

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD  
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**ANGELLA MIRELLA VILLALOBOS MENDOZA**

**ASESOR**

**KATHERINE CARBAJAL CORNEJO**

<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

**Chiclayo, 2019**

## ÍNDICE

Resumen.....	2
Abstract.....	3
I. Introducción.....	3
II. Justificación .....	8
III. Objetivos .....	9
3.1.Objetivo general.....	9
3.2.Objetivos específicos .....	9
IV. Marco teórico .....	10
V. Hipótesis Metodología y Resultados esperados .....	12
VI. Cronograma.....	19
VII. Presupuesto .....	20
VIII. Colaboradores .....	20
IX. Referencias .....	20
X. Anexos.....	23

## **Resumen**

Un excelente desenvolvimiento psicomotor, favorece en el desarrollo integral de los niños en cuanto a sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales e intelectuales. Por consiguiente, indagar acerca del tema mencionado, es imprescindible para publicar su alcanza y prevenir posibles problemas relacionados desde la niñez. La presente investigación se planteó como objetivo demostrar que la aplicación del programa de juegos populares mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María- José Leonardo Ortiz. Por ende, se realizó un trabajo de investigación de tipo cuasi experimental, a los niños de 5 años del aula turquesa y verde de la institución antes mencionada. De tal manera, se pudo conocer a profundidad, las dificultades que ellos presentan en algunas dimensiones como motricidad, coordinación o equilibrio. De igual manera, se pretende resolver la problemática encontrada a través de la aplicación del programa de juegos populares. En conclusión, las propuestas de programas motores ayudan al desenvolvimiento de los niños de manera integral.

**Palabras claves:** niñez, desarrollo infantil. Desarrollo motor

## **Abstract**

An excellent psychomotor development, favors the integral development of children in terms of their physical, cognitive, emotional and intellectual capacities. Therefore, inquiring about the aforementioned topic is essential to publish its scope and prevent possible related problems from childhood. The objective of this research was to demonstrate that the application of the popular games program improves gross motor skills in 5-year-old children from the Educational Institution 014 Estrellitas de María- José Leonardo Ortiz. Therefore, a research work of a quasi-experimental type was carried out, to the 5-year-old children of the turquoise and green classroom of the aforementioned institution. In this way, it was possible to know in depth, the difficulties that they present in some dimensions such as motor skills, coordination or balance. In the same way, it is intended to solve the problems found through the application of the popular games program. In conclusion, the proposals for motor programs help the development of children in an integral way.

Keywords: childhood, child development. Motor development.

## I. INTRODUCCIÓN

A través del movimiento, los niños conocen su ambiente, expresan sus sentimientos y socializan con los demás, a partir de sus nuevas vivencias aprenden de manera natural. Por ello, es importante que desarrollen su motricidad adecuadamente. Según Llorca (2006), la psicomotricidad relaciona la parte psíquica y motriz del ser humano. El balance de estos componentes es fundamental para el desarrollo humano. Al no tener un desarrollo motor y psíquico adecuado podrían estar limitados a no realizar cualquier actividad que deseen por sí mismos.

La psicomotricidad es estudiada en todo el mundo, debido a su gran importancia en el desarrollo humano, en España, la revista científica SINC, explica que el Instituto de Neurorehabilitación In Paula, ha creado un programa para estimular el desarrollo psicomotor en niños prematuros que presenten problemas motrices. Según Cubo (2011), directora del Instituto, el objetivo es mejorar las capacidades cognitivas, motoras, comunicativas y afectivas de niños de 0 a 3 años y evitar un fracaso escolar y exclusión social.

También en este país, el diario ABC Educación resaltó la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo de los niños de preescolar, según Serrano (2015) los profesores pueden usar la psicomotricidad en niños que son impulsivos, tienen baja autoestima o les cuesta expresar sus sentimientos, ya que la psicomotricidad educativa favorece el desarrollo cognitivo y emocional.

En Chile (2019), un estudio realizado por Kimelman reveló que los niños chilenos tienen la peor salud mental del mundo, un 25% de estos niños presentan problemas de atención, hiperactividad o agresividad. Para ello, el colegio Beato Damián de Molokai, propuso como tratamiento usar el juego libre. Este es el único colegio de la provincia de Biobío que cuenta con una sala de psicomotricidad, en donde los niños pueden jugar y es a través de sus movimientos que los especialistas obtienen información de su vida psíquica. El

director del colegio afirma que la sala de psicomotricidad ha favorecido en el aumento de la concentración de los niños, quienes se sienten más felices y seguros, lo que nos afirma sobre la importancia que tiene el juego en la vida de los niños.

En el blog Noticias Peruanas Andinas de la ciudad de Cusco, Huamán (2012) expresa que 25139 niños de educación inicial de esta ciudad mejoraron su psicomotricidad con el proyecto “Aprender Haciendo”, el cual constó de juegos didácticos, que permitieron potenciar diecinueve habilidades, como ubicación espacial, velocidad, desplazamiento, movimiento, equilibrio, relación, ordenamiento, identificación y lateralidad. Los juegos didácticos también contribuyeron a desarrollar mayores grados de responsabilidad, puntualidad y orden en los niños.

Por otra parte, el diario Radio Programa del Perú (2012) realizó una entrevista a la psicóloga Lari, quien afirma que la motricidad es importante para el aprendizaje del niño y el juego es el medio más natural que el niño tiene para desarrollar su motricidad. También enfatiza que no es solo tarea de los educadores contribuir en su desarrollo sino también de la familia. Por lo tanto, la labor de los padres es propiciar un espacio y elementos adecuados para la edad de los niños.

La Educación Inicial en el Perú reconoce la importancia de la psicomotricidad, puesto que todas las personas desde que nacen se relacionan con su entorno a través de su cuerpo (MINEDU, 2016). Por ello, el Currículo Nacional de Educación Básica considera a la psicomotricidad como un área para facilitar que el niño desarrolle sus capacidades biopsicosociales desde temprana edad.

Pero no todas las Instituciones Educativas de Nivel Inicial dan la importancia debida a la psicomotricidad es por ello que muchas no desarrollan actividades pedagógicas en relación a esta importante área.

Centrando el estudio en el ámbito de educación, en el distrito de José Leonardo Ortiz, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 014 Estrellitas de María, se aplicó el test de Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar, los resultados son los siguientes: con respecto a la dimensión de coordinación, el 60% de niños tiene dificultad para saltar una longitud de 35 a 60 centímetros del piso, muchos de ellos ni siquiera despegan

los pies del piso y los que lo logran terminan perdiendo el equilibrio y tropezándose con otros niños; sólo el 40% de los niños tiene un nivel normal de desarrollo en esta dimensión. En la dimensión de equilibrio el 36% presenta un nivel normal y un 64% de los niños presenta un nivel bajo, puesto que no son capaces de mantenerse en un pie sin ayuda por 10 segundos ya sea con los ojos abiertos o cerrados, estos resultados nos llevan a establecer que los niños no han desarrollado completamente su motricidad gruesa respecto a su coordinación y equilibrio.

De lo descrito anteriormente se formula la pregunta: ¿Cómo desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una Institución Educativa?

La problemática planteada puede ser resuelta a través del juego, puesto que este es un medio para que el niño pueda desarrollar su psicomotricidad de manera natural y divertida. Y los juegos populares son una gran ayuda para lograrlo. Los juegos populares son los que aprendemos desde la infancia y se llevan a cabo sin juguetes o materiales tecnológicos, solo valiéndonos de nuestro cuerpo y materiales caseros o de la naturaleza.

Actualmente las actividades que implican el movimiento están pasando a un segundo plano, los juegos tradicionales ya no son utilizados a menudo, si no que se da más prioridad a los juegos en dispositivos electrónicos, que no implican movimiento. Esto es un desafío, revalorizar los juegos populares como medio para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

De la bibliografía revisada en relación con el objeto de estudio se ha determinado considerar los siguientes antecedentes de estudio:

Haro (2018) en el Ecuador halló problemas de psicomotricidad en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” debido a que no reciben una adecuada estimulación, por parte de sus maestras. Ante ello, aplicó los cuentos motores para mejorar la psicomotricidad de los niños, utilizando como metodología la investigación experimental de enfoque cuantitativo. Se concluyó que el cuento motor funciona como estrategia dinámica que influye positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños. Esta investigación guarda una similitud con la investigación a realizar, porque este autor ha considerado como instrumento la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar, el mismo que utilizaré de forma contextualizada a la realidad peruana.

Por otra parte, Egoavil (2017) identificó que los niños del colegio 240 Carlitos en la ciudad de la Merced-Junín, no tienen un nivel adecuado en su desarrollo psicomotor porque no se aplica procesos de interés hacia ellos y esto les ocasiona baja autoestima y movimientos descoordinados. Por lo que su objetivo fue comprobar si el juego “Mira como me muevo” contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa en ellos. En cuanto a la metodología que empleó fue de enfoque cuantitativo porque verifica los resultados del pre test y post test. Y el diseño de la investigación fue cuasi experimental, pues se explica la relación de causa-efecto entre las variables. A partir de los resultados se concluyó, que el uso del juego mejoró significativamente la motricidad gruesa en los niños. Esta tesis aporta teorías sobre el juego que no he estudiado en mi formación universitaria, tales como las de Pugmire-Stoy y Claparede, que son necesarias para incluir en el marco teórico de la presente investigación.

También Gastiaburú (2012) identificó que los niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao, presentan dificultades en su desarrollo psicomotriz en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje. Y los padres de estos desconocen estrategias para fomentar su desarrollo. Por lo que se propuso comprobar si el programa “Juego, coopero y aprendo” contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños. La investigación realizada fue de tipo pre experimental, empleando como instrumento el Tepsi, para realizar el pre test y post test. Esta investigación demuestra que mediante un programa de juegos didácticos, se puede incrementar el desarrollo psicomotriz de los niños. Por lo que, utilizar diversos juegos es ideal para resolver problemas en el desarrollo motriz de los niños.

## **II. JUSTIFICACIÓN**

Para Monje (2011) la justificación e importancia de una investigación se realiza porque pretende solucionar el problema de motricidad gruesa en la dimensión de equilibrio y coordinación que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz. Puesto que, contribuir al óptimo desarrollo de la motricidad gruesa en los niños a través de juegos populares, es de vital importancia, porque les permitirá tener un mayor control de su cuerpo, de sus emociones, desenvolverse socialmente y aumentar sus capacidades cognitivas. Esta investigación será un aporte que revalorice la importancia de realizar juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en los niños. Los docentes y padres de familia podrán utilizar este programa de juegos populares para ayudar a los niños que presenten problemas en su motricidad gruesa.

### **III. OBJETIVOS**

#### **OBJETIVO GENERAL**

- Demostrar que la aplicación del programa de juegos populares mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz, de los grupos experimental y grupo control antes de la aplicación del programa.
- Aplicar un programa de juegos populares a los niños de 5 años Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz del grupo experimental.
- Identificar el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz, de los grupos experimental y grupo control después de la aplicación del programa.
- Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa de juegos populares en los niños de 5 años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María – José Leonardo Ortíz a los grupos experimental y control.

## **IV. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS**

#### **4.1.1. TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA MOTRICIDAD GRUESA**

4.1.1.1. HENRI WALLON: Como lo señala Wallon (1965) la psicomotricidad es importante porque permite que el niño esté en contacto con su ambiente, se exprese y se conozca a sí mismo.

#### **4.1.2. DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

4.1.2.1. LOCOMOCIÓN: es la acción que realizamos al movernos, desplazarnos o realizar una actividad física.

4.1.2.2. COORDINACIÓN: es la capacidad de realizar diversos movimientos físicos de manera coordinados, ordenados y precisos.

4.1.2.3. EQUILIBRIO: es un nivel alto de coordinación al realizar diversas actividades físicas o motoras.

4.1.2.4. ESQUEMA CORPORAL: según Pérez (2005) es el conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o en movimiento.

#### **4.1.3. TEORÍA QUE SUSTENTAN EL JUEGO**

4.1.3.1. JEAN PIAGET: (1956) el juego es necesario en la vida del niño, puesto que contribuye al desarrollo de su inteligencia.

#### **4.1.4. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES**

4.1.4.1. HERRAMIENTAS DE SOCIALIZACIÓN: permite que los niños socialicen y exploren formas sociales.

4.1.4.2. DESARROLLO FÍSICO CORPORAL: contribuye al desarrollo integral del niño.

- 4.1.4.3. **IMAGINACIÓN:** expande los hemisferios cerebrales facilitando la capacidad de imaginación del niño.
- 4.1.4.4. **EMPATÍA:** permite que el niño comprenda y respete a sus compañeros de juego.
- 4.1.4.5. **SEGURIDAD:** estos juegos mejoran la autoestima y grados de seguridad que tienen los niños.

#### **4.1.5. TIPOS DE JUEGOS POPULARES**

##### **4.1.5.1. JUEGOS DE EQUILIBRIO**

- La rayuela
- Saltar a la comba
- Carrera de sacos
- La gallinita ciega

##### **4.1.5.2. JUEGOS DE COORDINACIÓN**

- La rayuela
- El juego de sillas
- El ratón y el gato
- Juego con las palmas de la mano

##### **4.1.5.3. JUEGOS DE VELOCIDAD**

- El escondite
- El pañuelo
- Juegos de balón

#### **4.1.6. DIMENSIONES DE LOS JUEGOS POPULARES**

##### **4.1.6.1. EQUILIBRIO**

##### **4.1.6.2. COORDINACIÓN**

##### **4.1.6.3. VELOCIDAD**

## **4.2. MARCO CONCEPTUAL**

### **4.2.1. PSICOMOTRICIDAD**

Bonastre (2007) concuerda con Wallon y refiere que la motricidad es aquel movimiento realizado como medio de comunicación transmitido a través del tono muscular y tiene como base las primeras emociones.

### **4.2.2. MOTRICIDAD GRUESA**

Berger (2006) manifiesta que la motricidad gruesa engloba a aquellos movimientos grandes corporales, tales como, correr, trepar, saltar, lanzar, y para realizar todos estos tipos de movimiento de necesitar de un movimiento armonioso que involucra a los músculos de manera total, y consecuencia de ello se tendrá buen equilibrio, fuerza, lateralidad, entre otros.

### **4.2.3. JUEGOS**

Antenus (2006) explica que los juegos son vistos como pasatiempos, momentos de diversión y recreación, no necesariamente contienen normas, sin embargo, son un estímulo para crear conocimientos y aprendizajes.

### **4.2.4. JUEGOS POPULARES**

Son aquellos que se transmiten de generación en generación, y son propios de la cultura del lugar. Además utilizan materiales originarios del contexto, hechos a manos u obtenidos a través de la naturaleza.

## V. HIPÓTESIS METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

### 5.1. Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos populares desarrollará la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una institución educativa.

### 5.2. Tipo y nivel de investigación:

El trabajo de investigación es de tipo cuasi experimental, cuyo propósito es aplicar un programa de juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 014 “Estrellitas de María”

### 5.3 Diseño de investigación:

Se utilizó un diseño cuasi experimental, y según Hernández, Fernández, y Baptista (2010) permite realizar evaluaciones antes y después de la intervención del proyecto. Se contó con dos grupos uno experimental y el otro de control para los resultados “después” de la intervención. La precisión de este diseño fue mucho mayor que el de los anteriores y por su viabilidad técnica es el más recomendado.

GE	O1	X	O2
GC	O3	-	O4

GE: Representa al grupo experimental

O1: Representa pre test al grupo experimental

X: Representa al estímulo

O2: Representa al post test al grupo experimental

GC: Representa al grupo control

O3: Representa al pre test grupo control

- : Representa a la ausencia de estímulo

O4: Representa al post test al grupo control

### 5.4 Población, muestra y muestreo:

La población de estudio está conformada por un total de niños de 5 años del aula

“Turquesa” y “Verde” de la Institución Educativa Inicial N° 014 “Estrellitas de María” Mejor detallada en la tabla N° 01

**Tabla 1.**

Población de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N°014

SECCION	ESTUDIANTES				TOTAL	
	NIÑAS		NIÑOS		f	%
	f	%	f	%		
5 años Turquesa	18	78	5	22	23	100
5 años Verde	20	80	8	20	28	100
						100

Fuente: Elaboración propia

La parte representativa de la población estuvo conformada por 25 niños de la edad de 4 años, tal como se observa en la tabla N° 02

**Tabla 2**

SECCION	ESTUDIANTES				TOTAL	
	NIÑAS		NIÑOS		f	%
	f	%	f	%		
5 años Turquesa	18	78	5	22	23	100

Fuente: Elaboración propia

5.5 Operacionalización de variables: las variables son las características cuantitativas o cualitativas a investigar consideradas en las hipótesis que se vislumbran desde el problema.

VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGOS POPULARES	Loza (2013) son los que se encuentran enlazados a una cultura determinada, que conserva sus normas originales y que son transmitidos de generación en generación.	Fomentan la sociabilización, el desarrollo físico, la creatividad e imaginación, la empatía, la seguridad personal y crea lazos de amistad.	Juegos de equilibrio	-Rayuela -Saltar a la comba -Carrera de sacos -La gallinita ciega
			Juegos de coordinación	-El juego de sillas -El ratón y el gato -Juego de palmas
			Juegos de velocidad	-El escondite -El pañuelo -Juegos de balón

VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA Y VALORES	INSTRUMENTO
MOTRICIDAD GRUESA	Engloba a aquellos movimientos grandes corporales, tales como, correr, trepar, saltar, lanzar, y para realizar todos estos tipos de movimiento de necesitar de un movimiento armonioso que involucra a los músculos de manera total.	Contribuyen a lograr un buen equilibrio, fuerza, lateralidad, entre otros.	COORDINACIÓN	Coordinación de manos, brazos y piernas	17-32	Bueno Normal Bajo	Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar
			EQUILIBRIO	Se mantiene sobre un pie  Se mantienen sobre dos pies con los ojos cerrados	11-16		

#### 5.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se utilizó un instrumento creado por VICTORIA DE LA CRUZ Y CARMEN MAZARIA, este instrumento evalúa la locomoción, equilibrio, coordinación de manos, brazos y piernas y el conocimiento del esquema corporal.

El presente instrumento fue adaptado con el fin de obtener los porcentajes de motricidad gruesa que presentan los niños. El test utilizado permitirá identificar las capacidades que presentan los niños con respecto a su motricidad gruesa y evaluar si son óptimas o deficientes.

La aplicación del instrumento está centrado en las dimensiones de equilibrio y coordinación de la motricidad gruesa.

Con respecto a la dimensión de coordinación, se evalúa la capacidad del niño para saltar una longitud de 35 a 60 centímetros del piso, y en la dimensión de equilibrio se evalúa su capacidad de mantenerse en un pie sin ayuda por 10 segundos ya sea con los ojos abiertos o cerrados.

#### 5.7. Plan de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento estadístico de los datos empíricos que se recogerán durante la investigación serán procesados, considerando instrumentos de la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados se presentaran en tablas y gráficos debidamente analizados e interpretados, para elaborar las conclusiones generales del trabajo. De manera específica, el tratamiento estadístico, se realizará siguiendo los métodos de seriación, codificación, tabulación y mediante el análisis e interpretación de los resultados, para poder elaborar las conclusiones generales del trabajo. Del mismo modo, se elaborará gráficos estadísticos para apreciar adecuadamente los resultados obtenidos en el análisis e interpretación de los datos del pre test y post test.

## 5.8 Resultados esperados

Mediante la aplicación del taller de juegos populares, se desarrollará la motricidad gruesa en los niños de cinco años del grupo experimental, además por la eficiencia del taller se comparan los resultados con el grupo control, para que se evidencia la mejora del grupo experimental que recibió el taller.

## VI. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDAD	2019			2020									
		Octubre	Noviembre	Diciembre	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1	Revisión Bibliográfica	x												
2	Muestreo Piloto		x											
3	Presentación del proyecto			x										
4	Implementación del proyecto				x									
5	Registro de datos					x								
6	Procesamiento muestras						x							
7	Análisis estadístico de datos							x						
8	Análisis e interpretación de datos								x					
10	Elaboración del informe											x	x	x
11	Presentación del artículo													x

## VII. PRESUPUESTO

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL
					EFFECTIVO
1	PAPEL BOND	Millar.	1	10.00	10.00
2	MATERIALES MOTORES	Unidad	30	20.00	500
3	MOVILIDAD Y VIATICOS	Unidad.	20	5.00	100
<b>TOTAL</b> :				35.00	<b>610.00</b>

### VIII. COLABORADORES

- a. Asesores de la Universidad.
- b. Profesores de la Asignatura.
- c. Docentes y directora de la Institución Educativa.

### IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cubos, F. (28 de abril de 2011). Un programa pionero en España estimula el desarrollo psicomotor en niños prematuros. Revista científica Sinc. Recuperado de: <https://www.agenciasinc.es/Noticias/Un-programa-pionero-en-Espana-estimula-el-desarrollo-psicomotor-en-ninos-prematuros>

Egoavil, J. (2017). El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de la Merced-Junín durante el periodo lectivo 2015. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1297/TM%20CE-Pa%203070%20E1%20-%20Egoavil%20Cuadrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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 pregrado). Recuperado de:

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiabur%C3%BA Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA%20Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)

Gómez, M. (29 de setiembre de 2015). Problemas de motricidad en los niños: Causas y tratamientos. Instituto valenciano de neurociencias. Recuperado de: <http://lateralidad.com/entrevista-al-psicologo-luis-elias-llorens-las-emociones-los-ninos-problemas-motricidad/>

Haro, M (2018). El cuento motor en el desarrollo de la psicomotricidad en niños (as) de 3 a 4 años de edad de la unidad educativa Mario Cobo Barona. (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28821/2/TESIS%20FINAL%20CUENTO%20MOTOR.pdf>

Huamán, L. (25 de abril de 2012). Niños cusqueños mejoran psicomotricidad con proyecto aprender haciendo. Andina, Agencia Peruana de Noticias. Recuperado de: <https://andina.pe/agencia/noticia-ninos-cusquenos-mejoran-psicomotricidad-proyecto-aprender-haciendo-409668.aspx>

Lari, M. (3 de febrero de 2012). Conozca las razones por las que es importante jugar con sus hijos. Radio Programa del Perú. Recuperado de: <https://vital.rpp.pe/comer-bien/conozca-las-razones-por-las-que-es-importante-jugar-con-sus-hijos-noticia-447552>

Montero, J. (28 de setiembre de 2019). El juego al rescate de los niños. Diario La tribuna. Recuperado de: <https://www.latribuna.cl/opinion/2019/09/28/el-juego-al-rescate-de-los-ninos.html>

Serrano, C. (24 de setiembre de 2015). Así ayuda la psicomotricidad al desarrollo de tus hijos. ABC educación. Recuperado de: <https://www.abc.es/familia-educacion/20150918/abci-ayuda-psicomotricidad-desarrollo-hijos-201509181638.html>

Antenus C. (2006). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. 2º edición.  
Editorial: NARCEA. Madrid, España.

Bonastre M. (2007). Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años). Editorial: GRAÓ.  
Barcelona, España.

Berger K. (2006). Traducción Psicología del desarrollo. 7º edición. Editorial: Médica  
Panamericana. Madrid, España.

## X. ANEXOS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 014  
"ESTRELLITAS DE MARÍA"  
R.D.N° 001721-22-NOV. 1976  
Código Modular: 0344119



"AÑO DE LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

José Leonardo Ortiz, 02 de Diciembre del 2019.

A : Lydia Mercedes Morante Becerra

Directora de la Escuela de Educación USAT

ASUNTO : Aceptación de aplicación de proyecto de investigación

REFERENCIA: Carta N° 318- 2019 USAT – EEDU

De mi consideración

Por medio de la presente le expreso mi saludo cordial en nombre de la Institución Educativa Inicial N°014 "Estrellitas de María" del distrito de José Leonardo Ortiz y a la vez señalar en relación a la carta presentada, comunico a usted la aceptación para que la estudiante ANGELLA MIRELLA VILLALOBOS MENDOZA realice la aplicación de su proyecto de investigación denominado Programa de juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años.

Me despido no sin antes expresarle mi especial consideración y estima deseándole éxitos en su gestión.

  
 Lydia Mercedes Morante Becerra  
DIRECTORA

**EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: HOJA DE ANOTACIÓN COLECTIVA**

COLEGIO:.....

FECHA:.....

PUNTUACIÓN: 2 (Lo hace bien) 1 (lo hace con alguna dificultad) 0 (no lo hace o tiene muchas dificultades para ello)

**LOCOMOCIÓN**

	Camina sin dificultad	Camin a hacia atrás	Camin a de lado	Camina de puntillas	Camina en línea recta sobre una cinta	Corre alternando movimiento de piernas-brazos	Sube escaleras alternando los pies	Total
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								
21.								
22.								
23.								
24.								
25.								
26.								
27.								

28.								
-----	--	--	--	--	--	--	--	--

## POSICIONES

	Se mantiene en cuclillas	Se mantiene e rodillas	Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas	Total
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				

## EQUILIBRIO

	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda	Se mantiene sobre el pie izquierdo o sin ayuda	Se mantiene con los dos pies sobre la tabla	Anda sobre la tabla alternando los pasos	Anda sobre la tabla hacia adelante, hacia atrás y de lado	Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más	Total
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							

## COORDINACIÓN DE PIERNAS

	Salta desde una altura de 40 cm	Salta desde una longitud de 35 a 60 cm	Salta una cuerda a 25 cm de altura	Salta más de 10 veces con ritmo	Salta avanzand o 10 veces o mas	Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer	Total
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							

## COORDINACIÓN DE BAZOS

	Lanza la pelota con las dos manos a 1 m	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos	Bota la pelota 2 veces y la recoge	Bota la pelota más de cuatro veces controlándola	Coge la bolsita de semillas con una mano	Total
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						

### ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO

	Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazo	Muestra su mano derecha cuando se le pide	Muestra su mano izquierda	Toca su rodilla derecha con su mano izquierda	Total
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					

### ESQUEMA CORPORAL EN OTROS

	SEÑALA EL CODO	SEÑALA LA MANO DERECHA	SEÑALA EL PIE IZQUIERDO	TOTAL
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				