pre test se ha obtenido un promedio de 10.63 puntos que ubica al grupo experimental en la categoría "bajo" en cuanto al desarrollo psicomotor.

Por otro lado se observa en la prueba pos test que el niño identificado con el numeral 15 ha obtenido el menor puntaje de 16 puntos equivalente a 50% y los niños identificados con los numerales 1,7,13 y 16 ha obtenido el mayor puntaje de 32 puntos equivalente a 100%. En esta prueba pos test se ha obtenido un promedio de 26.19 puntos que indica que el grupo experimental ha logrado un alto desarrollo psicomotor.

Puedo concluir señalando que entre la prueba pre test y la prueba pos test el grupo experimental ha obtenido un incremento significativo de 15.56 puntos debido a la aplicación de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

Tabla 2: Construye su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

	Pre test			Pos test			Diferencia	
CÓDIGO	f(i)	h(i)	categorías	f(i)	h(i)	categorías	h(i)	f(i)
A01	7	39%	Regular	18	100%	Alto	61%	11
A02	7	39%	Regular	17	94%	Alto	56%	10
A03	7	39%	Regular	16	89%	Alto	50%	9
A04	4	22%	Bajo	11	61%	Regular	39%	7
A05	9	50%	Regular	11	61%	Regular	11%	2
A06	10	56%	Regular	18	100%	Alto	44%	8
A07	6	33%	Regular	18	100%	Alto	67%	12
A08	4	22%	Bajo	11	61%	Regular	39%	7
A09	6	33%	Regular	18	100%	Alto	67%	12
A10	3	17%	Bajo	14	78%	Alto	61%	11
A11	8	44%	Regular	16	89%	Alto	44%	8
A12	8	44%	Regular	12	67%	Alto	22%	4
A13	8	44%	Regular	18	100%	Alto	56%	10
A14	8	44%	Regular	15	83%	Alto	39%	7
A15	3	17%	Bajo	9	50%	Regular	33%	6
A16	6	33%	Regular	18	100%	Alto	67%	12
MEDIA ARTIMÉTICA	6.50	36%	Bajo	15.00	83%	Regular	47%	8.50

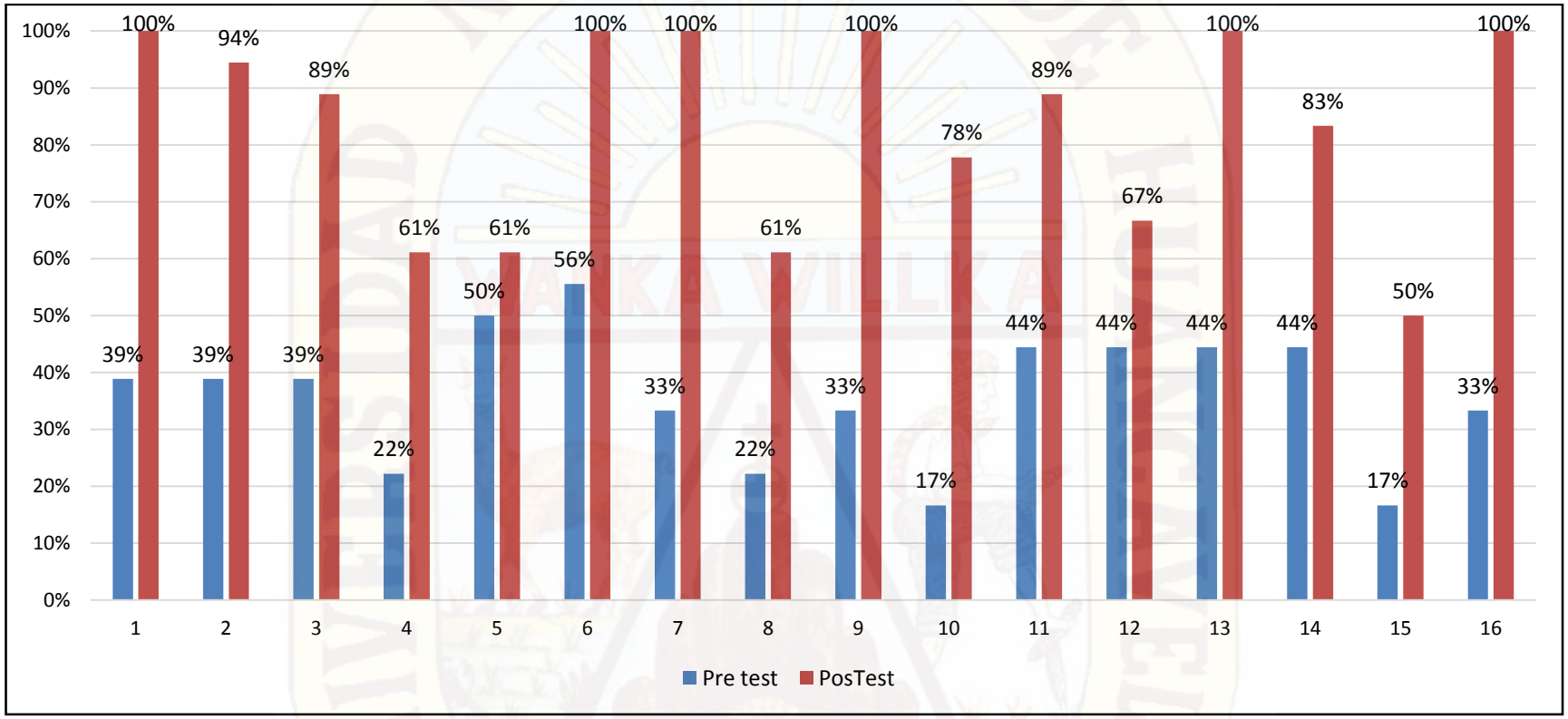

Figura 2: Construye su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Interpretación:

En la tabla 2, se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo para evaluar la construcción de la corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Se puede observar en la tabla que, los niños identificados con los numerales 10 y 15 han obtenido el menor puntaje de 3 puntos equivalente a 17% y el niño identificado con el numeral 6 ha alcanzado el mayor puntaje de 10 puntos equivalente 56%. En esta prueba pre test se ha obtenido un promedio de 6.50 puntos que ubica al grupo experimental en la categoría "bajo" en cuanto a la construcción de la corporeidad.

Por otro lado se observa en la prueba pos test que el niño identificado con el numeral 15 ha obtenido el menor puntaje de 9 puntos equivalente a 50% y los niños identificados con los numerales 1,6,7,9,13 y 16 ha obtenido el mayor puntaje de 18 puntos equivalente a 100%. En esta prueba pos test se ha obtenido un promedio de 15 puntos que indica que el grupo experimental ha logrado un regular desarrollo de la construcción de la corporeidad.

Puedo concluir señalando que entre la prueba pre test y la prueba pos test el grupo experimental ha obtenido un incremento significativo de 8.50 puntos debido a la aplicación de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

Tabla 3: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

	Pre test			Pos test			Diferencia	
CÓDIGO	f(i)	h(i)	categorías	f(i)	h(i)	categorías	h(i)	f(i)
A01	4	29%	Bajo	14	100%	Alto	71%	10
A02	4	29%	Bajo	11	79%	Alto	50%	7
A03	5	36%	Regular	11	79%	Alto	43%	6
A04	6	43%	Regular	11	79%	Alto	36%	5
A05	5	36%	Regular	10	71%	Alto	36%	5
A06	5	36%	Regular	13	93%	Alto	57%	8
A07	5	36%	Regular	14	100%	Alto	64%	9
A08	1	7%	Bajo	9	64%	Regular	57%	8
A09	3	21%	Bajo	14	100%	Alto	79%	11
A10	4	29%	Bajo	9	64%	Regular	36%	5
A11	4	29%	Bajo	10	71%	Alto	43%	6
A12	6	43%	Regular	9	64%	Regular	21%	3
A13	3	21%	Bajo	14	100%	Alto	79%	11
A14	4	29%	Bajo	9	64%	Regular	36%	5
A15	2	14%	Bajo	7	50%	Regular	36%	5
A16	5	36%	Regular	14	100%	Alto	64%	9
MEDIA ARTIMÉTICA	4.13	23%	Bajo	11.19	62%	Regular	39%	7.06

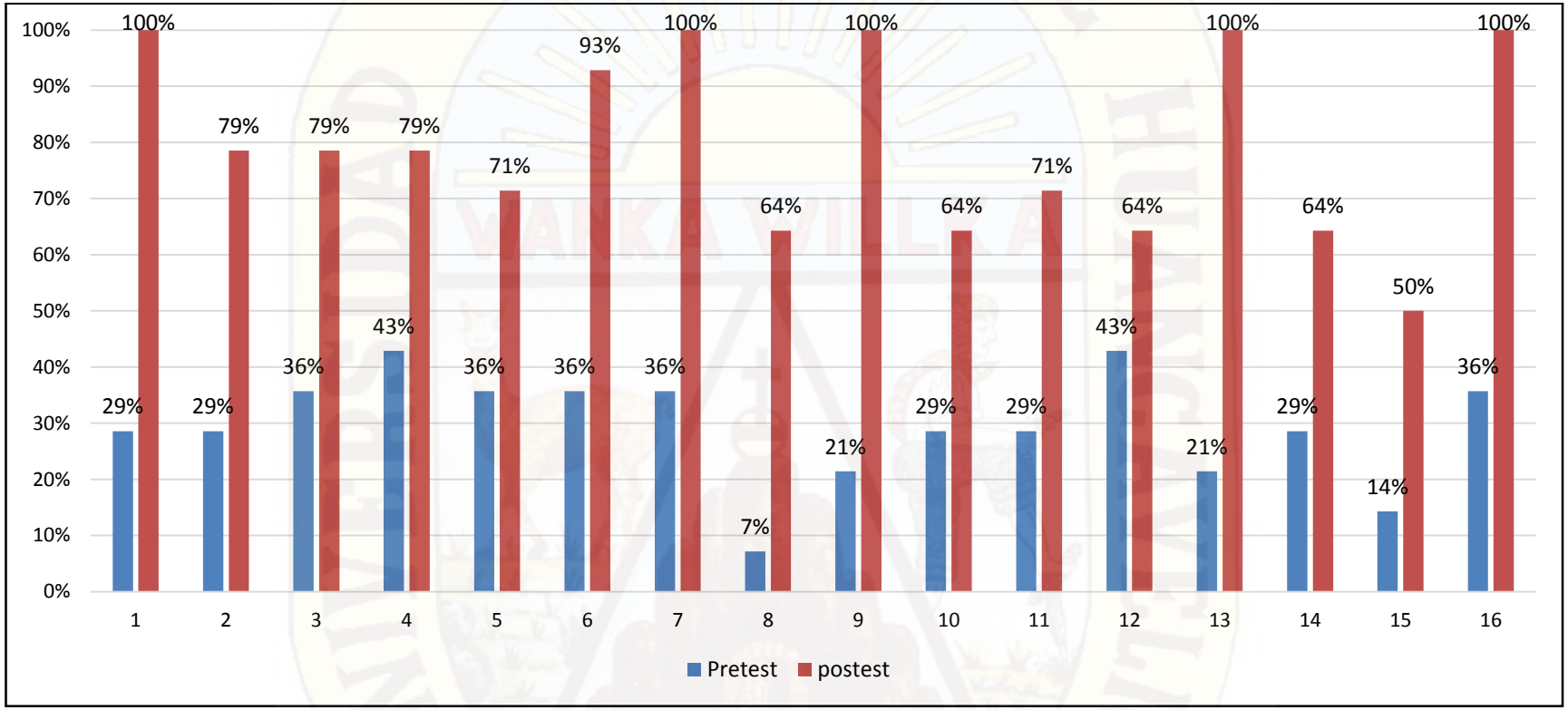

Figura 3: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Interpretación:

En la tabla 3, se presenta los resultados obtenidos de la lista de cotejo para evaluar la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Se puede observar en la tabla que, los niños identificados con el numeral 8 han obtenido el menor puntaje de 1 punto equivalente a 7% y el niño identificado con los numerales 4 y 12 ha alcanzado el mayor puntaje de 6 puntos equivalente 43%. En esta prueba pre test se ha obtenido un promedio de 4.13 puntos que ubica al grupo experimental en la categoría "bajo" en cuanto a la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno.

Por otro lado se observa en la prueba pos test que el niño identificado con el numeral 15 ha obtenido el menor puntaje de 7 puntos equivalente a 50% y los niños identificados con los numerales 1,7,9, 13 y 16 ha obtenido el mayor puntaje de 14 puntos equivalente a 100%. En esta prueba pos test se ha obtenido un promedio de 11.19 puntos que indica que el grupo experimental ha logrado un regular desarrollo de la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno.

Puedo concluir señalando que entre la prueba pre test y la prueba pos test el grupo experimental ha obtenido un incremento significativo de 7.06 puntos debido a la aplicación de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

Tabla 4: Comparativos por dimensiones

Dimensiones	Prueba pre test			Prueba post test			Diferencia	
	f (i)	h (i)	Q(i)	f (i)	h (i)	Q(i)	f (i)	h (i)
D1: Construye su corporeidad.	6.50	36%	Bajo	15.00	83%	Regular	8.50	47%
D2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	4.13	23%	Bajo	11.19	62%	Regular	7.06	39%
Total	**10.63**	**33%**	Bajo	**26.19**	**82%**	Alto	**15.56**	**49%**

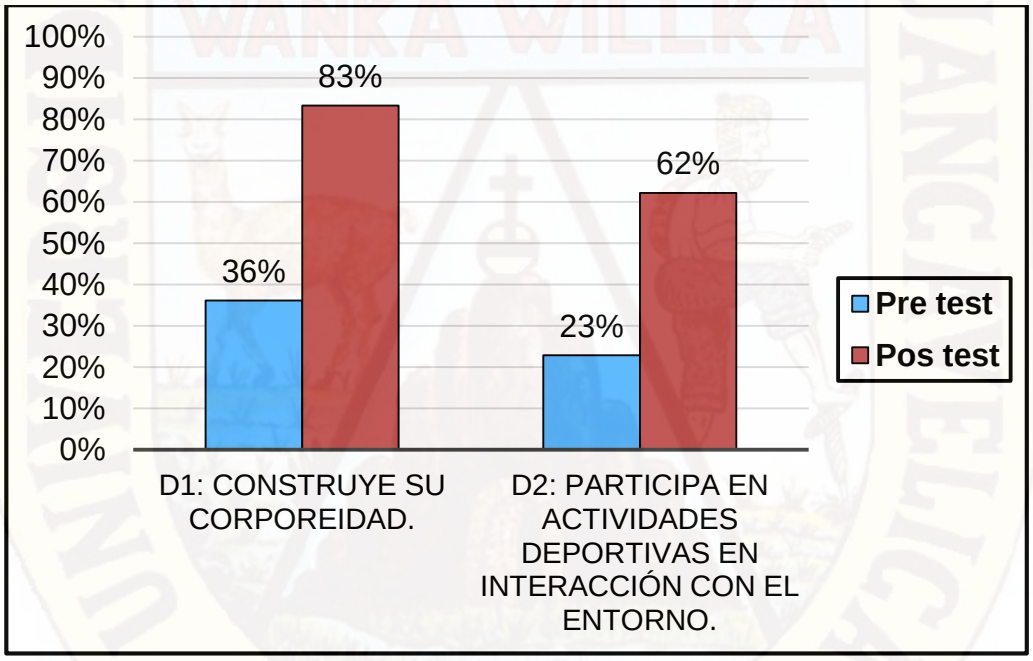

Figura 4: Comparativos por dimensiones

Interpretación:

En la tabla se presentan lo resultados comparativos de las dimensiones evaluadas en los niños de 4 años de edad pertenecientes al grupo experimental. Se observa que en promedio se ha obtenido un incremento del 49% lo cual refleja que el desarrollo psicomotor.

En la dimensión 1: Construye su corporeidad, se da un incremento significativo del 47%, es decir los niños han pueden realizar acciones motrices variadas de manera correcta con autonomía, también controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Por otro lado los niños pueden expresar con seguridad sus emociones y sentimientos a través de los gestos y movimientos.

En la dimensión 2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno, basado en conocimientos científicos, se da un incremento significativo del 39%, es decir los niños utilizan sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos.

De manera general se puede concluir señalando que los estudiantes del grupo experimental demuestran un incremento en las dimensiones evaluadas siendo además este incremento aceptable y significativo como resultado de la aplicación de juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

4.2. Discusión de los resultados

A continuación se realiza la discusión de los resultados considerando las hipótesis planteadas, el marco teórico relacionado a las variables de estudio y la evidencia empírica obtenida con los instrumentos de recolección de datos.

Los hallazgos reflejan que los estudiantes que se beneficiaron con la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente en un 49% el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Estos resultados contrastan con los hallazgos de García (2013), define de acuerdo a los resultados obtenidos concluye que la aplicación de juegos didácticos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. Por otro lado Cevallos (2011), señala que la aplicación de la psicomotricidad si influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en los niños de primer año de educación básica del Jardín Experimental Lucinda Toledo de la ciudad de Quito.

En cuanto a la información presentada en el marco teórico según García (2008), señala que los juegos didácticos son actividades agradables de recreación utilizada para desarrollar capacidades con la participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se transformará en una experiencia de aprendizaje feliz y atractivo para los niños. Con respecto a la variable Psicomotricidad Silva (2007), afirma que es una actividad que confiere una significación psicológica al movimiento, en donde cada nueva habilidad se desarrolla a partir de otra menos organizada que permite integrar y coordinar las funciones de la vida psíquica con el movimiento, convirtiéndose en un elemento básico en el aprendizaje, pues promueve el eficiente proceso cognoscitivo. La psicomotricidad es una actividad que facilita el desarrollo integral del niño.

En la sub hipótesis Nº 1; se dice que: Los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017. En efecto, se observa en la tabla 4 que los niños han mejorado su nivel de construcción de su corporeidad en un 47% y esta mejora que se

observa se le atribuye a la aplicación de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

En la sub hipótesis Nº 2; se dice que: Los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017. En efecto, se observa en la tabla 4 que los niños han mejorado su nivel de participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en 39% y esta mejora que se observa se le atribuye a la aplicación de los juegos didácticos durante las sesiones de aprendizajes.

Concluyendo, se puede decir que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

4.3. PROCESO DE PRUEBA DE HIPÓTSIS

Comprobando la hipótesis general

Los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Hipótesis estadísticas

$\boldsymbol{H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0}$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.
$\boldsymbol{H_i: u_D} > 0 \quad \boldsymbol{u_2 - u_1} > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0{,}05$
- **Estadístico de prueba (T $_{calculado}$)**

$$t_c = \frac{\overline{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Remplazando los valores en la fórmula:

	Valores
$\bar{D}$	15.56
S_D	4.98
$\sqrt{n}$	4.00
$T_{Calculado}$	12.50

- **Valor tabular o región critica**

$$t_t = t\alpha(n-1)$$
$$t_t = t_{0,05}(16-1)$$
$$t_t = t_{0,05}(15) \rightarrow T_{Tabulado} = 1.75$$

- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo sí, $t_c > t_T$**

Se ha obtenido un $T_{calculado}$ = 12.50 es mayor que $T_{tabulado}$ =1.75 al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Comprobando la hipótesis especifica N°01

H.E.1. Los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.
$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0{,}05$
- **Estadístico de prueba ($T_{calculado}$)**

$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Remplazando los valores en la fórmula:

	Valores
$\bar{D}$	8.50
S_D	2.94
$\sqrt{n}$	4.00
$T_{Calculado}$	11.55

- **Valor tabular o región critica**

$$t_t = t\alpha(n-1)$$
$$t_t = t_{0,05}(16-1)$$
$$t_t = t_{0,05}(15) \rightarrow T_{Tabulado} = 1.75$$

- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo sí, $t_c > t_T$**

Se ha obtenido un $T_{calculado}$ = 11.55 es mayor que $T_{tabulado}$ =1.75 al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Comprobando la hipótesis especifica N°02

Los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.
$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0{,}05$
- **Estadístico de prueba ($T_{calculado}$)**

$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Remplazando los valores en la fórmula:

	Valores
$\bar{D}$	7.06
S_D	2.43
$\sqrt{n}$	4.00
$T_{Calculado}$	11.60

- **Valor tabular o región critica**

$$t_t = t\alpha(n-1)$$
$$t_t = t_{0,05}(16-1)$$

$$t_t = t_{0,05}(15) \rightarrow T_{Tabulado} = 1.75$$

- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo sí, $t_c > t_T$**

Se ha obtenido un $T_{calculado}$ =11.60 es mayor que $T_{tabulado}$ =1.75 al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.

CONCLUSIONES

Primera: Los datos recogidos y presentados en las tablas y figuras estadísticas permiten señalar que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 15,56 equivalente al 49%.

Segunda: Los datos recogidos y presentados en las tablas y figuras estadísticas permiten señalar que los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 8,50 equivalente al 47%.

Tercera: Los datos recogidos y presentados en las tablas y figuras estadísticas permiten señalar que los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 7,06 equivalente al 39%.

RECOMENDACIONES

Primera: A la Dirección Regional de Educación de Ica capacitar a los docentes del nivel inicial de toda la región sobre el desarrollo de estrategias innovadoras que permitan mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.

Segunda: A la UGEL de Pisco desarrollar talleres dirigidos a los docentes sobre juegos didácticos, de esta manera se busca que ejecuten las actividades de manera correcta es decir desarrollar juegos de percepción, juegos de motricidad, juegos de esquema corporal, juegos de lateralidad, juegos de espacio y juegos de tiempo-ritmo con el propósito de mejorar el desarrollo psicomotor.

Tercera: A los docentes de la Institución Educativa Inicial Saco Olivareros sede Pisco aplicar las actividades de juegos didácticos puesto que se ha obtenido resultados positivos en el desarrollo psicomotor de los niños logrando mejorar la construcción de su corporeidad y la participación en actividades deportivas en interacción con el contorno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alfaro, B. y Sevillano, A. (2014). Taller de psicomotricidad en el aprendizaje de conceptos básicos de matemática en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 251, distrito de Florencia de Mora, provincia de Trujillo del año 2014. Tesis de la Universidad Privada Antenor Orrego; Trujillo.

Boscaini. F. (2002). Nuevas necesidades y nuevas respuestas. El rol de la Psicomotricidad. En M. Llorca; V. Ramos; J. Sánchez; A. Vega (Coord.). La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento. Málaga: Aljibe

Camina, P. (2015). Psicomotricidad y motricidad en educación infantil. Tesis de la Universidad de Valladolid; España.

Campos, M. et. al. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Tesis de la Universidad de Chile; Santiago.

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? Universidad Pedagógica Experimental Libertador; Venezuela.

Cevallos, R. (2011). Aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el Jardín Experimental "Lucinda Toledo" de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010.. Tesis de la Universidad Central del Ecuador; Quito.

Cotom, L. (2012). Psicomotricidad y su relación en el proceso de lectoescritura. Tesis de la Universidad Rafael Landivar; Quetzaltenango.

Duque, J. y Montoya. N. (2012). Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad. Tesis de la Corporación Universitaria Lasallista; Caldas-Antioquia.

García, R. (2008). Creación de un juego interactivo-educativo destinado a niños entre 8 y 12 años para ofrecer información sobre las diferentes causas, formas de prevención y control del dengue. Tesis de la Universidad del Norte; Barranquilla.

García, P. (2013). Juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática. Tesis de la Universidad Rafael Landívar; Quetzaltenango.

Gallego, C. (2011). Manual de Capacitación en Educación Inicial y Parvularia Unidad IV: Desarrollo Físico del niño y de la niña y su relación con la Psicomotricidad.

Gastiaburú, G. (2012). Programa "Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola; Lima.

Gil-Madrona, P.; Contreras-Jordán, O; Gómez-Víllora, S.; Gómez-Barreto, I (2008). Justificación de la educación física en la educación infantil. Vol.11, núm.2, diciembre-sin mes pp.159-177. Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia.

Huizinga, J. (2005) Homo Ludens. Madrid: Alianza. Edición Original De 1954Grupo Anaya Comercial, 286 Páginas

Morano, J. y Rodríguez, P. (2007). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil.

Muñoz, J (2010). Juegos didácticos. FyQ Formulación. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, Sin mes, 559-565.

Muñoz, J. (2017). Aplicación de juegos didácticos en el aula.

Oramas, L. (2000). Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años. Universidad Metropolitana. Facultad de ciencias y artes, escuela de educación.

Ordaz, Et. al. (2005). La estimulación perceptivo motriz, condición necesaria en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura y la lógica-matemática. Gobierno del Estado de Chiapas; México.

Pastor, J. (2005). Psicomotricidad versus motricidad ¿conflicto conceptual o crisis de identidad? III Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte. Madrid: Universidad de Alcalá.

Pers, H. (2009). Guia de metodologías participativas y juego educativo.

Salvatierra, E. (2015). Taller "Muévete y aprende" basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo 2015. Tesis de la Universidad César Vallejo; Trujillo.

Silva, M. (2007), Desarrollo de la psicomotricidad, Guatemala. Editorial Piedrasanta.

BIBLIO WEB

http://www.equip123.net/equip1/edifam/esp/docs/Unit4.pdf

http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf

https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP15481.pdf&area=E

http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140O73P4.pdf#page=114

https://www.oitcinterfor.org/sites/default/files/jue_fauta.pdf

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general ¿De qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017?	**Objetivo general** Determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.	**Hipótesis general** Hi. Los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017. H.o. Los juegos didácticos no mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.	**Variable independiente:** JUEGOS DIDÁCTICOS **Variable dependiente:** DESARROLLO PSICOMOTOR **Dimensiones:** D1. Construcción de su corporeidad D2. Participación en actividades deportivas en interacción con el entorno	**Tipo de estudio:** Experimental **Diseño de estudio:** pre experimental **Población:** La población en la presente investigación estará constituida por 50 niños de una institución educativa inicial, 2016. **Muestra:** 16 niños de 4 años. **Técnicas e instrumentos de recolección de datos:** **Técnica:** La observación **Instrumento:**
Específicos	**Específicos**	**Específicos**		
P.E.1. ¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-	O.E.1 Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede	H.E.1. Los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017		

2017 P.E.2. ¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017?	Pisco-2017. O.E.2. Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017.	H.E.2. Los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017		

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Lista de cotejo sobre el desarrollo psicomotor

INDICACIONES: Estimado docente a continuación se presenta un conjunto de ítems que evalúan el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de edad, para lo cual se debe observar que se cumplan con los indicadores propuestos y marcar con un aspa (X) según la valoración que consideres como: inicio, proceso y logro previsto.

Dimensiones	***Indicadores***	***Ítems***	***Escala de valoración***		
			Inicio	***Proceso***	***Logro previsto***
Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	1. El /la niño (a) reconoce las partes de su cuerpo en vivencias cotidianas que realiza.			
		2. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.			
		3. Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, en actividades de juegos libres.			
		4. Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculomanual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).			
	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos	5. Disfruta moverse espontáneamente su placer con gestos y palabras. .			
		6. Disfruta al participar de los juegos expresando su placer con gestos, sonrisas y palabras. .			
		7. Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera).			
		8. Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.			
Participa en actividades deportivas en interacción	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de	9. Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales.			
		10. Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas			

con el entorno.	actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos.	preestablecidas			
		11. Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.			
		12. Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema, en situaciones de juego y exploración.			
	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	13. Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares,			
		14. Participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.			
		15. Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.			
		16. Acepta reglas establecidas durante las actividades y situaciones de juego.			

BASE DE DATOS

DESARROLLO PSICOMOTOR															
GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST.															
D1: Construye su corporeidad.									D2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.						
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0
0	0	2	1	0	2	1	1	0	2	0	0	0	1	1	0
1	1	1	1	1	0	0	0	2	2	1	1	0	0	0	1
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
2	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	0	0	0	2	0	0	2	2	1	1	0	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	2	0	0
2	1	1	1	2	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
2	1	0	1	0	1	1	0	2	2	1	0	0	2	0	1
0	2	2	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0	0	1
1	0	2	1	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	2	1
1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2

DESARROLLO PSICOMOTOR															
GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST.															
D1: Construye su corporeidad.									D2: Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.						
P1	P8	P20		P23	P31	P33	P24	P26	P3	P27	P10	P13	P29	P30	P34
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2
2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2