

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



**EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE
CHICLAYO**

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

**AUTOR
FRESIA KATHERINE NIQUEN YOVERA**

**ASESOR
KATHERINE CARBAJAL CORNEJO**
<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

Chiclayo, 2019

ÍNDICE

Resumen	3
Abstract	4
I. Introducción.....	5
II. Justificación.....	8
III. Objetivos	9
IV. Marco teórico	10
V. Metodología y resultados esperados	15
VI. Cronograma	22
VII. Presupuesto	23
VIII. Colaboradores.....	25
IX. Referencias bibliográficas.....	26
X. Anexos.....	28

Resumen

El niño aprende de diversas maneras: observando todo aquello que le rodea, con la exploración de sus manos y sobre todo con el movimiento de su cuerpo mediante el juego, etc. En cuanto al movimiento de su cuerpo, se hace necesario e importante la estimulación constante para el desarrollo de la misma mediante diversas actividades que permitan al niño adquirir mayores destrezas motoras acorde a su edad, trayendo consigo, toda una gama de beneficios para un óptimo crecimiento, desarrollo y aprendizaje preescolar. En coherencia con esto, se planteó como objetivo general demostrar que el juego motor “Moviéndome aprendo” como estrategia desarrollará la motricidad gruesa en niños de tres años en la I.E.I.N°002 “Maravillas de Jesús” – Chiclayo – 2019. La presente investigación es de enfoque cuantitativo de nivel aplicativo con diseño cuasi experimental cuya población ha estado conformada por 37 niños de tres años con una muestra representada por 20 niños de la sección “turquesa” seleccionada de manera no probabilística intencional, empleándose como instrumento para el recojo de datos una adaptación de la prueba de Víctor da Fonseca y el TEPSI (test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años). En base a los resultados, se optó por demostrar que el juego motor “Moviéndome aprendo” como estrategia desarrollará la motricidad gruesa en niños de tres años en el que mediante diversos talleres los niños de manera lúdica y divertida lograrán de manera progresiva desarrollar la motricidad gruesa.

Palabras claves: actividad motriz, programa educativo, expresión corporal, estrategia didáctica.

Abstract

The child learns in different ways: observing everything that surrounds him, with the exploration of his hands and especially with the movement of his body through play, etc. Regarding the movement of their body, constant stimulation is necessary and important for its development through various activities that allow the child to acquire greater motor skills according to their age, bringing with it a whole range of benefits for optimal growth, development and preschool learning. In coherence with this, the general objective was to demonstrate that the motor game "Moving I learn" as a strategy will develop gross motor skills in three-year-old children at IEIN ° 002 "Maravillas de Jesús" - Chiclayo - 2019. quantitative application-level approach with a quasi-experimental design whose population has been made up of 37 three-year-old children with a sample represented by 20 children from the "turquoise" section selected in an intentional non-probabilistic way, using an adaptation as an instrument for data collection of the Víctor da Fonseca test and the TEPSI (psychomotor development test 2 - 5 years). Based on the results, it was decided to demonstrate that the motor game "Moving I learn" as a strategy will develop gross motor skills in three-year-old children in which through various workshops children in a playful and fun way will progressively develop gross motor skills.

Keywords: motor activity, educational program, corporal expression, didactic strategy.

I. INTRODUCCIÓN

El niño aprende de diversas maneras: mediante la exploración con sus manos, con el movimiento de su cuerpo, observando todo aquello que le rodea, mediante el juego, etc. Es en este último punto en el que nos vamos a detener ya que el juego ha sido y sigue formando parte de nuestras vidas, sin embargo, en los niños es más significativa, puesto que, gracias al juego es que los niños pueden aprender más rápido, de manera divertida y entretenida. El juego en sí es una estrategia metodológica que potencia diferentes habilidades en el niño: le permite descubrir, explorar, conocer, imaginar, etc, pero también favorece el desarrollo mental y físico del niño. (Cruz y Moyota, 2014)

Eneso, en España (2016) es un equipo que con apoyo de especialistas viene llevando a cabo un proyecto, por medio del cual, brindan ayuda a la primera infancia ejecutando diferentes juegos motores aplicando toda una gama de materiales pertinentes que a su vez son distribuidos a los PP.FF favoreciendo el desarrollo de la motricidad gruesa de una manera más divertida y motivadora.

En Chile desde el año 2008 y gracias al financiamiento de UNICEF, se viene llevando a cabo un programa para padres e hijos llamado “Juguemos con nuestros hijos” que tiene como objetivo brindar una estimulación temprana oportuna y desarrollar la parte psicomotora en los niños de 0 a 3 años con la intervención de sus padres para fomentar un mayor vínculo afectivo entre ellos.

Para el Programa Curricular de Educación Inicial – MINEDU en Perú (2017) los niños de 3 años “deben presentar las siguientes características: realizar movimientos como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse” (p. 104). Sin embargo, los niños de 3 años presentan características motoras no muy bien desarrolladas por la misma razón que recién se adaptan a una nueva metodología de otro contexto como lo es el jardín. Frente a esto en muchas instituciones educativas en nuestro país se están implementando las salas de psicomotricidad con el equipamiento necesario. A su vez, se están capacitando a muchas de las docentes respecto a la importancia y oportuno desarrollo motor en los niños.

Por tanto, a la edad de los 3 años, es de suma importancia que los niños logren desarrollar de manera progresiva la motricidad gruesa. Por consiguiente,

he llevado a cabo la aplicación de un test adaptado de la prueba de Da Fonseca y el TEPSI (Haeussler y Marchant, 1985) que evalúa el nivel de desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años. El test ubica el rendimiento del niño frente al desarrollo motor grueso en las siguientes categorías: normal, medio y retraso.

Al haber aplicado el test adaptado de la prueba de Da Fonseca y el TEPSI a las dos aulas: aula rosada y turquesa; en el aula rosada, la totalidad de niños es de 17 y solo 5 son los que presentan retraso en el desarrollo motor grueso. En el aula turquesa la cantidad de niños es de 20 y 12 son los que presentan retraso. Dado los resultados, es el aula turquesa quien se convierte en el grupo experimental. Por ende, la problemática se enuncia de la siguiente manera: ¿Cómo fomentar el juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. N°002 – “Maravillas De Jesús” - Chiclayo?

Después de realizar la revisión bibliográfica se ha seleccionado los siguientes antecedentes de estudio:

Ati (2015) en Ecuador, manifiesta en su investigación que los niños de 3 a 5 años de la I.E “San Vicente de Paúl” presentan dificultades para desarrollar las habilidades motrices gruesas teniendo como objetivo la aplicación de actividades recreativas cuyo diseño de su investigación ha sido cuasi experimental de tipo correlacional, cualitativa – cuantitativa. Esta investigación ha tenido como conclusión que no solamente es la parte lúdica que permite y favorece el desarrollo motor grueso, sino que también se encuentran las actividades recreativas.

Ambas hacen una complementariedad, se convierten en estrategias efectivas que enriquecen progresivamente el desarrollo motor grueso y que sumado a esto llena de felicidad a los niños. Esta investigación de alguna manera u otra también brinda un aporte a mi trabajo de investigación puesto que es primordial considerar las actividades recreativas que ayudan y contribuyen con un óptimo desarrollo motor grueso en los niños. Conlleva a que el trabajo con los niños sea más fácil y divertido.

Otárola (2012) en Perú, declara en su investigación que los niños de 4 años de una I.E del Callao – Cercado, presentan dificultad en los movimientos musculares, poca sociabilidad, por lo cual, el objetivo que ha planteado ha sido describir y comparar el desarrollo psicomotor entre niños y niñas; cuya investigación es descriptiva de diseño descriptivo comparativo. Esta investigación

ha tenido como conclusión que verdaderamente existen diferencias significativas entre los niños y niñas en el desarrollo psicomotor, puesto que han sido los niños quienes han presentado un bajo nivel de desarrollo en las tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad. Por medio de este trabajo de investigación, podría identificar también para mi trabajo las diferencias en el desarrollo motor grueso respecto al género. Las causas pueden ser muchas, pero todo depende la orientación que se les brinde a los padres de familia para el trabajo con sus niños, que consiste en ayudarlos a mejorar los movimientos musculares, para que posteriormente no se presenten complicaciones.

Martínez y Battaglia (2019) en Lambayeque, expresan lo siguiente: los niños de 3 años de la I.E.IN°051 San Gabriel, manifiestan dificultad al desplazarse, correr, saltar, girar, agacharse, etc.; por esta razón han tenido como objetivo la implementación de actividades lúdicas que potencialice las diferentes habilidades motrices. Esta investigación es de tipo cuantitativo – cualitativo y las autoras concluyen que los niños y niñas de 3 años presentan problemas de psicomotricidad gruesa manifestándose en la ausencia de las actividades de orientación, generando así retraso en el rendimiento académico. Por consiguiente, para mi proyecto de investigación, conocer sobre las actividades lúdicas se convierten en actividades recreativas para los niños; permiten captar su atención, facilitan nuestro trabajo con ellos e inclusive el lograr cumplir el objetivo planteado.

II. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa está determinado como un factor que va permitiendo en el niño de manera progresiva ir adquiriendo movimientos cada vez más precisos. Empieza por movimientos no bien definidos hasta que gradualmente, poco a poco logra equilibrar su cuerpo, desarrollar agilidad, tener más fuerza y velocidad en cada uno de sus movimientos, estas acciones son parte del aprendizaje, desenvolvimiento del niño que contribuye con su autonomía, socialización frente a un nuevo ámbito como es la escuela, lugar donde se revalora la importancia de la motricidad al darse talleres en donde los niños aprenden a desarrollar el movimiento de su cuerpo. Es por esto, que este proyecto trabajo de investigación tiene como fin no solo contribuir con la parte investigativa sino también beneficiar a los niños de 3 años de la I.E “Maravillas de Jesús” al desarrollar de manera oportuna la motricidad gruesa a través de 12 sesiones aproximadamente que tendrán como esencia el juego motor convirtiéndolas más amenas y divertidas para los niños. Durante el proceso de la investigación se aplicará un pre y pos test teniendo en cuenta que la población que presente deficiencias en el desarrollo de su motricidad sea la mayoría.

Por otro lado, esta investigación brindará los siguientes aportes: contribuir y beneficiar con un oportuno desarrollo motriz a los niños, será fuente de investigación para aquellos (as) que opten por trabajar este tema y que necesiten conocer sobre la dimensión de la motricidad gruesa, el juego motor como estrategia o recurso a emplear que facilita el desarrollo motor de los niños.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Demostrar que el juego motor “Moviéndome aprendo” como estrategia desarrollará la motricidad gruesa en niños de tres años en la I.E.I.N°002 “Maravillas de Jesús” – Chiclayo – 2020.

3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 años del grupo experimental y grupo control de la I.E. N°002 - “Maravillas de Jesús”, a través de un pre test.
- Aplicar el programa “Moviéndome aprendo” teniendo como estrategia el juego motor en los niños de 3 años al grupo experimental.
- Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 años del grupo experimental y grupo control de la I.E. N°002 - “Maravillas de Jesús”, después de la aplicación del programa “Moviéndome aprendo” a través de un pos test.
- Comparar los resultados pre test y pos test de los niños de 3 años del grupo experimental y grupo control para comprobar la efectividad de la estrategia aplicada.

IV. MARCO TEÓRICO

4.1 Bases teóricas

4.1.2. Teoría de Navarro en relación a los juegos motores

El juego motor es una organización específica de la conducta motriz. Es un modelo cultural complejo, en el que afloran comportamientos menos construidos, más espontáneos, a la par que, esperados por los acuerdos, o por las reglas (Navarro,2010). El juego motor produce como resultado un conjunto de acciones de tipo motriz que pertenecen a un contexto específico; precisamente, la clave para comprender las conductas motrices.

Los juegos motores y la organización que comporta conducen a un modelo en el que los participantes desarrollan mejor las relaciones, generan un vínculo y, en definitiva, conviven intensamente en una experiencia agradable.

Es por medio del juego motor que se facilita o se logra la adquisición de conductas motrices oportunas acorde a la edad. Va a depender mucho la importancia que se le dé al contexto en el que se llevará a cabo esta estrategia cuyo fin o meta es desarrollar la parte motora gruesa del niño, puesto que se requiere del movimiento global, es decir, del movimiento de todas las partes de su cuerpo.

Por otro lado, el juego motor brinda beneficios en cuanto permite al niño mejorar su interacción con todo aquello que le rodea, sus relaciones con los demás. El niño va logrando adquirir las competencias, características necesarias acorde a su edad.

4.1.3. Clasificación del juego

Gutierrez (1989), agrupa los juegos acordes a las características de la psicomotricidad clasificándolo de la siguiente manera:

- **Juegos de coordinación psicomotriz.** - El niño de 3 años puede correr, a los 4 años controlan el movimiento, los cambios de dirección. A los 5 años domina el equilibrio estático. Los juegos que se componen son:
- **Juegos de motricidad gruesa:** comprendida por la coordinación dinámica, el equilibrio.

- **Juegos donde intervienen otros aspectos motores:** Comprende la fuerza muscular, velocidad, el control del movimiento, resistencia y la confianza en el uso del cuerpo que de alguna manera u otra genera seguridad en uno mismo.

4.1.4. Dimensiones del juego motor

- **Locomoción.** – Es la capacidad que tiene la persona para poder trasladarse de un lugar a otro ya sea caminando o corriendo.
- **Equilibrio.** – Capacidad que tiene la persona al mantenerse en una postura y sin caerse, pese a que se encuentre en un espacio angosto o estrecho.
- **Agilidad.** – Cualidad que tiene la persona para realizar movimientos fluidos, rápidos y flexibles.

4.1.5. Teoría de la motricidad gruesa Jean Le Boulch en la Psicomotricidad

Para Le Boulch (1969) es muy importante desarrollar los factores psicomotores, y los ejercicios de coordinación, puestos que estos cumplen la función de mejorar la eficiencia global de determinados factores de ejecución (fuerza muscular, velocidad, resistencia, flexibilidad). Hace mención también de los ejercicios de coordinación dinámica general que son aquellos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo.

Para un desarrollo oportuno de todo el cuerpo, son importantes todos aquellos ejercicios de coordinación que deberán complementarse con los factores de ejecución y psicomotores para alcanzar el dominio propio del cuerpo. Cabe recalcar que los ejercicios de coordinación, ejecución son inherentes a la psicomotricidad, puesto que entre ellas se canalizan y hay una complementariedad que desarrollan de manera gradual (depende mucho del estímulo) la motricidad.

4.1.6 Teoría de Aucouturier: Práctica Psicomotriz

Por otra parte, Aucouturier (2004), expresa que la sensación de seguridad en el niño y la consecuente distensión tónica son condiciones indispensables para una adaptación práxica al mundo que le rodea, un mundo que está de pie, que habla y que

le va permitiendo el descubrimiento de sí mismo y de su entorno.

Cuando los niños alcanzan un buen equilibrio se suben constantemente a las mesas y sillas y trepan por las escaleras aún y cuando esto puede llegar a ser peligroso para ellos; sin embargo, la insistencia de los niños es mayor porque sienten que trepar es un disfrute y placentero debido a que juegan con el equilibrio sin perderlo. El niño cuando consigue progresivamente el equilibrio tiene toda la posibilidad de correr fácilmente, y esto es simplemente por el placer que siente al moverse en el espacio y de manera gradual va descubriendo la velocidad y la autonomía de sus brazos y piernas respecto al tronco; consecuente a esto, su cuerpo tenderá a ser más flexible, elástica teniendo como resultado una oportuna liberación de la motricidad.

4.1.7. Teoría de Emmi Pikler: moverse en libertad

Pikler (1969) explica que los movimientos globales abarcan: movimientos de manos (manipulación) así como los movimientos más coordinados y precisos como el de los pies. De igual manera, recalca la importancia del movimiento, puesto que, representa una parte muy esencial en los primeros años, que empieza desde los cambios de postura hasta los desplazamientos. Asimismo, en cuanto al ambiente, el niño que se desarrolla en un entorno adecuado y constante donde se ofrece además información necesaria para el perfeccionamiento de la organización de los movimientos de unas partes del cuerpo con relación a las otras será muy eficaz, con resultados cada vez más positivos.

La sociedad actualmente es muy cambiante, todos giramos en base al movimiento, por ello, cada vez es más importante desarrollar en los más pequeños movimientos activos de manera gradual desde lo más específico como el movimiento de manos, hasta lo general: movimiento de brazos, piernas y tronco. Es de suma importancia que el niño aprenda a moverse gateando, dando vueltas con su mismo cuerpo, caminando, desplazándose, etc. porque ayuda a mejorar la tonicidad de su cuerpo y esto es el primer paso para desarrollar la motricidad corporal. Es primordial que al pretender alcanzar un objetivo como es el caso de desarrollar la motricidad gruesa en los niños, no solo se cuente con información sobre cómo lograr hacerlo, sino que además de ponerlo en práctica, sea el espacio el más pertinente, con ambientes adecuados, materiales oportunos para determinadas edades y que las estrategias o actividades que se apliquen sean las más favorecedoras para el niño sin forzar o reprimir su libertad en el movimiento.

4.1.8. Fases de la motricidad gruesa según la edad.

Guano (2013) determina:

De 1 a 2 años. – El niño es más autónomo, camina solo y logra subir escalones, sentarse y agacharse sin necesidad de ayuda.

A los dos años el niño logra también saltar con los dos pies juntos, correr.

De 3 a 4 años. – El niño corre sin dificultad, sube escaleras sin apoyo. Pueden caminar en puntillas, mantenerse en un solo pie por corto tiempo.

4.1.9. Área curricular relacionada al desarrollo de la motricidad

- **Área psicomotriz.**

Una de las características de las personas desde que nacen es el interactuar, relacionarse con el entorno mediante el cuerpo. Con este, el ser humano es capaz de moverse, experimentar, conocer, comunicarse acorde a sus propias necesidades y estados de ánimo. Para los niños y niñas es primordial conocer la importancia del cuerpo y el movimiento porque mediante estos logran expresar sus emociones, deseos.

Esta área comprende la siguiente competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” cuyas capacidades son: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

Esta competencia pretende que los niños tomen conciencia de su cuerpo y que, a partir de esto, exploren y experimenten sus movimientos, las diferentes posturas, los desplazamientos y juegos por sí solos, lo que favorecerá su desarrollo motriz.

4.1.10. Dimensiones de la motricidad gruesa

- **Coordinación dinámica general.** - Implica movimientos en la cual se requiere de la intervención de todas las partes del cuerpo. Es decir, la comunicación entre el sistema nervioso central y los músculos durante el movimiento.

- **Control tónico postural.** – Es la capacidad encargada de encaminar la tonicidad de una acción en el que intervienen factores como la fuerza muscular, características psicomotrices.
- **El control postural.** - Es la capacidad que nos permite mantener la postura deseada, ya sea estar de pie o sentados sin caer.

4.2. Marco conceptual

- **Juego.** – Es utilizado como medio para conseguir otros fines educativos, instructivos, etc. Su utilidad en cuanto al aprendizaje es muy oportuna porque además de ser divertido, esto enriquece el aprendizaje. Es constituido como un fin en sí mismo, en el que el individuo es capaz de interactuar consigo mismo y con su entorno.
- **Estrategia.** – Conjunto de acciones que anticipa todo un proceso para la búsqueda y el logro de un determinado fin.
- **Motricidad gruesa.** – Es aquella que está relacionada con todas aquellas acciones que requieren de grandes grupos musculares, es decir, del movimiento de grandes partes del cuerpo.
- **Batería da Fonseca.** – Es un instrumento que en base a la observación permite detectar deficiencias en cuanto al desarrollo psicomotor y consecuente a este no se logre potenciar el aprendizaje en los niños.

V. HIPOTESIS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

5.1. Hipótesis

Si se aplica el juego motor como estrategia entonces se logrará desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una institución educativa de Chiclayo

5.2. Metodología

5.2.1. Tipo y nivel de investigación:

En relación con la hipótesis planteada, el estudio se ubicó como una investigación cuasi experimental, por cuanto se tiene como propósito aplicar un programa teniendo como estrategia el juego motor para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. N°002 - “Maravillas de Jesús” de Chiclayo.

5.2.2. Diseño de investigación

Se utilizó un diseño cuasi experimental, ya que 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. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010).

En coherencia al estudio seleccionado, se ha elegido el diseño pre y post, el mismo que se describe a continuación:

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

GE: Grupo experimental (aula turquesa)

O₁: Pre test al grupo experimental

X: Estímulo (Programa “Moviéndome aprendo”)

O₂: Post test al grupo control

GC: Grupo control

O₃: Pre test al grupo control

- : Ausencia de estímulo

O₄: Post test al grupo control

5.3. Población y Muestra

La población está conformada por los niños de 3 años de la sección “turquesa” y los niños de 3 años de la sección “rosada”. La misma que fue conformada por 37 niños de la I.E.I. N°002 – Maravillas de Jesús”, mejor detallada en las siguientes tablas:

TABLA 1

Población de niños de las aulas de tres años

ESTUDIANTES	TURQUESA	ROSADA	TOTAL
NIÑOS	7	7	14
NIÑAS	13	10	23
TOTAL	20	17	37

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

La muestra de estudio está representada por lo niños de 3 años de la sección “turquesa”

TABLA 2

Muestra de niños de las aulas en estudio

ESTUDIANTES	TURQUESA
NIÑOS	7
NIÑAS	13
TOTAL	20

El muestreo fue seleccionado de manera no probabilística, intencional.

5.4. Operacionalización de las variables

5.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGO MOTOR	Resultado de un conjunto de acciones motrices que se llevan a cabo en un determinado contexto. (Navarro, 2010)	Conductas motrices que permiten aprender mientras se juega	Locomoción	caminar
				saltar
				correr
			Equilibrio	sentarse
				de pie
			Agilidad	flexibilidad
	fuerza			

5.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA Y VALORES	INSTRUMENTO
MOTRICIDAD GRUESA	acciones relacionadas con el movimiento de todo el cuerpo: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. (Pikler, 1969)	El niño logra adquirir las competencias necesarias relacionadas con el movimiento como caminar, desplazarse, etc. Asimismo, permite que el niño fortalezca sus músculos y adquiera agilidad.	Coordinación dinámica general	caminar	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.	Normal: 17– 24	Adaptación de la Prueba de Victor da Fonseca y TEPSI (Test de Desarrollo psicomotor 2-5 años).
					Camina en punta de pies seis o más pasos.		
					Camina llevando un objeto en su cabeza sin caerse		
					Camina hacia atrás sin voltear		
				Marchar	marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos	Medio: 9 –16	
					Marcha siguiendo una direccionalidad		
					Sigue un patrón de marcha mostrando equilibrio		
				Saltar	Marcha llevando un objeto	Retraso: 1 –8	
					Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		

			Control tónico postural		Salta 20 cm, con los pies juntos.		
					Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
					salta con los pies juntos hacia adelante, atrás y con los ojos cerrados		
				Patear	Patea una pelota con un pie		
					Patea una pelota alternando los pies		
					Patea y recibe controlando la pelota		
					Patea siguiendo una direccionalidad		
			Control postural	Equilibrio	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más		
					Se para en un pie sin apoyo 5 segundos.		
					Se para en un pie sin apoyo 1 segundo.		
					Sostiene un objeto en la cabeza por 5 minutos sin caerse		
				Correr	Corre siguiendo una dirección		
					Corre de costado		
					Corre sin chocarse		
Corre sorteando obstáculos							

5.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.

Se emplearán métodos teóricos y métodos empíricos. Los mismos que se describen en los párrafos subsiguientes:

5.5.1. Métodos teóricos:

Método de análisis -síntesis: En el procesamiento de información obtenida de la consulta de las diferentes bibliografías y en la caracterización del objeto y el campo de acción de la investigación.

Método inductivo – deductivo: En el análisis para determinar la correspondencia entre la propuesta con los resultados del estudio facto – perceptible (diagnóstico).

En la etapa de la elaboración del modelo teórico se usaron fundamentalmente: El método sistémico – estructural funcional, tanto, para diseñar la propuesta y entablar la significatividad práctica.

5.5.2. Métodos empíricos

Para este estudio se empleará la observación directa, encuestas, dirigido a los niños, con la finalidad de evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N°002 – “Maravillas de Jesús” – Chiclayo.

5.5.3. Técnicas

Como técnica para la investigación se utilizó la observación. La observación se traduce en un registro visual de lo que ocurre en el mundo real.

La técnica de recolección de datos, que se empleará en la presente investigación ya que nos permitirá como observadoras participar en la vida del grupo en estudio, estableciendo un contacto directo con cada uno de los niños y niñas durante toda la jornada pedagógica.

5.5.4. Instrumentos

El instrumento que se utilizó para el desarrollo de esta investigación ha sido una adaptación de la prueba de Víctor da Fonseca y el TEPSI (test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años) cuya finalidad es conocer el desarrollo psíquico del niño llevando a cabo un tamizaje para detectar riesgos o

retrasos en su desarrollo motor, y de esta manera tomar acciones requeridas que le permitan al niño alcanzar las competencias psicomotoras necesarias para su aprendizaje.

5.6. Plan de procesamiento y Análisis de datos.

El procesamiento estadístico de los datos empíricos que se recogerán durante la investigación será procesado, considerando instrumentos de la estadística descriptiva e inferencial con la aplicación del Software SPSS u otros que amerite el estudio. Los resultados se presentarán en tablas y gráficos debidamente analizados e interpretados, que por y, por ende, 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 que por cierto sirve de base para la discusión respectiva y, por ende, para elaborar las conclusiones generales del trabajo.

5.7. Resultados esperados

Desarrollar la motricidad gruesa en los niños les permitirá alcanzar un desarrollo oportuno de las grandes partes de su cuerpo y esto dará resultados de manera progresiva. El desarrollo motor grueso del niño se vuelve más enriquecedor y significativo cuando es divertido, entretenido, es por esta razón, que he optado emplear como estrategia el juego motor. Este es indispensable en la primera infancia porque con ello aprenden a socializar, interactuar, y sobre todo adquirir las habilidades y destrezas motrices necesarias acorde a su edad.

VII. PRESUPUESTO
Materiales:

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Papel bond.	Millar.	1	15.00		15.00	15.00
2	Tinta para impresora.	Unidad.	1	80.00	80.00		80.00
3	Folder manila.	Unidad.	1	0.70	0.70		0.70
TOTAL:					80.7	15.00	95.70

Equipos:

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	PC.	Unidad.	1	800.00		800.00	800.00
2	Impresora.	Unidad.	1	150.00		150.00	150.00
3	Escáner.	Unidad.	1	150.00	150.00		150.00
TOTAL:					150.00	950.00	1,100.00

Servicios:

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Internet. (1)	Horas	1,440	1.00		1,440.00	1,440.00
2	Movilidad y viáticos.	Meses	12	300.00	3,600.00		3,600.00
3	Alquiler de proyector multimedia. (2)	Horas	144	20.00		2,800.00	2,880.00

TOTAL:	3,600.00	4,320.00	7,920.00
---------------	-----------------	-----------------	-----------------

(1).- 8 horas diarias x 30 días al mes x 12 meses

(2).- 5 horas a la semana x 4 semanas al mes x 12 meses

Resumen total

N°	DESCRIPCIÓN	SUB TOTAL		
		EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Materiales.	81.00	15.00	96.00
2	Equipos.	-	950.00	950.00
3	Servicios.	3,600.00	4320.00	7920.00
TOTAL:		3,681.00	5,285.00	8,966.00

VIII. COLABORADORES

Para llevar a cabo la investigación se ha contado con la participación de:

- Directora del plantel de la I.E.
- Docentes del nivel inicial de las aulas: turquesa y rosada.
- Los padres de familia que han corroborado con la investigación mediante la aceptación de la participación de sus hijos en las actividades que se ejecutarán.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. España.
- Arnaiz, P. (1987). *Evolución y contexto de la práctica psicomotriz*. España: Universidad de Murcia.
- Ati, I. (2015). *Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “mágicas travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa “San Vicente de Paúl”*. Chimborazo, Ecuador.
- Cruz y Moyota (2014). *El juego y el desarrollo motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, del jardín de infantes “Francisco de Orellana”*. Riobamba, Ecuador.
- Eneso (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa*. Recuperado de: <http://www.enso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/#comment-359>
- Fonseca (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. 2da Edición. Barcelona.
- Groos, K. (1902). *El juego como escuela de vida*. París.
- Guano, L. (2013). *Motricidad gruesa*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/lorenaguanochanga/motricidad-gruesa-27756507>
- Gutiérrez, M. (1989). *140 juegos para la educación psicomotriz*. Sevilla: Wanceulen.
- Haeussler y Manchant (1985). *Test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años*. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Le Boulch, J. (1969). *La educación por el movimiento*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Martínez, R. y Battaglia, M. (2019). *Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°051 “SanGabriel”*. Pomalca, Lambayeque.

- MINEDU (2017). *Programa curricular de educación inicial*. Lima, Perú.
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España.
- Pikler, E. (1969). *Moverse en libertad. Desarrollo de la motricidad global*. Madrid. España.
- Pugmire, S. (1996). *El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación*. S.A. DE EDICIONES. Madrid.
- Otárola, M. (2012). *Desarrollo psicomotor según género en niños 4 años de una I.E del Callao – Cercado*. Perú.
- Trigo, E. (1999). *Juegos motores y creatividad*. Cuarta edición. Barcelona.

Adaptación de la Prueba de Victor da fonseca (Test de Desarrollo psicomotor 2-5 años).					
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	ITEMS	Lo hace 1 punto	No lo hace 0 puntos
MOTRICIDAD GRUESA	Coordinación dinámica general	Caminar	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.		
			Camina en punta de pies seis o más pasos.		
			Camina llevando un objeto en su cabeza sin caerse		
			Camina hacia atrás sin voltear		
		Marcha	Marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos		
			Marcha siguiendo una direccionalidad		
			Sigue un patrón de marcha mostrando equilibrio		
	Marcha llevando un objeto				
	Control tónico postural	Saltar	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
			Salta 20 cm, con los pies juntos.		
			Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.		
			salta con los pies juntos hacia adelante, atrás y con los ojos cerrados		
		Patear	Patea una pelota con un pie		
			Patea una pelota alternando los pies		
			Patea y recibe controlando la pelota		
	Patea siguiendo una direccionalidad				
	El control postural	Equilibrio	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más		
			Se para en un pie sin apoyo 5 segundos.		
			Se para en un pie sin apoyo 1 segundo.		
			Sostiene un objeto en la cabeza por 5 minutos sin caerse		
correr		Corre siguiendo una dirección			
		Corre de costado			
		Corre sin chocarse			
	Corre sorteando obstáculos				

NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA		
RETRASO	MEDIO	NORMAL
1 - 8	9 - 16	17 - 24

Anexo 02



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°002
 "MARAVILLAS DE JESÚS"
 CÓDIGO MODULO 4U 0393988
 Promo: aso

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Chiclayo, 02 de Diciembre 2019

OFICION°86-DJ.E.IN 2 "MARAVILLASDEJESUS"-D-2019

DRA. : LYDIA MERCEDES MQRANTE **BECERRA**
 DIRECTOR ADE LA ESCUELA DE EDUCACION.-U?AT

PRESENTS.-

ASUNTO : INFORMO LA AUTORIZACION PARA REALIZAR EL PROYECTO DE INVESTIGACION EN LA I.E.I N° 002 "M,,J" DE LA ESTUDIANTE . NIQUEN YOYERA FRESIA KATHERINE.-

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo comunicarle la siguiente:

Que **informo** a su despacho la Autorización a la estudiante NIQUEN YOYERA FRESIA XATHERINE de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovo Jo- USAT, para que realice su proyecto de investigación denominado: EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS, en nuestra institución Educativa inicial N° 002 "Maravillas de Jesús"

Hago propk la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi persona.

Atentamente

DIRECCION: URB. ARTURO CABREJOS FALLA- CALLE NICANOR SILVA SALGADO N°120-CHICLAYO
 TELEFONO: 074-233870.

Anexo 03

TESIS - semifinal

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%	14%	1%	20%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	www.ief9-016.edu.ar Fuente de Internet	3%
4	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	abriendopuertasappace.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.utp.edu.co Fuente de Internet	1%

9	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	creativecommons.org Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
13	aplicaciones.ceipa.edu.co Fuente de Internet	<1%
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
16	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Peru Trabajo del estudiante	<1%
18	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%
19	www.medicinaxxi.com Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado