

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



Movijuego para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Dania Mariam Avalos Manallay

ASESOR

Maria Valentina Cordova Pissani

<https://orcid.org/0000-0001-6480-4671>

Chiclayo, 2023

Movijuego para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años

PRESENTADA POR

Dania Mariam Avalos Manallay

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Silvia Georgina Aguinaga Doig

PRESIDENTE

Kelly Naruny Bravo Coronel

SECRETARIO

Maria Valentina Cordova Pissani

VOCAL

Dedicatoria

A Dios por brindarme salud y fortaleza para llegar hasta esta estancia de mi carrera, a mi familia por apoyarme y brindarme la oportunidad de ser una profesional y a mi querida hija por darme motivación y el deseo para superarme.

Agradecimientos

A la Institución Educativa 10144 Virgen de Fátima – Motupe por ofrecerme la información necesaria para la elaboración de la presente tesis. A mi asesora por sus consejos y recomendaciones.

IT_AVALOSDANIA_2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%
INDICE DE SIMILITUD

12%
FUENTES DE INTERNET

3%
PUBLICACIONES

5%
TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	10
Materiales y métodos	13
Resultados y discusión	22
Conclusiones	31
Recomendaciones	31
Referencias	32
Anexos	34

Resumen

Durante los últimos años, los actores involucrados en la educación se han percatado sobre el impacto que tiene el desarrollo psicomotor en el progreso de la educación en las instituciones. En ese contexto, se realizó una investigación con el objetivo de diseñar la propuesta MOVIJUEGO para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años. Para ello, se aplicó un instrumento de 38 ítems a una muestra no probabilística de 30 de niños de 4 años. Como resultado, se obtuvo que 11 niños tuvieron un desempeño mínimamente satisfactorio, mientras que 19 niños desempeñaron un nivel medianamente satisfactorio. Esto significa que más del 63% de los alumnos, presentan problemas para desenvolverse adecuadamente, puesto que, al evaluar las cuatro dimensiones estudiadas en el instrumento, tenían una media de 2, demostrando que los niños del colegio 10144 Virgen de Fátima - Motupe poseen un nivel promedio de desempeño mínimamente satisfactorio. En el trabajo investigativo se identificó que el desarrollo motriz grueso es bajo debido a la ausencia de juegos que ayuden a potenciarlo, por lo que se debe aplicar el enfoque de corporeidad basado cuatro pasos como son: asamblea, relajación, expresión gráfica y expresividad motriz, fundamentados en las teorías de Wallon y Piaget para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Palabras clave: Desarrollo motor; Expresión corporal; Juego educativo.

Abstract

During the last years, the actors involved in education have become aware of the impact that psychomotor development has on the progress of education in institutions. In this context, an investigation was carried out with the objective of designing the MOVIJUEGO proposal to enhance gross motor skills in four-year-old children. To do this, a 38-item instrument was applied to a non-probabilistic sample of 30 4-year-old children. As a result, it was obtained that 11 children had a minimally satisfactory performance, while 19 children performed a moderately satisfactory level. This means that more than 63% of the students present problems to manage adequately, since, when evaluating the four dimensions studied in the instrument, they have an average of 2, demonstrating that the children of the school 10144 Virgen de Fátima - Motupe have a average level of minimally satisfactory performance. In the investigative work, it was identified that motor development is low due to the absence of games that help enhance it, so the corporeality approach based on four steps should be applied, such as: assembly, extension, graphic expression and motor expressiveness. based on the theories of Wallon and Piaget to improve gross motor skills.

Keywords: Motor development; Movemet education; Educational games.

Introducción

Durante los últimos años, el enfoque de la educación ha cambiado, los actores involucrados se han percatado sobre el impacto que tiene el desarrollo psicomotor en el progreso de la educación en las instituciones. Este desarrollo se evidencia en la madurez que alcanzan los niños respecto a aspectos motrices y psíquicos que permiten un desenvolvimiento adecuado en el ambiente que se encuentren.

Desde una mirada internacional, Mariví de la Escuela Infantil Travesuras (Málaga), manifiesta que los docentes de escuelas infantiles se esfuerzan porque los alumnos se sientan como en su hogar, realizando actividades que ayuden a fortalecer su crecimiento físico y emocional, enriqueciendo su experiencia y conocimiento mediante juegos y diversión. Por su parte Marta, directora de la Escuela Infantil el Bosque (Madrid), consideran que los docentes de inicial son los primeros en tener contacto con los niños en su etapa escolar, por lo que son de gran apoyo para ayudar a lograr habilidades físicas, cognitivas y sociales (UNICEF, 2021).

A nivel de América latina la educación inicial es un desafío puesto que, el desarrollo de la psicomotricidad en su totalidad se ejecuta mediante juegos, pero en algunas situaciones no se utilizan las estrategias adecuadas para lograr su excelente desarrollo debido a que, aún desconocen el gran significado y lo que conlleva esta área, entre ellas, el aprender a leer, escribir, el concentrarse, el enseñar aptitudes de liderazgo, resolver conflictos, entre otros. Asimismo, en Bolivia la educación en el nivel inicial está siendo afectada debido a que, las maestras minimizan el juego como un valor educativo e importante que permite crecer, aprender a sentir, interactuar, pensar y contribuye a la personalidad de los niños (OEI, 2018).

En el Perú, la situación es semejante, en una institución educativa inicial de Huari se ha evidenciado que gran parte de los niños de cinco años no alcanzan a manejar correctamente sus actividades del desarrollo psicomotor como el esquema corporal, coordinación, equilibrio, estructuración y entre otros. A la vez, se evidenció que muchas maestras de algunas instituciones no ejecutan tareas de psicomotricidad según la edad de cada niño, sino que se limitan a dar clases rutinarias o juegos sin debida preparación. Asimismo, no planean talleres conforme a las necesidades de los niños, generando limitaciones en el desarrollo emocional y de aprendizaje de estos mismos (Acuña & Robles, 2019). Esto se presenta, en las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica donde se observó que los niños y adolescentes poseen una caligrafía mísera y la postura ante ello no es la adecuada, por lo que los niños mayores de cinco años tienen una labor difícil en adherirse en el desarrollo psicomotor, influyendo en el mecanismo del manejo del lápiz, la coordinación de los ojos, la postura y la reproducción de grafismos.

Así también, en las escuelas lambayecanas, los niños de cinco años presentan problemas para establecer y comunicar relaciones espaciales que son exclusivas de su ambiente, por lo que tienen dificultades para encontrarse a sí mismos en el espacio y el tiempo. Este problema se manifiesta debido al desconocimiento de la importancia de la psicomotricidad por parte de las profesoras, además, priorizan las demandas de los familiares del niño que esperan que la tarea sea enviada a casa sin pasar por los procesos de desarrollo mental necesarios para que el niño realice trazos, no sin antes realizar actividades propias del cuerpo provocando problemas de aprendizaje (Solis, 2019).

En base a lo mencionado, se refleja que actualmente los docentes han sufrido distintos problemas para desarrollar la psicomotricidad en las instituciones, donde se evidencia que los niños de cuatro años presentan dificultades para el desarrollo psicomotor al momento de correr, cantar, jugar, hacer trazos, ubicar objetos en el espacio, dificultad en la concentración y atención, debido a que la enseñanza se centra por conocimientos, provocando cansancio, desinterés en las clases y aburrimiento (Clínica de la familia, 2019). De forma específica, los docentes de escuelas infantiles presentan problemas para crear estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad.

De manera general la problemática se refleja en la ausencia de la psicomotricidad de niños de nivel inicial, debido a que los planes de estudio y modelos de aprendizaje temprano no contienen el juego como estrategia de enseñanza. Además, la ausencia de capacitaciones profesionales de los maestros centradas en el aprendizaje utilizando el juego y la poca capacidad de valorar la psicomotricidad como base para la adquisición de concepciones académicas. Por lo tanto, los subsectores de la primera infancia son tan complejos que es útil seguir un enfoque de sistema coordinado para eliminar los obstáculos e integrar el juego en el plan de estudios de manera coherente (Alcívar, 2018).

Algunas reflexiones previas sobre las posibles causas del problema, está la incorrecta estimulación motriz, insuficiente material didáctico, desconocimiento sobre las estrategias de la psicomotricidad, la poca atención por parte de los familiares debido a que trabajan, entre otros puntos. En relación a lo anterior, las consecuencias presentes son, el condicionado desarrollo de habilidades motoras, los niños poco motivados, un bajo rendimiento escolar, la falta de desarrollo intelectual, social, emocional y físico en la etapa infantil.

Frente a la problemática en relación al desarrollo de la psicomotricidad, la investigación propone actividades motoras en los niños de cuatro años mediante sesiones dispuestas con el propósito de fortalecer las áreas de lenguaje, coordinación y motricidad. En este contexto, se formula el problema investigativo con el enunciado *¿Cómo potenciar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años?* Por tal motivo, este proyecto de investigación tiene como objetivo proponer el juego como estrategia para potenciar la psicomotricidad en niños de 4 años. Para lograr la máxima aspiración en el estudio, se abordaron como objetivos específicos, identificar el nivel del desarrollo psicomotriz gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Virgen de Fátima de Motupe, 2022 y diseñar un programa de juegos como estrategia para potenciar la psicomotricidad gruesa.

Todo lo anterior conlleva a justificar un estudio de alta significatividad, porque permite incrementar el conocimiento de la psicomotricidad para comprender mejor los problemas actuales, y las variables estudiadas no son solo las necesidades básicas de la escuela para los niños, sino también que se caracteriza por un carácter social al permitirle desarrollarse e interactuar con otros niños.

El aporte tiene valoración teórico científica, ya que permite enseñar metodológicamente las concepciones básicas de los niños, lo cual es fundamental para su aprendizaje y otros conceptos más complejos. Esta es una forma de sugerir la psicomotricidad como una forma importante de aprender conceptos que aluden a las áreas del desarrollo, ya que las habilidades psicomotoras permiten que los niños las internalicen y les permitan construir elocuentemente un aprendizaje adecuado mediante sus cuerpos y movimientos. Además, se han empleado la estructura del método científico para elaborar la presente tesis, donde se han utilizado distintas herramientas para recolectar los datos creados desde las dimensiones de las variables

adecuadamente validadas, confiables y con un cuadro de referencia a otros investigadores del estudio futuro.

Por otro lado, el estudio presenta alto impacto social porque trabaja directamente con las partes interesadas mediante el estudio de los problemas psicomotores presentes en los niños de 4 años. Además, se brindó distintas alternativas y sugerencias que permiten mejorar el desarrollo del aprendizaje para que otros profesores puedan emplear, corregir y capacitar el uso de las prácticas psicomotrices mediante juegos u otras estrategias.

Por tanto, es una decisión clara que este trabajo presenta una perspectiva más extensa de los problemas que pueden provocar que los niños desarrollen una psicomotricidad superior en el campo de la escritura y lectura, así mismo las actividades motrices activa el enfoque global del niño y sus necesidades psicomotrices.

Revisión de literatura

Existen estudios que mantienen correlación con las variables de estudio, las cuales fueron identificadas a través de una investigación informada.

En primer lugar, a nivel internacional, Alcívar (2018) en su investigación aborda el desarrollo psicomotriz y la estimulación temprana en niños de educación inicial, perteneciente a una investigación cualitativa, descriptiva, explicativa y exploratoria, tuvo como objetivo reconocer el impacto de la estimulación temprana en el desenvolvimiento motor de niños menores de nivel 2 (4-5) de la Unidad Educativa "O Carmen", Ecuador. Como resultado, se obtuvo que los profesores de familia y los padres investigados demuestran que la estimulación temprana es primordial para el progreso psicomotor, ya que los estímulos incrementan la plasticidad integral y la capacidad de los niños, aunque cerca del 70% muestran un buen desarrollo psicomotor, existen niños que presentan problemas. Se concluye que se necesitan distintas tareas que ayuden a desarrollar la psicomotricidad de los niños mediante la creación de la estimulación temprana, y uso de recursos didácticos a través del juego y arte.

A nivel nacional, Arias (2018) en su tesis evidenció el impacto que tiene la psicomotricidad gruesa y fina en la preescritura de los niños de cinco años en las instituciones educativas de Huancavelica. Como metodología, utilizó un diseño cuasi experimental, muestreando a cuatro grupos de Salomón con un total de 79 estudiantes como muestra representativa. A ellos, se le aplicó una evaluación educativa NINA para medir el nivel de preescritura y se obtuvo que, a través de los estadígrafos de Kruskal Wallis, Shapiro Wilk y U de Mann Whitney existen rangos promedio menores a 0,05, por lo que, existen diferencias entre el grupo uno y dos. En conclusión, la preescritura de los estudiantes de 5 años es influenciada por el desarrollo psicomotriz grueso y fino de los estudiantes.

Acuña y Robles (2019), en su investigación estableció la relación entre el desarrollo emocional y la enseñanza de la psicomotricidad de los niños de cinco años de la institución educativa inicial del distrito de Huari. Para ello, realizó una tesis con diseño no experimental con enfoque cuantitativo. Este estudio, dio como resultado una significancia con un p menor a 0,05 y una correlación positiva media de $r = 0,624$, demostrando que existe una relación significativa en ambas variables. Se concluye que la educación psicomotriz de los infantes se ve influenciada por el correcto desarrollo emocional de estos.

Pimentel (2021) en su tesis tuvo como objetivo comprobar el impacto de los juegos tradicionales en la psicomotricidad mediante la investigación metodológica en las bibliotecas virtuales. Para ello, utilizó el gestor Mendeley, donde a través de una ficha de registro y la bitácora, iba seleccionando los artículos relevantes. Además, se utilizó los conectores boléanos y ecuaciones para la búsqueda correspondiente. Una vez identificada la información de más de 20 artículos, se elaboró una matriz de datos y posteriormente un organigrama Prisma. Como resultados, se obtuvo que, los juegos tradicionales tienen un papel importante en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de preescolar. Por lo que se concluye que, los juegos preparan a los niños para la escritura y desenvolvimiento en las escuelas, por lo que se recomienda promover los juegos en las aulas de estudio para fortalecer el desarrollo integral de los niños.

Landa, Chilibingua, Arroba y Ballesteros (2022) en su investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre el desarrollo motor grueso y los juegos lúdicos entre los niños de 4 y 5 años de edad. Para lograrlo, realizó una investigación descriptiva con enfoque cualitativo, el cual se realizó mediante la búsqueda de información que busque entender la influencia de ambas variables. Como resultado, se obtuvo que, las actividades lúdicas tienen una relación directa con el desarrollo motor grueso de los niños de 4 y 5 años, lo que lo convierte en un elemento importante para mejorar la autonomía del niño en cuanto a su coordinación y movimiento. En conclusión, el uso de actividades lúdicas ayuda a los niños a mejorar su desarrollo motor grueso, ya que está relacionado con su capacidad para moverse, saltar y ubicarse en el espacio, logrando, a través de juegos específicos, aumentar su rendimiento en el proceso educativo escolar.

Bases teóricas

Teoría del desarrollo según Piaget y Wallon

La presente propuesta académica se fundamenta en el enfoque de Piaget y Wallon, citados por el Dr. Ps. Flores (2019) quienes manifiestan que la motricidad ayuda en el desarrollo de las funciones cognitivas y la inteligencia de los niños en los primeros 5 años, ya que esta edad es la adecuada para desarrollar habilidades motoras finas y gruesas que ayudan a mejorar la lectura, escritura y matemáticas. De acuerdo a los investigadores se sabe cuán favorecedor es la psicomotricidad, no solo favorece el control del cuerpo, sino que también el niño estudia cómo manejar y adecuar su movimiento corporal, creando hábitos que simplifiquen el aprendizaje, mejore la memoria, concentración, atención y creatividad del niño (Flores, 2019).

Piaget también afirma que las actividades motrices son el punto de partida para desarrollar la inteligencia de los niños, siendo los primeros años esenciales para formar la inteligencia sensoriomotriz, pues este se va adquiriendo al tener contacto directo con los objetos. Esto ayuda a que los niños desarrollen su inteligencia práctica, acompañado siempre de un adulto que ayude a desarrollar también la parte afectiva. De esta forma, los niños van interiorizando estas acciones y estructurando la noción del tiempo y espacio denominada espacio-temporal (Del Río, 2018).

Por su parte, Henry Wallon, citado por Alzamora (2022) manifiesta su enfoque de la teoría de orientación psicobiológica, la cual explica el desarrollo psicológico del niño mediante la valoración del comportamiento motriz. Para ello, estudió dos componentes: la función tónica y la función clónica, manifestando que estas vinculan conocimiento, la motricidad y la

percepción, generándose de esta forma, la relación entre la inteligencia y la motricidad (Alzamora, 2022).

Según Ardanaz, las áreas de psicomotricidad son dos: la psicomotricidad fina y gruesa.

La motricidad fina se refiere a movimientos que requieren de mayor precisión como coordinación ojo-pie, coordinación ojo-mano, movimientos de manos, muñecas, dedos labios y lengua (Férrandez, 2020). Esta comprende las tareas que requieren una mayor precisión y nivel de concentración. Por lo que para Perpinya y Comellas, son movimientos realizados en espacios limitados por una o varias partes del cuerpo y que responden a una exigencia de exactitud y coordinación.

Por su parte, la motricidad gruesa se refiere a los grandes movimientos producidos por el esquema corporal, lateralidad y equilibrio, como movimientos del cuerpo entero o brazos, piernas y pies.

La psicomotricidad gruesa sincroniza la armonía para realizar movimientos amplios, es decir con grandes masas musculares. Estos movimientos son coordinados y están presentes en actividades como caminar, saltar, correr, trepar o lanzar objetos (Universidad Internacional de La Rioja, 2020).

Según Armijos, la motricidad gruesa interviene en los cambios de posición del cuerpo y su capacidad para mantener el equilibrio. Esta implica todas las acciones que involucran grupos musculares o partes grandes del cuerpo del niño, como: piernas, brazos, abdomen, cabeza y espalda, permitiendo gatear, voltear, doblar, andar y mantener el equilibrio. Al mismo tiempo, la psicomotricidad gruesa se divide en dos: el dominio corporal estático y el dinámico. El primero de ellos, comprende el autocontrol, la respiración, la relación y tonicidad; y el segundo comprende la coordinación general, el ritmo y la viso-motriz (Sanchez, 2021).

Dentro del área del dominio corporal dinámico, se identifican los siguientes aspectos:

Movimiento parcial de las distintas partes del cuerpo, la cual se refiere a cuando el niño toma conciencia de su cuerpo, lo ve y lo mueve, cogiéndose las piernas, llevándose los pies a la boca o subir y bajar las piernas. Estos movimientos brindan al niño mayor dominio muscular, agilidad y una conciencia más amplia de su cuerpo. Además, de poder sentarse y reconocer el espacio que los rodea, participando del mismo con autonomía y motivación.

Existen distintos factores que intervienen en la capacidad del niño para desarrollar su motricidad gruesa, como el peso, la madurez ósea, la guía, el ritmo de actividad del niño entre otros (Quiñonez, 2022). Por otro lado, se identifican algunos conceptos dentro de la motricidad gruesa, como son: la marcha, la carrera, el salto, el rastro, el trepar y el montar.

Dentro del área del dominio corporal estático, se identifican los siguientes aspectos:

Es la capacidad para mantener distintas posiciones sin moverse. Aquí, el equilibrio es el punto fundamental de la independencia motora, y esta se desarrolla en la etapa infantil. El equilibrio es una actividad motriz compleja, pues es necesario el uso de sistemas nerviosos que posibiliten el control postural, los receptores auriculares, cutáneos y musculares, situados en el oído y la planta del pie.

El dominio corporal estático, considera todas las actividades motrices que interiorizan el esquema corporal. Este apoya el equilibrio estático la respiración, relajación y el tono muscular. Este inicia en el primer año de vida, donde el niño logre mantenerse en pie por sí solo. Luego, mantendrá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y se completará a los 9 o 10 años de edad.

Tono muscular: para obtener un acto motor voluntario se necesita un control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos que se requieren realizar. En todo movimiento los músculos del cuerpo intervienen, algunos se activan, aumentando su tensión y otros permanecen en estado pasivo. Es decir, el tono muscular, a través del aumento o relajación de la tensión es el responsable de toda acción corporal.

Respiración-relajación neuromuscular: la relajación es la distensión voluntaria del tono muscular, y esta puede presentarse en forma segmentaria, es decir, con una sola parte del cuerpo, o de forma general. Para lograrlo, se necesita de actividades respiratorias de inspiración y espiración.

El juego es una actividad que comúnmente se emplea en el desarrollo infantil. Cuando un niño se convierte en adulto, su enfoque primordial de la actividad va desde el juego hasta el trabajo. En cada periodo del desarrollo, el juego y trabajo desplazan el equilibrio existente entre ambos, porque para un niño en edad preescolar, su actividad central siempre es el juego, pero cuando comienza los primeros años escolares les enseñan a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. Cuando el niño llega a la adolescencia, desarrolla con mayor frecuencia una actividad estructurada y enfocada en el trabajo, y este aumenta a medida que pasan los años.

A lo largo de los años, los docentes han realizado distintos conceptos de la palabra juego, y de todas las definiciones siempre está la presencia del placer voluntario para realizar esas actividades, las cuales se desarrollan para ayudar a los niños a incorporarse mejor a su ambiente y cultura. Este proceso inicia desde la observación pasiva hasta la realización de las tareas con propósito.

La teoría de Vygotsky afirma que en los elementos socioculturales que las personas utilizan para formar sus símbolos personales se encuentra impregnado el símbolo lúdico. Además, considera que los niños desarrollan mejor sus pensamientos cuando realizan juegos que en actividades serias, uniendo dos enfoques: la natural y el socio histórico.

Materiales y métodos

Según la naturaleza del estudio de la investigación, tuvo una metodología de enfoque cuantitativo porque se pretendió evaluar las variables del problema con un enfoque numérico. Este método es de tipo básica propositiva, ya que se buscó examinar cómo es y se presentó el fenómeno, especificando los puntos clave que se deben medir y a partir de ello evaluar los aspectos para determinar el grado de relación entre ambas variables (dependiente e independiente).

La investigación utilizó un diseño no experimental, ya que no se manejó intencionadamente las variables, sino solo se observó el fenómeno tal y como se desenvuelve en su espacio natural. Dentro de la investigación, se recolectaron datos a través de un cuestionario “guía de observación” para diagnosticar la situación actual de la psicomotricidad

en los niños y según ello, proponer un programa para potenciar la psicomotricidad gruesa. El diseño de la investigación es tal como se muestra en la siguiente figura:

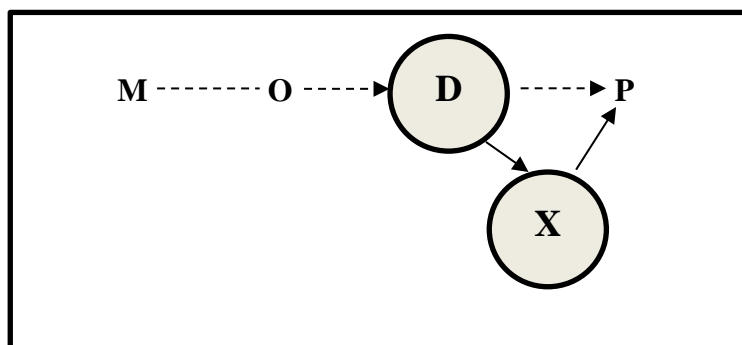


Figura 1. Diseño de investigación propuesta

Fuente: Elaboración propia

Donde:

M: Estudiantes de inicial de 4 años

O: Psicomotricidad gruesa

D: Diagnóstico y evaluación del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años

X₁: Movijuego

P: El juego como estrategias con la finalidad de potenciar la psicomotricidad gruesa.

La población de la presente investigación es de 30 alumnos de nivel inicial de la Institución educativa Virgen de Fátima – Motupe. Estos alumnos, son niñas y niños de 4 años, tal como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población y muestra de estudio

Colegio	Estudiante		Total
	Mujer	Hombre	
1	16	14	30

Fuente: Registro de inscripción 2022

Para la presente investigación se utilizó una muestra no probabilística a criterio del investigador. Esta es una muestra intencionada elegida según los criterios propios sin reglas estadísticas. Por lo que, se ha elegido a toda la población (30 niños) descrita en la tabla anterior, porque cumple con los criterios suficientes para la realización del trabajo, según sus necesidades y características de las investigaciones cuantitativas (isdfundacion, 2021).

La técnica que se aplicó fue la observación y el instrumento para recolectar los datos fue la guía de observación, hecha por el investigador y validada por expertos para estudiar la motricidad en los niños y niñas de 4 años. Esta técnica permitió el contacto directo con los niños de 4 años, los cuales son el objeto de estudio de la presente investigación. Esta técnica consiste

en visualizar de forma sistemática el comportamiento de cualquier hecho ocurrido de forma natural en el contexto estudiado, en función a los objetivos establecidos en la investigación.

El instrumento aplicado fue la guía de observación con escala de estimación, el cual tiene como objetivo evaluar la motricidad en los estudiantes de un colegio inicial ubicado en la ciudad de Motupe. La guía de observación estuvo elaborada por distintos puntos elementales que ayudaron a medir con precisión y objetividad, la motricidad de los alumnos de 4 años seleccionados en la muestra de estudio.

Según se estructura, la guía de observación está compuesta por: datos informativos, instrucciones y los ítems enumerados del 1 al 38 dividido en 4 dimensiones: lateralidad, esquema corporal, equilibrio y perceptivo motor; y cuya formulación está orientada a evaluar el nivel y desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 4 años de edad. El instrumento se encuentra detallado en los anexos.

Para aplicar la guía de observación primero se llamó a cada niño y niña para indicarles las acciones que deben ejecutar. Luego, se observó detenidamente el comportamiento de los niños y niñas, según los puntos a evaluar del investigador. Después, se obtuvo la información requerida y se apuntó los resultados en la guía de observación de cada alumno que conformaba el grupo experimental. Finalmente, se pasaron los datos a plataformas virtuales y se analizaron los datos obtenidos.

Por lo tanto, el estudio se realizó siguiendo una escala de valoración del 0 al 3, según los rangos establecidos en el siguiente rango, enfocados en el estudio de la variable dependiente de la investigación.

Tabla 2

Guía de observación para evaluar la psicomotricidad de niños de 4 años

Valoración	Escala de estimación	
	Equivalencia	Puntaje
Satisfactorio	Cumple satisfactoriamente	3
Medianamente satisfactorio	Cumple parcialmente	2
Mínimamente satisfactorio	Cumple en un nivel mínimo	1
Insatisfactorio	No cumple con los requerimientos	0

Fuente: Elaboración propia

Para establecer la eficacia del instrumento utilizado, se empleó el procedimiento de validez de contenido, el cual estudia el nivel en que el instrumento manifiesta el dominio específico del contenido que se quiere medir, determinando de esta forma, el estudio de todos los ítems del instrumento a aplicar y su relación con las variables de estudio.

Para ello, se consideró el juicio de 5 expertos, donde se pretende estimar razonablemente y de forma no dependiente la importancia de prueba con el contenido teórico, la redacción y el sesgo en la formulación de los ítems.

Respecto a la confiabilidad, consistió en designar la exactitud con las que los puntajes de pruebas obtenidos logran medir lo que deben medir. Para la presente investigación, se ha utilizado el método de Homogeneidad de los ítems y la técnica Coeficiente Alfa de Cronbach, la cual tomaron los valores entre 0 y 1, donde:

0 confiabilidad nula.

1 confiabilidad perfecta.

Los resultados de V Aiken, muestran los siguientes datos:

$$V = \frac{S-n}{n(c-1)}$$

S: Sumatoria de las respuestas de los expertos por cada ítem.

n: Cantidad de expertos.

c: Cantidad de valores en la escala de valoración

Para esta investigación, se evaluaron 38 ítems. La validación de estos fue sometidos a la prueba Alfa de Cronbach, mostrando el siguiente resultado:

Tabla 3

Estadístico de confiabilidad

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,963	38

El resultado obtenido por el Coeficiente de Alfa de Cronbach fue de 0,963, esto significa que un 96,3% de los resultados son fiables, representando una confiabilidad muy alta en la aplicación del instrumento.

Tabla 4*Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA VALORATIVA	RANGOS
VI. Psicomotricidad gruesa en niños de 4 años	Lateralidad	- Realiza distintos desplazamientos.	Guía de observación	Insatisfactorio	(0-25)
		- Transporta objetos mezclando distintos desplazamientos.			
		- Conserva el equilibrio siguiendo el patrón indicado.			
		- Agarra objetos con la mano izquierda y derecha.			
		- Patea objetos con la pierna derecha e izquierda.			
	Esquema Corporal	- Reconoce las partes gruesas del cuerpo.		Mínimamente satisfactorio	(26-50)
		- Realiza flexiones y torsiones con la cabeza.			
		- Ejecuta movimiento con brazos y manos.			
		- Efectúa movimiento con ambos pies.			
		- Maneja sus movimientos con equilibrio.			
	Equilibrio	- Camina sobre una línea manteniendo el equilibrio.		Medianamente satisfactorio	(51-75)
		- Saltando de un pie por vez			
		- Camina rápido, salta y corre, conservando el equilibrio.			
		- Pasa y bordear obstáculos dispersos manteniendo el equilibrio.			
		- Pasa y bordear obstáculos alineados en el piso manteniendo el equilibrio.			
	Perceptivo motor	- Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo.		Satisfactorio	(76-100)
		- Imita movimientos realizados por la profesora y por sus compañeros (ritmo)			
		- Lanza y recibir objetos			
- Correr, brincar, caminar, detenerse.					
	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	EVALUACIÓN	
		- Juego 1: ¡Qué precioso es mi cuerpo!	- Conoce su cuerpo y lo valora. - Manifiesta una actitud responsable de su cuerpo y el de sus compañeros.	Técnica: observación	

V2. MOVIJUEGO	Los juegos con reglas	- Juego 2: La marioneta	- Reconocer las partes del cuerpo en cantidad y función. - Identificar la forma y movimientos de cada parte de su cuerpo.	Instrumento: guía de observación
		- Juego 3: Jugando a la pelota	- Los niños se desplazan con facilidad hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás. - Dominan la pelota y manejan sus extremidades.	
		- Juego 4: Reconozco mi zapatilla	- Desarrolla la lateralidad de su cuerpo. - Aprende a reconocer sus cosas y partes de su cuerpo.	
		- Juego 5: Tú me sigues bailando	- Logra imitar los movimientos que realiza la docente. - Tiene coordinación durante sus movimientos.	
		- Juego 6: El saco de arena	- Logran tocar sus piernas con facilidad. - Se movilizan en líneas rectas, curvas y zigzag.	
		- Juego 7: Pasitos en zigzag	- Realiza ejercicio libremente a compás de la música. - Imita los pasos de los animalitos.	
		- Juego 8: Salto, salto como ranita	- Reconoce los objetos y la función de cada uno. - Saltan con facilidad las dificultades establecidas.	
		- Juego 9: Abotono y desabotono	- Manipulan los objetos brindados durante la sesión. - Realiza acciones y movimientos de óculo manual.	
		- Juego 10: Soy un cangurito	- Exploran los objetos brindados - Saltan dentro de hulas hulas, hasta llegar a la meta	

		- Juego 11: vamos jugando por el circuito	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal - Los niños juegan en orden, uno por uno, saltando por los obstáculos y saltando en un pie	
		- Juego 12: Saltando llegaré a la meta.	- Desarrollan la dimensión perceptivo motor - Saltarán de acuerdo a lo que observan (con los dos pies, con un solo pie, pies y mano, etc.)	

Fuente: Elaboración propia

Para procesar los datos se realizó el siguiente procedimiento:

Primero, se estableció una relación directa con la población de estudio. Luego, se realizó el diseño y validación del instrumento a aplicar para la recolección de datos. Posteriormente, se elaboró el marco teórico final y se procedió a procesar la información obtenida. Finalmente, se hizo el análisis y discusión de los resultados en el informe final.

Para realizar los análisis correspondientes se construyeron tablas y gráficos, utilizando el software y el complemento Megastat, con el fin de simplificar la complejidad de los datos obtenidos (López, 2021).

Los estadígrafos encontrados fueron:

Frecuencia porcentual: Para conocer el porcentaje de niños que pertenecen a cada categoría, en relación con el total de la población.

Medidas de tendencia central: resumen en un solo valor o en un conjunto de valores las medidas estadísticas obtenidas durante la investigación. Entre ellas, se halló la media, mediana y moda.

Media aritmética: es el valor promedio de todos los datos analizados, en este caso se obtuvo promedios en los resultados de la guía de observación.

Varianza: se utilizó para simbolizar la variabilidad de un conjunto de datos respecto a la media aritmética de estos.

Desviación estándar: mide el nivel de dispersión de los datos obtenidos, mientras mayor sea la dispersión, mayor será la desviación estándar.

Estos estadígrafos fueron de gran utilidad porque permiten centrar la información obtenida en el estudio de las variables del presente estudio.

Tabla 5

Matriz de consistencia

MOVIJUEGO para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Método y diseño	Población	Técnica e instrumentos de recolección de datos
¿Cómo potenciar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años?	OBJETIVO GENERAL: Proponer el juego como estrategia para potenciar la psicomotricidad en niños de 4 años	La propuesta MOVIJUEGO potenciará la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años.	V1. Psicomotricidad gruesa en niños	Método: Descriptiva propositiva con enfoque cuantitativo.	Población: Población total de 30 alumnos de 4 años.	Técnica: La observación
	OBJETIVO ESPECÍFICOS: 1. Identificar el nivel del desarrollo psicomotriz gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Virgen de Fátima de Motupe, 2022. 2. Diseñar un programa de juegos como estrategia para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años.		V2. Desarrollo integral de la propuesta MOVIJUEGO	Diseño: No experimental	Muestra: Muestra no probabilística a criterio del investigador	Instrumento: Guía de observación, hecha por el investigador y validada por expertos.

Fuente: Elaboración propia

Respecto a las consideraciones éticas, la investigación tuvo como finalidad respetar la información obtenida en base a su confiabilidad y veracidad. Para ello, se presenta un estudio claro y sin ambigüedades, respetando la autonomía del sujeto de estudio, donde cada participante fue libre de aceptar o rechazar su participación en el taller. Además, toda la información obtenida fue confidencial y utilizada únicamente para el desarrollo de la presente tesis, la cual fue solicitada al docente de la Institución, garantizando en respeto a la dignidad humana y la vida del ser humano (Viorato & Reyes, 2019).

Resultados y discusión

En este acápite se mostrarán los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación, por medio de tablas estadísticas que demuestran el bajo nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución Educativa Virgen de Fátima. Posteriormente, se detallará las características de la propuesta MOVIJUEGO que se planificó para fortalecer el desarrollo psicomotriz de los alumnos.

R1. Nivel del desarrollo psicomotriz gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Virgen de Fátima de Motupe, 2022

Para iniciar, es importante mencionar que la ficha de observación se realizó a 30 niños de cuatro años de dicho colegio con el fin de determinar el nivel actual del desarrollo psicomotriz. Esta aplicación se realizó de forma presencial y todos los datos obtenidos se procesaron en una data estadística detallada en los anexos, y simplificada en la siguiente tabla:

Tabla 6

Resumen de los resultados obtenidos con el instrumento

Niveles	Rango	f	%
Insatisfactorio	0 - 25	0	0%
Mínimamente satisfactorio	26-50	11	37%
Medianamente satisfactorio	51-75	19	63%
Satisfactorio	76-100	0	0%
Total		30	100%

Fuente: Elaboración propia

Tal como se observa en la tabla anterior, 11 niños tuvieron un desempeño mínimamente satisfactorio, mientras que 19 niños tuvieron un nivel medianamente satisfactorio. Esto significa que el 37% de los alumnos presentan problemas para desenvolverse adecuadamente, ya que, al evaluar las cuatro dimensiones estudiadas en el instrumento, tenían una media de 2. Este resultado, también se refleja en la siguiente imagen, la cual muestra gráficamente que los 30 niños poseen un desenvolvimiento psicomotriz de nivel medio a bajo, por lo que se debería trabajar para fortalecer y potenciar su desarrollo motriz.

Según los resultados obtenidos durante el estudio de 30 niños de 4 años, se observó que el desempeño de los alumnos es mínimamente satisfactorio, lo cual se ve reflejado en el valor de la media obtenida. Asimismo, se puede observar que, los niños de inicial de la institución educativa estudiada tienen un puntaje promedio de 57,60 lo que significa que, en su mayoría, tienen un nivel poco satisfactorio respecto a su motricidad gruesa.

Tabla 7

Datos estadísticos

Media	57,60
Error típico	1,42
Mediana	60,96
Moda	63,15
Desviación estándar	7,82
Varianza de la muestra	61,20
Curtosis	-1,52
Coefficiente de asimetría	-0,35
Rango	24,56
Mínimo	42,98
Máximo	67,54
Cuenta	30
Coefficiente de variabilidad	13,58%
1st quartile	49,34
3rd quartile	64,47

Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se ha determinado que el valor más frecuente es 63 puntos, esto indica que, la mayoría de los alumnos tienen un nivel mediatamente satisfactorio. Por otro lado, el 25% obtuvo un puntaje menor o igual a 49, el 50% de los estudiantes logró 60 puntos o menos y el 75% logró 64 puntos o menos, evidenciando de esta forma, que gran porcentaje de los alumnos evaluados poseen una motricidad gruesa con un nivel bajo.

Los puntos obtenidos por los alumnos de cuatro años varían en 7,82 puntos de la media, lo que representa un 13,58% respecto al promedio, mostrándose de esta forma que los datos encontrados tienen un comportamiento homogéneo (<30% Homogéneo). Por último, los puntajes obtenidos presentan una asimetría a la izquierda ($As < 0$) y una kurtosis Platikúrtica, ya que el valor de K es menor a 0,263.

Según los estadígrafos empleados permitió evidenciar que el desarrollo psicomotriz de los niños de la Institución Educativa Virgen de Fátima es bajo, por no haber logrado los resultados previstos en el estudio, logrando unos valores promedios entre 42 a 67 puntos, cuando deberían estar entre 75-100 puntos. Todo ello indica que se deben aplicar herramientas y propuestas que ayuden a que los niños desarrollen mejor su desenvolvimiento psicomotor grueso, y de esta forma puedan desempeñar mejor sus actividades.

Para lograr un mejor estudio, se ha determinado cada criterio de evaluación por dimensión, los cuales son: Lateralidad, Esquema corporal, Equilibrio y Perceptivo motor. Enseguida se muestran los hallazgos en las tablas.

La primera dimensión evaluada fue lateralidad, este análisis se realizó con el fin de demostrar la preferencia que tienen los niños respecto a algún lado de su propio cuerpo, por ejemplo, la preferencia por utilizar la mano derecha o la izquierda. La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en la institución:

Tabla 8

Resultados obtenidos en la dimensión Lateralidad

Ítems			Criterios de evaluación				
			Satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Insatisfactorio	Total
			3	2	1	0	
1	Camina, corre y salta con facilidad sobre superficies rectas.	fr	1	21	7	1	30
		%	3%	70%	23%	3%	100%
2	Camina y bordea alrededor de los obstáculos alineados y dispersos en el piso.	fr	1	24	5	0	30
		%	3%	80%	17%	0%	100%
3	Sostiene los juguetes con sus manos sin dejarlos caer mientras se desplaza en cuclillas.	fr	5	10	8	7	30
		%	17%	33%	27%	23%	100%
4	Gira y salta mientras sostiene un objeto en sus manos.	fr	0	25	5	0	30
		%	0%	83%	17%	0%	100%
5	Camina en punta, talón a lo largo de una superficie recta.	fr	0	25	4	1	30
		%	0%	83%	13%	3%	100%
6	Camina con el borde eterno del pie a lo largo de una superficie en zigzag.	fr	0	24	6	0	30
		%	0%	80%	20%	0%	100%
7	Logra sostener cosas pequeñas por 15 segundos con la mano derecha e izquierda.	fr	1	28	1	0	30
		%	3%	93%	3%	0%	100%
8	Logra sostener cosas mediadas por 15 segundos con la mano derecha e izquierda.	fr	1	27	2	0	30
		%	3%	90%	7%	0%	100%
9	Patea la pelota con la pierna derecha a más de un metro de distancia.	fr	4	19	6	1	30
		%	13%	63%	20%	3%	100%
10	Patea la pelota con la pierna izquierda a más de un metro de distancia.	fr	0	15	14	1	30
		%	0%	50%	47%	3%	100%

Fuente: Elaboración propia

Tal como se muestra en la tabla anterior, el 70% de los niños caminan, corren y saltan con dificultad sobre superficies rectas, el 80% de los caminan y bordean los obstáculos alineados en el piso con dificultad, el 83% no logra girar y saltar mientras sostiene un objeto en sus manos y el 93% de los niños no logra sostener cosas pequeñas por 15 segundos con sus mano derecha o izquierda. Esto demuestra que los alumnos de la Institución Educativa Virgen de Fátima tienen dificultades expresar un predominio motor de las partes de su cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda, así como su preferencia por a utilizar un lado en específico; evidenciando de esta forma su bajo nivel en su desarrollo psicomotriz.

La segunda dimensión evaluada fue Esquema corporal, esta evaluación se realizó con el fin de demostrar la experiencia que tiene el cuerpo en relación con su conciencia y la forma en cómo se relaciona con el medio que le rodea bajo sus propias posibilidades. La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en la institución:

Tabla 9

Resultados obtenidos en la dimensión Esquema corporal

Ítems		Criterios de evaluación					
		Satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Insatisfactorio	Total	
		3	2	1	0		
11	Identifica con facilidad la ubicación de las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	fr	5	16	8	1	30
		%	17%	53%	27%	3%	100%
12	Reconoce el nombre de las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	fr	6	16	8	0	30
		%	20%	53%	27%	0%	100%
13	Mueve sin dificultad la cabeza hacia delante, atrás, a la izquierda y derecha.	fr	14	14	2	0	30
		%	47%	47%	7%	0%	100%
14	Realiza movimientos establecidos por el docente y los repite sin dificultad.	fr	1	27	2	0	30
		%	3%	90%	7%	0%	100%
15	Mantiene sus manos arriba durante 15 segundos.	fr	0	23	6	1	30
		%	0%	77%	20%	3%	100%
16	Gira sus manos haciendo círculos.	fr	0	28	2	0	30
		%	0%	93%	7%	0%	100%
17	Mantiene alzada su pierna derecha y posteriormente su pierna izquierda durante 15 segundos.	fr	0	22	5	3	30
		%	0%	73%	17%	10%	100%
18	Mueve sus pies en círculos.	fr	0	24	6	0	30
		%	0%	80%	20%	0%	100%
19	Se agacha y se para durante 5 veces seguidas.	fr	3	25	2	0	30
		%	10%	83%	7%	0%	100%
20	Logra echarse y alzar sus manos y piernas.	fr	1	26	3	0	30
		%	3%	87%	10%	0%	100%

Fuente: Elaboración propia

Tal como se muestra en la tabla anterior, el 90% de los niños no logra repetir con facilidad los movimientos realizados por el docente, el 93% de los niños presentan dificultades para girar sus manos haciendo círculos y el 83% de los niños no logra agacharse y ponerse en pie 5 veces seguidas. Esto demuestra que los alumnos de la Institución Educativa Virgen de Fátima tienen dificultades para reconocer la organización de las referencias espaciales, orientando su propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto a su cuerpo, evidenciando de esta forma su bajo nivel en su desarrollo psicomotriz.

La tercera dimensión evaluada fue Equilibrio, esta evaluación se realizó con el fin de evaluar el mantenimiento estable del centro de gravedad del cuerpo en situaciones estáticas o de desplazamiento en el espacio. La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en la institución:

Tabla 10

Resultados obtenidos en la dimensión Equilibrio

Ítems			Criterios de evaluación				
			Satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Insatisfactorio	Total
			3	2	1	0	
21	Se desplaza sobre una línea o cuerda sin caer.	fr	1	26	3	0	30
		%	3%	87%	10%	0%	100%
22	Mantiene el equilibrio sobre una tabla a cierta altura.	fr	0	26	4	0	30
		%	0%	87%	13%	0%	100%
23	Logra saltar con el pie derecho y luego con el izquierdo sin caer.	fr	0	18	11	1	30
		%	0%	60%	37%	3%	100%
24	Logra saltar con ambas piernas y agacharse desde inicio a fin de la meta.	fr	0	26	4	0	30
		%	0%	87%	13%	0%	100%
25	Camina rápido cargando un juguete durante 5 metros de recorrido.	fr	1	26	3	0	30
		%	3%	87%	10%	0%	100%
26	Corre y salta en una superficie recta y en zigzag.	fr	2	20	8	0	30
		%	7%	67%	27%	0%	100%
27	Logra superar los obstáculos dispersos indicados en el piso.	fr	0	26	4	0	30
		%	0%	87%	13%	0%	100%
28	Mantiene el equilibrio al desplazarse por los obstáculos dispersos.	fr	0	27	3	0	30
		%	0%	90%	10%	0%	100%
29	Logra superar los obstáculos alineados e indicados en el piso.	fr	0	24	6	0	30
		%	0%	80%	20%	0%	100%
30	Mantiene el equilibrio al desplazarse por los obstáculos alineados en el piso.	fr	0	28	2	0	30
		%	0%	93%	7%	0%	100%

Fuente: Elaboración propia

Tal como se muestra en la tabla anterior, el 87% de los niños no logra desplazarse sobre una línea o cuerda sin caer, ni logra saltar con ambas piernas y agacharse desde inicio a fin de la meta. El 90% tiene dificultad para mantener el equilibrio al desplazarse por los obstáculos dispersos y el 93% no logra mantener el equilibrio al desplazarse por los obstáculos alineados en el piso. Esto demuestra que los alumnos de la Institución Educativa Virgen de Fátima tienen dificultades para mantener su cuerpo en posición erguida gracias a los movimientos compensatorios que implican la motricidad global (equilibrio estático) o en movimiento (equilibrio dinámico). Esto se puede presentar por problemas en el sistema vestibular, plantar o de la vista; evidenciando de esta forma su bajo nivel en su desarrollo psicomotriz.

La cuarta dimensión evaluada fue Perceptivo motor, esta evaluación se realizó con el fin de evaluar las actividades de movimiento voluntario dependiendo las formas de información perceptiva que tienen los niños en estudio. La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en la institución:

Tabla 11

Resultados obtenidos en la dimensión Perceptivo motor

Ítems		Criterios de evaluación					
		Satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Insatisfactorio	Total	
		3	2	1	0		
31	Reconoce las partes de su cabeza (ojos, nariz, boca, orejas).	fr	6	14	10	0	30
		%	20%	47%	33%	0%	100%
32	Manifiesta para qué sirve cada parte de su cabeza (ojos, nariz, boca, orejas).	fr	4	15	11	0	30
		%	13%	50%	37%	0%	100%
33	Observa y repite los patrones realizados por su profesora.	fr	0	25	5	0	30
		%	0%	83%	17%	0%	100%
34	Realiza los movimientos sincronizados con sus compañeros.	fr	0	23	7	0	30
		%	0%	77%	23%	0%	100%
35	Logra lanzar objetos de diferentes tamaños.	fr	1	24	5	0	30
		%	3%	80%	17%	0%	100%
36	Logra recibir objetos sin dificultad.	fr	0	22	8	0	30
		%	0%	73%	27%	0%	100%
37	Logra correr y detenerse cuando lo indica su profesora.	fr	2	24	4	0	30
		%	7%	80%	13%	0%	100%
38	Salta y se detiene siguiendo el ritmo de su profesora.	fr	1	21	8	0	30
		%	3%	70%	27%	0%	100%

Fuente: Elaboración propia

Tal como se muestra en la tabla anterior, el 83% de los niños no logra observar y repetir los patrones realizados por su profesora, el 80% lanza con dificultad los objetos a las canastillas, así como no logra correr y detenerse cuando la profesora lo indica. Esto demuestra que los alumnos de la Institución Educativa Virgen de Fátima tienen dificultades para explorar completamente su entorno e interactuar con facilidad con las personas y objetos que los rodean, evidenciando de esta forma su bajo nivel en su desarrollo psicomotriz.

Tal como se ha demostrado más del 80% de los niños presentan dificultades para realizar las actividades abordadas en el instrumento de evaluación. El cual, ha estudiado las cuatro dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

R2. Movijuego para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años

Uno de los elementos primordiales en el aprendizaje es el movimiento, pues suscita el eficiente proceso cognoscitivo. La disciplina encargada de trabajar estas facultades es la psicomotricidad, la cual es una actividad que promueve el desarrollo integral del niño. Según Piaget, el punto de partida de un desarrollo inteligente en las personas nace de la actividad motriz que realicen desde pequeños. Es por ello, que la presente propuesta tiene el siguiente modelo teórico:



Figura 2 *Modelo teórico de la propuesta MOVIJUEGO para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*

Tal como se observa en la imagen anterior, la propuesta MOVIJUEGO está centrada en el juego como estrategia la cual viene sustentando al enfoque de corporeidad, el mismo que tiene la siguiente secuencia didáctica: Asamblea, Expresividad motriz, la relajación y expresión gráfico-plástico, la cual se detalla a continuación:

Asamblea (15 minutos): Se da el tiempo del saludo (se debe elegir siempre el mismo lugar para el inicio de la sesión). Luego, se le presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se le invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les está presentando. Por último, se plantean y construyen juntos las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

Expresividad motriz (30 minutos): Después de mostrarles el material que van a usar (que se encuentra al centro de la sala o espacio donde se desarrollará la sesión de Psicomotricidad), y poner las reglas para su uso, se invita a los niños y niñas a jugar de manera libre con el material presentado, este es el momento de juego sensorio motriz y juego simbólico. Para finalizar, se invita a los niños a ordenar el material utilizado (en este proceso, los niños pueden o no participar, dependiendo de su motivación y edad).

La relajación (5 minutos): consiste en inducir a los niños a tener un tiempo de calma, en este tiempo se propone a escuchar la narración de una historia o a realizar una ronda. Esto favorece a que los niños puedan tener un momento de expresividad motriz y el de expresión gráfico-plástica, generando un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor para echarse o sentarse acompañados de una telita si lo desean, e ir normalizando su emoción con la ayuda de la educadora. Este es un tiempo para relajarse, y regular la respiración después de la experiencia de movimiento corporal realizada. Alternativamente, también se puede narrar una historia a los niños o desarrollar una ronda (con los más pequeños, por ejemplo).

La Expresión gráfico-plástica (10 minutos): después de descansar o contarles el cuento, los invitamos a dibujar o a construir con maderas. En este momento, los niños expresan a través del dibujo o la construcción con maderas, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, se les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo, pero evitando juicios de valoración (decir “¡qué lindo!”, por ejemplo, es un juicio de valor y se debe evitar). Luego, se colocará en un lugar visible las producciones, para que puedan ser apreciadas por todos los niños del aula y posteriormente, se guardan todos los dibujos en un portafolio preparado especialmente para archivar las creaciones de los niños. Esto servirá, para desarrollar el seguimiento del proceso y observar la evolución del niño. Además, si los niños elaboraron construcciones con maderas, se les debe preguntar qué representa su construcción y qué es lo que significa para ellos.

Según los resultados obtenidos, se ha evidenciado que los niños presentan dificultades para su desarrollo psicomotor, no obstante, se puede evidenciar que mediante juegos los niños pueden mejorar su inteligencia sensoriomotriz. Esto es sustentado por Piaget quien afirma que la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, y que son los dos primeros años de vida muy importantes, porque se forma la inteligencia sensoriomotriz, pues esta se va adquiriendo al estar en contacto con los objetos. Los niños en contacto con los objetos y el espacio van desarrollando su inteligencia práctica, ello sin dejar de lado que es necesario un acompañamiento de parte de los adultos, pues esto lo lleva a desarrollar también la parte afectiva. A medida que los niños van estableciendo relaciones con los objetos, van interiorizando estas acciones y de esta forma van estructurando la noción de espacio y tiempo denominada estructuración espaciotemporal.

Por su parte, Henry Wallon presenta la teoría de orientación psicobiológica para explicar el desarrollo psicológico del niño, destacando el papel que toma el comportamiento motriz en la evolución psicológica del niño. Wallon determinó dos componentes al estudiar la psicomotricidad: la función clónica y la función tónica; refiriendo que la tonicidad relaciona la percepción, la motricidad y el conocimiento, propiciando de esta forma una relación entre la motricidad y la inteligencia.

Por lo tanto, las secuencias didácticas, sirven para estudiar las cuatro dimensiones de la propuesta, las cuales se detallan a continuación:

Tabla 12*Organización de la propuesta*

Dimensión	Actividades Integradas	Estrategias Didácticas	Recursos	Horas
Lateralidad	Juego 1: Reconozco mi zapatilla Aprende a reconocer sus cosas y partes de su cuerpo.	Taller	zapatillas Papel lustre (rojo y azul)	1
	Juego 2: Abotono y desabotono Realiza acciones y movimientos de óculo manual.	Taller	Camisas Botones Colchonetas	
	Juego 3: Jugando a la pelota Los niños se desplazan con facilidad hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás.	Taller	Pelotas Arcos 2 Papel reciclado Medias	
Esquema Corporal	Juego 4: ¡Qué precioso es mi cuerpo! Reconoce las partes de su cuerpo.	Taller	Marioneta Hoja bond Colores	1
	Juego 5: Tú me sigues bailando Logra imitar los movimientos que realiza la docente.	Taller	Pintura Cartulina Tijeras	
	Juego 6: La marioneta Identificar la forma y movimientos de cada parte de su cuerpo.	Taller	Marioneta Plastilina Cartulina	
Equilibrio	Juego 7: El saco de arena Se movilizan en líneas rectas, curvas y zigzag.	Taller	Saquito Arena Silbato	1
	Juego 8: Pasitos en zigzag Imita los pasos de los animalitos.	Taller	Canción Tizas de colores	
	Juego 9: Salto, salto como ranita Saltan con facilidad las dificultades establecidas.	Taller	Hulas hulas Colchonetas	
Perceptivo motor	Juego 10: Soy un cangurito Saltan dentro de hulas hulas, hasta llegar a la meta.	Taller	Orejitas de cangurito Aros de psicomotricidad	1
	Juego 11: vamos jugando por el circuito Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal.	Taller	Conos Colchonetas	
	Juego 12: Saltando llegaré a la meta. Saltarán de acuerdo a lo que observan (con los dos pies, con un solo pie, pies y mano, etc.)	Taller	Moldes de manos y pasos Aros	

Fuente: Elaboración propia

En el estudio, se determinó que la correlación es muy fuerte entre el desarrollo psicomotor grueso y el desarrollo de la inteligencia y funciones cognitivas de los niños de cuatro años. Por su lado, Landa, Chiliqinga, Arroba y Ballesteros (2022), presentan en su investigación que los juegos lúdicos mejoran la motricidad gruesa en los niños, concluyendo que es de gran importancia porque ayuda a mejorar la autonomía, desarrollo de movimiento y coordinación, en niños de la edad de 4 a 5 años. En coherencia con los resultados, se verifica lo expuesto por Piaget y Wallon, quienes manifiestan que la motricidad rescata una función de gran grado en el desarrollo de la inteligencia y las funciones cognitivas y es que los primeros

cinco años de la niñez se consideran como periodos de profundo desarrollo de habilidades motrices gruesas y finas porque son éstos, los modos básicos y fundamentales para el desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje de la lectura, escritura y las matemáticas.

En el anexo 3 se detallan las características y desarrollo de cada juego, el cual está plasmado en sesiones del 1 al 12.

Conclusiones

En el trabajo investigativo se propuso MOVIJUEGO para potenciar el desarrollo psicomotriz grueso, ya que se identificó que existe una relación directa entre el desarrollo psicomotor grueso y el desarrollo de la inteligencia y funciones cognitivas de los niños de cuatro años.

Se diagnosticó el nivel de desarrollo de psicomotriz gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa Virgen de Fátima - Motupe, el cual se evidencia que poseen un nivel promedio de desempeño mínimamente satisfactorio y medianamente satisfactorio, ya que el 63% tiene una media de 2 y un puntaje promedio de 57 puntos de 100 en total, por lo que se deberían aplicar estrategias para mejorar su motricidad gruesa.

En la investigación se determinó las características de la propuesta Movijuego para fortalecer el desarrollo psicomotriz de los alumnos, el cual estuvo enfocada en cuatro dimensiones como son: lateralidad, esquema corporal, equilibrio y perceptivo motriz. Además, se debe aplicar el enfoque de corporeidad basado cuatro entes como son: asamblea, relajación, expresión gráfica y expresividad motriz.

Recomendaciones

Se recomienda desarrollar más investigaciones de comprobación y comparación sobre la incidencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años. Además, se recomienda a los docentes aplicar la estrategia MOVIJUEGO, la cual está integrada en 12 sesiones que ayudarán a mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños.

Referencias

- Acuña, E., & Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari 2015*. Lima: UCSS. Obtenido de http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/653/Acu%C3%B1a_Robles_tesis_maestr%C3%ADa_2019.pdf?sequence=7
- Alcívar, A. (2018). Estimulación temprana y desarrollo psicomotriz en niños de educación inicial Caso: Unidad Educativa El Carmen, Ecuador. *Ciencias de la educación*, 316-337.
- Alzamora, C. (2022). *Importancia de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años - nivel Inicial de La I. E. 15102 - Tabanco*. Piura: UNT. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/20068>
- Ardanaz, T. (2009). La psicomotricidad en educación infantil. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*. Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_1
- Bocanegra, O. (2014). *La psicomotricidad en el aula del nivel inicial*. Trujillo: Jardín de niños 215.
- Camargos, E., & Mendes, M. (2016). La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. *Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento*, 2(1), 254-275. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>
- Clínica de la familia. (2019). *La psicomotricidad y su importancia en el desarrollo del niño*. Argentina: Fundación clínica de la familia.
- Comellas, J., & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España: CEAC Educación infantil.
- Comellas, M., & Perpinya, A. (1995). *La psicomotricidad en preescolar*. Madrid: Ceac S.A. Gersa Industria Gráfica.
- Del Río, A. (2018). *Teoría de la epistemología genética de Piaget*. España: Saera. Obtenido de <https://www.saera.eu/teoria-la-epistemologia-genetica-piaget/#:~:text=Piaget%20se%20caracteriza%20por%20ser,la%20formaci%C3%B3n%20del%20organismo%20mismo>.
- Dorantes, K., & Wendy, S. (2016). *Estrategias de aprendiza para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de primer nivel del C.E.I Bárbula I Municipio Naguanagua Estado Carabobo*. CARABOBO: UNIVERSIDAD DE CARABOBO. Obtenido de <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3582/3/12536.pdf>
- Fernández, J. (2020). *Diferencias entre la motricidad fina y gruesa*. España: Editorialgeu. Obtenido de <https://www.editorialgeu.com/blog/diferencias-entre-motricidad-fina-y-gruesa-como-tratarla-con-juegos-y-ejercicios/#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%20son%20los,%2C%20dedos%2C%20labios%20y%20lengua>.
- Flores, J. (2019). *Axiología, Piaget, Wallon, Vigotsky*. Ecuador: UNIFÉ. Obtenido de <https://es.slideshare.net/JorgeAlbertoFloresMo/axiologiapiagetwallonvigotsky>
- isdfundacion. (2021). *Muestreo Probabilístico y No Probabilístico en las Ciencias Sociales*. Barcelona. Obtenido de <https://isdfundacion.org/2021/06/23/la-utilizacion-del-muestreo-probabilistico-y-no-probabilistico-en-las-ciencias-sociales/>
- López, F. (2021). *Estadística descriptiva*. Ecuador: Economipedia. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/estadistica-descriptiva.html>

- OEI. (2018). Neurodidáctica en el aula: transformando la educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 220.
- Pimentel, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática*. Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57961/Pimentel_HK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quiñonez, G. (2022). *Psicomotricidad gruesa en niños de inicial del nido School Golf durante el aprendizaje remoto, 2022*. Lima: USIL.
- Sanchez, E. (2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*. Barcelona: Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Sánchez, I., & Benitez, J. (2014). Nociones espacio-temporales y bimodal: Análisis de una implementación educativa para alumnado de 3 años. *INFAD Revista de psicología*, 165-177. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785017.pdf>
- Solis, D. (2019). *Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la Coordinación Motora Gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 129 Centro Poblado Chiñama Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque*. Ferreñafe: UNPRG. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3451>
- Tenera, L., Jiménez, P., Maestre, K., & Paredes, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 1(2), 76-89. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>
- UNICEF. (2021). *¿Cómo ha impactado el COVID-19 en la educación inicial?* EEUU: Educablog. Obtenido de <https://www.unicef.es/educa/blog/impacto-covid-educacion-infantil>
- Universidad Internacional de La Rioja. (2020). *La importancia de trabajar la psicomotricidad gruesa y fina en Educación Infantil*. Rioja: UNIR.
- Viorato, N., & Reyes, V. (2019). La Ética en la Investigación Cualitativa. *Cuidarte*, 35-43. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/cuidarte/cui-2019/cui1916e.pdf>

Anexos

Anexo 1. Sesiones de aprendizaje

<https://drive.google.com/drive/folders/1WSoYp4iOA0rG60PGKMiUlpmIzg56xmUv?usp=sharing>

Anexo 2. Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL

Propósito: Conocer aspectos relacionados a la psicomotricidad en niños de cuatro años.

I. Información General

Nombre del estudiante: _____ Fecha: __/__/__

Sexo: Femenino Masculino

Edad: _____

Institución Educativa: _____

Lugar: _____

II. Instrucciones: A continuación, encontrarás un conjunto de enunciados en los cuales irás llenando datos y marcando con una "X" dentro del casillero que mejor describa su respuesta.

Escala de estimación		
Valoración	Equivalencia	Puntaje
Satisfactorio	Cumple satisfactoriamente	3
Medianamente satisfactorio	Cumple parcialmente	2
Minimamente satisfactorio	Cumple en un nivel incipiente	1
Insatisfactorio	No cumple con los requerimientos	0

III. Parte central- ítems

Dimensión 1: Lateralidad

N	Lateralidad	Puntaje			
		0	1	2	3
1	Camina, corre y salta con facilidad sobre superficies rectas.				
2	Camina y bordea alrededor de los obstáculos alineados y dispersos en el piso.				
3	Sostiene los juguetes con sus manos sin dejarlos caer mientras se desplaza en cuclillas.				
4	Gira y salta mientras sostiene un objeto en sus manos.				
5	Camina en punta, talón a lo largo de una superficie recta.				
6	Camina con el borde externo del pie a lo largo de una superficie en zigzag.				
7	Logra sostener cosas pequeñas por 15 segundos con la mano derecha e izquierda.				
8	Logra sostener cosas mediadas por 15 segundos con la mano derecha e izquierda.				
9	Patea la pelota con la pierna derecha a más de un metro de distancia.				
10	Patea la pelota con la pierna izquierda a más de un metro de distancia.				
Subtotal					

Dimensión 2: Esquema corporal

N	Esquema corporal	Puntaje			
		0	1	2	3
11	Identifica con facilidad la ubicación de las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).				
12	Reconoce el nombre de las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).				
13	Mueve sin dificultad la cabeza hacia delante, atrás, a la izquierda y derecha.				
14	Realiza movimientos establecidos por el docente y los repite sin dificultad.				
15	Mantiene sus manos arriba durante 15 segundos.				
16	Gira sus manos haciendo círculos.				
17	Mantiene alzada su pierna derecha y posteriormente su pierna izquierda durante 15 segundos.				
18	Mueve sus pies en círculos.				
19	Se agacha y se para durante 5 veces seguidas.				
20	Logra echarse y alzar sus manos y piernas.				
Subtotal					

Dimensión 3: Equilibrio

N	Equilibrio	Puntaje			
		0	1	2	3
21	Se desplaza sobre una línea o cuerda sin caer.				
22	Mantiene el equilibrio sobre una tabla a cierta altura.				
23	Logra saltar con el pie derecho y luego con el izquierdo sin caer.				
24	Logra saltar con ambas piernas y agacharse desde inicio a fin de la meta.				
25	Camina rápido cargando un juguete durante 5 metros de recorrido.				
26	Corre y salta en una superficie recta y en zigzag.				
27	Logra superar los obstáculos dispersos indicados en el piso.				
28	Mantiene el equilibrio al desplazarse por los obstáculos dispersos.				
29	Logra superar los obstáculos alineados e indicados en el piso.				
30	Mantiene el equilibrio al desplazarse por los obstáculos alineados en el piso.				
Subtotal					

Dimensión 4: Perceptivo motor

N	Perceptivo motor	Puntaje			
		0	1	2	3
31	Reconoce las partes de su cabeza (ojos, nariz, boca, orejas).				
32	Manifiesta para qué sirve cada parte de su cabeza (ojos, nariz, boca, orejas).				
33	Observa y repite los patrones realizados por su profesora.				
34	Realiza los movimientos sincronizados con sus compañeros.				
35	Logra lanzar objetos de diferentes tamaños.				
36	Logra recibir objetos sin dificultad.				
37	Logra correr y detenerse cuando lo indica su profesora.				
38	Salta y se detiene siguiendo el ritmo de su profesora.				
Subtotal					

IV. Rango de valoración

Equivalencia entre puntaje total y calificación vigesimal			
Insatisfactorio	Mínimamente satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Satisfactorio
0-25	26-50	51-75	76-100