

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



**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

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

**AUTOR
LILY MARIANELA DEL MILAGRO GUEVARA HUAMAN**

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

Chiclayo, 2019

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Resumen | 3 |
| Abstract | 3 |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 5 |
| II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | 8 |
| III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN | 9 |
| 3.1. OBJETIVO GENERAL | 9 |
| 3.2. OBJETIVO ESPECÍFICO | 9 |
| IV. MARCO TEÓRICO..... | 10 |
| 4.1. Bases Teóricas de los Juegos Tradicionales..... | 10 |
| 4.2. Bases teóricas referidas a la Psicomotricidad | 15 |
| 4.3. Marco Conceptual..... | 17 |
| V. HIPÓTESIS METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS..... | 20 |
| 5.1. Tipo y nivel de Investigación..... | 20 |
| 5.2. Diseño de Investigación | 20 |
| 5.3. Población, muestra y muestreo..... | 21 |
| 5.4. Operacionalización de Variables..... | 23 |
| 5.5. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos | 26 |
| 5.6. Plan de Procesamiento y Análisis de Datos | 27 |
| 5.7. Resultados esperados | 27 |
| VI. CRONOGRAMA..... | 29 |
| VII. PRESUPUESTO | 30 |
| VIII. COLABORADORES | 31 |
| IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 31 |
| ANEXOS | 33 |
| Anexo 1. Instrumento Adaptado de la Prueba de Víctor da Fonseca (Test de Desarrollo Psicomotor 2 – 5 años)..... | 33 |
| Anexo 2. Reporte de similitud Turnitin..... | 35 |

Resumen

Diversos estudios sobre las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en niños, dan cuenta de la importancia en potenciar el desarrollo motriz, por ser vital para lograr su integralidad. En el trabajo se propuso demostrar que el programa con juegos tradicionales fortalecerá la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chiclayo. Dicha investigación pertenece a un enfoque cuantitativo, se utilizó un diseño cuasi experimental, con una muestra de 49 niños, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Utilizando el Instrumento Adaptado de Víctor Da Fonseca (Test de Desarrollo Psicomotor 2 – 5 años), mostrándose como resultados de suma importancia, ya que permite mediante la realización de juegos tradicionales fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años. Haciendo que todos los niños tengan control y dominio del cuerpo de manera correcta y adecuada a su edad, a futuro no presentando patologías.

Palabras claves: psicomotricidad gruesa, juegos tradicionales, niños.

Abstract

Various studies on the limitations of gross motor skills in children show the importance of enhancing motor development, as it is vital to achieve its integrality. In the work, it was proposed to demonstrate that the program with traditional games will strengthen gross motor skills in five-year-old children from an Initial Educational Institution in Chiclayo. Said research belongs to a quantitative approach, a quasi-experimental design was used, with a sample of 49 children, through an intentional non-probabilistic sampling. Using the Adapted Instrument of Víctor Da Fonseca (Psychomotor Development Test 2 - 5 years), showing itself as extremely important results, since it allows, through the performance of traditional games, to strengthen gross motor skills in children of five years. Making all children have control and mastery of the body in a correct and appropriate way for their age, in the future without presenting pathologies.

Keywords: gross motor, traditional games, children.

I. INTRODUCCIÓN

Piaget (2014) nos comenta en uno de sus aportes, mediante las actividades corporales todos los niños aprenden, piensan, crean y se expresan, es allí donde ellos mismos resuelven problemas, también afirma que el desarrollo de la inteligencia depende de la actividad motriz, es por ello que se debe estimular en los primeros años de vida, por otro lado indica que el aprendizaje es basado en la acción del niño interaccionando con el medio que le rodea y de las enriquecidas experiencias que viene realizando al accionar y moverse.

La etapa preescolar se caracteriza por la relevancia de los procesos madurativos del niño, tal como: motor, afectivo, social y cognitivo. Es por ello que la familia y la escuela deben generar actividades enriquecidas donde se fomente el juego didáctico en la psicomotricidad de tal manera el niño logre expresarse y relacionarse a través del cuerpo en el contexto que le rodea.

Según el Ministerio de Educación del Perú (2017) señala que, a través de las vivencias y experiencias a partir del juego, es ahí donde el niño desarrolla el control y domina su cuerpo adaptándose de manera corporal de acuerdo a las necesidades de las diferentes situaciones que explore y experimente. Donde de acuerdo a las experiencias y la persistencia de su interactividad con el medio, el niño construye su imagen y esquema corporal.

Centrando el estudio de investigación de manera concreta, en la Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresa de Lisieux” de Chiclayo a los niños de 5 años se les había realizado diversas actividades donde implicaba mover todas las partes del cuerpo, observando que no todos los niños realizaban de manera correcta los movimientos, entonces para tener datos precisos se tuvo el interés de evaluar a los niños mediante el instrumento adaptado de la Prueba de Víctor da Fonseca (test de desarrollo psicomotor 2-5 años) destinada al estudio del perfil psicomotor del niño, dicho instrumento está distribuido en tres dimensiones, para este proyecto nos enfocaremos en dichas dimensiones. Cuyo resultado arroja que el 40% de los niños presentan un nivel medio respecto a la marcha en la dimensión de coordinación dinámica general, a su vez 20% presenta un nivel de retraso respecto a saltar en la dimensión de control tónico muscular y finalmente en la tercera dimensión del control postural el 20% de los niños presentan un nivel de retraso en el indicador de equilibrio.

Enunciando de la siguiente manera la problemática **¿De qué manera se fortalecerá la Psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresa de Lisieux” de Chiclayo?**

Frente a la problemática planteada brindaremos solución mediante un programa de juegos tradicionales para fortalecer la Psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresa de Lisieux” de Chiclayo.

Ya que los juegos tradicionales son actividades que agraden a los niños los invitan a interrelacionar unos con otros y son del agrado de toda la familia, asimismo es muy relevante identificar la importancia que presenta la psicomotricidad gruesa, ya que mediante ella tenemos la capacidad de mover nuestros músculos de forma coordinada, mantener el equilibrio, además de tener agilidad, fuerza y velocidad para nuestra vida diaria.

En España Díaz, Flores y Moreno (2015) menciona la importancia de los juegos recreativos donde fortalezcan la psicomotricidad gruesa en los niños del preescolar, a la vez se utilizó el instrumento de la encuesta donde se evaluó a los padres y alumnos teniendo como resultado que al realizar estos juegos recreativos se obtuvo un 90% de los cuales los niños reconocieron su cuerpo, mantuvieron equilibrio, una adecuada coordinación en la manipulación y desplazamiento y fortalecieron su tono muscular. Llevando a cabo la noción de la importancia que presentan los diferentes tipos de juegos, ya que como sabemos todos los niños aprenden jugando.

En Ambato – Ecuador Rosana Pérez (2015) realizó una tesis teniendo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales de tipo persecutivo en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años. Debemos recalcar la importancia que presentan los juegos tradicionales y saber que son de gran apoyo en el área de la psicomotricidad, puesto que ayudan a una formación integral de cada niño reconociendo su identidad, necesidades e intereses de acuerdo a su cultura.

Además, en Colombia Alba Gallego, Mary Valencia y Vianey Ríos (2015) mencionan que el juego es la mejor herramienta con respecto a la psicomotricidad en la educación inicial, a la vez en su investigación toman como objetivo desarrollar la motricidad gruesa de los niños a través del juego contribuyendo así al desarrollo de sus funciones perceptivo motrices quienes ayudaran al niño a conocer y adaptarse en el medio que le

rodee. Sin duda alguna podemos observar que el juego es el pilar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal forma que no debe ser excluido del sistema educativo, sabiendo que a través de diferentes actividades recreativas la docente debe posibilitar la adquisición de valores de tal manera que va contribuyendo al desarrollo de los procesos motores para un óptimo crecimiento de los niños y niñas.

Por otro lado, Andía (2015) desarrolló su tesis, la cual tuvo como objetivo general determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años. Se aplicó el instrumento TEPSI. Donde se obtuvieron los siguientes resultados: el 76% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 19% en riesgo y el 5% se encuentran con retraso. Entonces, en los primeros años de vida, la psicomotricidad asume un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, practicándose de tal manera que mayoría de niños presenta un nivel de psicomotricidad normal, ello va influyendo de tal manera en el ámbito social, afectivo e intelectual.

A la vez en Trujillo Doris Zavaleta (2016) en su trabajo de investigación menciona como objetivo mejorar la psicomotricidad a través de los juegos tradicionales en niños de 4 años. A la vez podemos indicar que estos juegos son importantes para estimular la sociabilidad de los niños, sabiendo que se requiere entender y acatar las diferentes normas que se imponga, además de incentivar a que el niño comience a imaginar, crear y aprender a divertirse sin la necesidad de contar con objetivos auxiliares como juguetes, videojuegos o tics.

En Lambayeque Meneses (2015), en su tesis tomó por objetivo general determinar la participación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. Concluyendo que los niños de 5 años presentan limitaciones de coordinación y ritmo, lo que determina que el desarrollo de su motricidad gruesa es bajo, es por ello que utilizamos al juego como estímulo para que se aproveche y el nivel en los niños sea normal, sabiendo que si no mantiene un control adecuado de sus movimientos pueden presentarse patologías a futuro. Entonces, nos conviene aprovechar la etapa preescolar en donde todos los niños enfrentan al mundo exigiendo una coordinación motora adecuada a la edad, requiriendo para ella estímulos como es el juego, el cual ayuda a potencializar habilidades y conductas motrices, proporcionando al niño ambientes adecuados y enriquecidas experiencias que favorecerá el desarrollo de habilidades de un aprendizaje.

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En esta investigación se tendrá como finalidad brindar a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresa de Lisieux” un programa de juegos tradicionales, los cuáles fortalecerán la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de dicha institución. Teniendo conocimiento que la actividad motriz contribuye importantes beneficios como en la mejora de la memoria, atención y concentración, demostrar la creatividad del niño, el tener un buen dominio corporal; así a la vez probar que el niño conoce, se expresa y se relaciona con sus pares mediante la psicomotricidad. Es por ello que la presente investigación cooperará a fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños, ya que al ofrecerles dichos juegos tradicionales ellos podrán desenvolverse de manera que no sólo se enriquezcan de diversas actividades, sino que fortalezcan los movimientos de sus brazos, piernas, tronco, cabeza; permitiendo que exploren y conozcan el mundo que les rodea. Sabiendo que existen diversos ejercicios, actividades y juegos recreativos donde se fortalecen los músculos, el mantenerse en equilibrio, al igual que con varios aspectos de la Psicomotricidad gruesa, de tal manera que prevenimos diferentes nosologías y así trabajemos de manera dinámica para que los niños puedan tener control de sí mismos al realizar deportes o dichas actividades recreativas en este caso, que realicen juegos tradicionales.

Dónde este proyecto de investigación tiene como finalidad ayudar a fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años y de la misma manera reconocer que los juegos tradicionales son importantes en el aprendizaje de los niños.

Finalmente, que uno de los propósitos de esta investigación es llamar la atención de todas las docentes de Educación Inicial, o de personas que tengan que ver en la formación de niños, para que se tenga en cuenta diversos conceptos y al interactuar con los niños realicen actividades o ejercicios que permitan desarrollar su psicomotricidad y así se vean beneficiados.

III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.OBJETIVO GENERAL

- ✓ Demostrar que el programa con juegos tradicionales fortalecerá la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial de Chiclayo

3.2.OBJETIVO ESPECÍFICO

- ✓ Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de edad del grupo experimental y control a través de un pre test.
- ✓ Implementar el programa con juegos tradicionales al grupo experimental.
- ✓ Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa alcanzado en los niños de cinco años de edad después de haber aplicado el programa de juegos al grupo experimental y control a través de un post test.
- ✓ Comparar los resultados alcanzados del pre y post test del grupo experimental y control para demostrar la efectividad del programa de juegos tradicionales aplicados.

IV. MARCO TEÓRICO

4.1. Bases Teóricas de los Juegos Tradicionales

Son muchos los autores que hablan del juego y a la vez también existen diversas teorías donde toman al juego como un elemento indispensable en la vida del ser humano, en especial en la de los niños.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (1980), todos los niños juegan, esta actividad es tan relevante en su existencia, tal que se diría “es la razón de ser de los niños”. En efecto, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso de nuestro cuerpo, la inteligencia y emociones. El niño que no juega es un niño enfermo en cuerpo y espíritu.

Así mismo, Piaget (1997) explica que el juego no es sólo una manera de desahogarnos o simplemente divertirnos para gastar energías, sino es un medio que enriquece en el desarrollo cognitivo. Estos juegos son significativos en la medida que se va desarrollando el niño, puesto que al comenzar manipulando elementos u objetos prevalece y es indispensable en el ámbito educativo.

Hacemos hincapié en las ideas de Piaget (Citado en Delgado, 2011), donde ambos dicen que el juego es un medio por el cual los niños desarrollan e interactúan con el medio que les rodea.

A la vez comentaremos la definición de Rodríguez (2010) quién a través del libro de Bañeres (2008) se refiere al juego como actividad innata de todo ser humano que facilita y posibilita su crecimiento y desarrollo como individuo social. El niño desarrolla de manera completa y armoniosa sus habilidades y capacidades a través del juego.

4.1.1. Tipos de Juegos

Existen una gran variedad de juegos que se pueden realizar en la comunidad educativa. Algunos de estos deben estudiarse a profundidad ya que son útiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo por parte de los niños una gran aceptación. Dichos juegos son:

4.1.1.1. Los juegos sensorio motores

Este tipo de juego se presenta en las primeras etapas de la vida del niño, en este

periodo el niño va adquiriendo el control de sus movimientos y aprende a la vez sistematizar conocimientos.

4.1.1.2.El juego simbólico o representativo

Cabrera (2009) indica que este tipo de juego tiene mucho que ver con el área de matemática donde se emplea asimilación de imagen, el significado de números, lo cuál es una de las tareas más difíciles de enseñar. Durante este periodo de juego los niños razonan sobre sus hábitos incluyendo símbolos como representación del hecho sucedido. Es una manera adicional donde el niño explica lo que sucede en su contexto.

4.1.1.3.El juego sensorial

El dominar este tipo de juego perfecciona el dominio y conocimientos del niño el cual ayudará a potencializar su motricidad, habilidad y precisión en su etapa preescolar. Cabrera (2009) nos menciona que es su propio cuerpo donde a través de sus manos el niño explora, descubriendo todo lo que le es novedoso.

4.1.1.4.El juego educativo

Ovide Decroly (1998) nos dice que el juego educativo facilita el aprendizaje del niño, planificando enriquecidas actividades agradables, teniendo en cuenta las reglas para que ello permita el fortalecimiento de los valores en aula.

4.1.1.5.Los juegos cooperativos

Terry Orlick (1978) menciona que en el juego cooperativo se ve la necesidad de apoyar mutuamente a sus compañeros donde se obtenga la meta, el aceptar las opiniones de los demás integrantes del juego, la participación de todos y máxima diversión.

4.1.1.6.El juego psicomotor

En este juego se ejecutan diversas actividades donde se intermedia el equilibrio, coordinaciones y movimiento de todas las partes del cuerpo, donde es utilizado para correr, caminar, saltar, gatear, trepar, etc. Por otro lado, Carrasco (2004) nos menciona de que manera el juego psicomotor se desarrolla, en la percepción, el esquema corporal, el cuerpo en movimiento y en la expresión corporal.

4.1.1.7. Los juegos tradicionales

El juego tradicional nos indica Manuel Saco (2001) es aquel juego que se ha ido difundiéndose de generación en generación, la mayoría de veces de manera oral.

4.1.1.8. Los Juegos Tradicionales

Según Morera (2008) comenta que los juegos tradicionales están incluidos en la vida de toda persona, donde no se es posible dejar de lado ya que es inseparable de nuestra cultura, debido a que está relacionado con nuestro entorno.

Estos juegos cumplen diversas funciones sociales ya que satisface la necesidad de realizar interacciones con personas, sin importar la condición social, también podemos decir que mediante estos juegos conoceremos de una manera dinámica las acciones que realizan las personas, por tanto, debemos suponer que mediante juegos aprendemos de nuestra realidad dando así la posibilidad de desempeñar diversos roles que serán proyectados en nuestra vida futura.

Entonces, los juegos tradicionales son manifestaciones recreativas de las costumbres y tradiciones de cada cultura, los mismos que pasan de generación a generación, no pierden el encanto por más medios actuales que existan.

4.1.2. Características de los Juegos Tradicionales

Diversas características se encuentran sobre los Juegos Tradicionales, Javier (2008) nos brinda el siguiente listado:

- No requieren de material valioso.
- No hay límite de personas, todos pueden participar
- Se disfruta con la familia, vecinos y amigos.
- Estimulan el desarrollo social de nuestros pares.
- Favorecen la comunicación y se adquiere lenguaje.
- Se motiva a grandes y pequeños.
- Lo más importante, representa un patrimonio cultural.
- Se realiza en cualquier lugar y a cualquier hora.
- Se mantienen reglas flexibles.

4.1.3. Dimensiones de los Juegos tradicionales

Jiménez y Fernández (2009) nos menciona que antes de que existan las TICS, niños y adultos se recreaban de diferentes maneras donde no se involucraba dinero, sólo el estar en un espacio amplio y libre o en una reunión familiar, o en la cuadra de tu casa con los vecinos, podían disfrutar de los “juegos tradicionales”. Dichos juegos se relacionan con la cultura de cada niño.

A la vez dichos autores indican una clasificación según las personas, objetos que puedan utilizarse, los mencionaremos:

4.1.3.1. Juegos acompañados de objetos

En este juego se necesitarán objetos muy a parte de tu propio cuerpo tal como: saltar la cuerda, carrera de sacos, el trompo, juego de canicas, volar una cometa, jugar con el yoyo, rayuela, entre otros.

4.1.3.2. Juegos con partes del cuerpo

Aquí no necesitarás objetos solo las partes de tu cuerpo las manos, piernas, brazos, cabeza, rodillas, puede jugarse en parejas o grupos donde se compita y exista un ganador tal como, piedra papel o tijera, rondas, pares o nones, cero contra cero, entre otros.

4.1.3.3. Juegos de persecución

No utilizaremos objetos sólo el correr y mover todo nuestro cuerpo, tal como el escondite, policía y ladrón, entre otros.

4.1.3.4. Juegos verbales

En este juego realizaremos adivinanzas, jugaremos al teléfono malogrado, la gallinita ciega, aquí podremos trabajar en pareja o grupos.

4.1.3.5. Juegos individuales

Se puede jugar sin compañeros, utilizando diversos objetos tal como el trompo o el yoyo.

4.1.3.6. Juegos colectivos

Necesitaremos dos a más personas tal como el escondite, encantados, juguemos en el bosque, entre otros.

4.1.4. Importancia del Juego Tradicional en niños de 3 a 5 años

Maestro (2000) menciona que existe gran importancia en estos juegos tradicionales ya que se interactúa de manera social y cultural. Donde los niños son los mismos protagonistas desde principio a fin en estos juegos, también se estimula la sana competencia y cooperación donde todos puedan opinar que juego realizar o donde realizarlo, se propicia el disfrute y diversión, el saber interactuar de manera sana con diversas personas de cualquier edad.

4.1.5. Área curricular referido a los juegos tradicionales

Alicia Grasso (2005) facilita una definición del Ministerio de Educación del Perú (2016) donde nos habla que el área de Psicomotricidad tiene como medio central pedagógico cooperar al desarrollo psicomotriz del niño de la Educación Básica Regular con el fin de que ellos mismos puedan expresarse, comunicarse, explorar, experimentar y aprender en el medio que les rodea. En la educación inicial los niños son sometidos en sus emociones, sensaciones, pensamientos, necesidades e interés propios, los cuáles los vividos profundamente en sus primeros años a través del cuerpo en sus gestos, movimientos y juegos que realizan, es allí donde observamos que existe una relación entre el cuerpo y emociones.

Esta área del Programa Curricular de Educación Inicial perteneciente a la Educación Básica Regular tiene como finalidad sustentar que en el enfoque de la “Corporeidad” se incluye el pensar, sentir, saber, necesitar, querer, es por eso que de esta manera el cuerpo se enfrenta en un constante proceso de construcción de su ser (proceso dinámico), el cual está desarrollándose a lo largo de nuestra vida, donde también se manifiesta en la progresiva reafirmación de su imagen corporal integrando los diversos elementos de su identidad personal y social. Es por ellos que todos los niños son llamados a moverse de manera intencionada, partiendo de sus necesidades e intereses. Es decir, desde este enfoque buscamos aportar en el proceso de formación y desarrollo para el bienestar del niño y su entorno.

Por ende, se entiende que la identidad se consigue mediante la historia familiar, propias experiencias en relación a sus comportamientos y de las relaciones interpersonales que se brinden, reconociendo siempre sus raíces culturales las cuales les dan sentido de pertinencia a los niños.

4.2. Bases teóricas referidas a la Psicomotricidad

La Psicomotricidad es una disciplina que se basa en la interacción que el niño establece entre sus emociones, movimiento y conocimiento en su desarrollo integral; es la manera que el niño busca para relacionarse y expresarse en su contexto. Su campo de estudio es basado en el cuerpo, de manera general.

Por otro lado, Berruezo (1996) dice que la psicomotricidad no es movimiento, sino es un desarrollo único en diferentes aspectos físicos tal como la agilidad, coordinación, potencia, equilibrio, velocidad, etc. es el movimiento global del niño en sí.

También encontramos a Le Boulch (1983) quien define a la psicomotricidad como aquella ciencia que considera a la persona en su totalidad, la cual desea desarrollar en su potencialidad las capacidades individuales del niño.

4.2.1. Importancia de la Psicomotricidad

Una de las principales partes del desarrollo infantil es practicar la Psicomotricidad, puesto que a futuro el niño continúa desarrollándose y coordinando movimientos, dichas actividades psicomotrices ayudan a perfeccionar el estado integral del niño desde que inicia con el gateo, la marcha o cuando empieza a caminar.

Según Conisilla y Ramos (2017) la psicomotricidad cumple un rol muy importante durante los primeros años de vida, ya que influye de manera grandiosa en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, en el cual favorece su relación con la sociedad y evalúa sus diferencias individuales, lo que necesita y los intereses de estos niños.

Por esto, es esencial trabajar la psicomotricidad con niños y niñas en los primeros años de su vida, ya que es en esta etapa donde se forman las bases para el desarrollo de su personalidad.

4.2.2. Áreas de la Psicomotricidad

4.2.1.1. Psicomotricidad Fina

Según Mesonero (1994) la psicomotricidad fina hace referencia a todas las acciones en las que el niño necesita tener un alto nivel de precisión y coordinación.

Según Comellas y Perpinya (2003) son acciones que se realizan en lugares con poco espacio. El movimiento que más se conoce es la que implica la coordinación de manos y ojos, al momento de coger o tomar las cosas con las pinzas.

4.2.1.2. Psicomotricidad Gruesa

Es la capacidad coordinada para dar movimiento a los músculos del cuerpo, manteniendo equilibrio y agilidad, además de la velocidad que se requiere en cada movimiento.

Según Ardanaz (2009) se refiere a la sincronización existente al momento de ejecutar acciones amplias, entendiéndose como aquellas actividades que involucran gran cantidad de masa muscular.

Para Comellas (1996) dice que la psicomotricidad incluye movimientos controlados y libres los cuales requieren del desarrollo muscular y su maduración del sistema nervioso central.

4.2.1.2.1. La Psicomotricidad Gruesa según Da Fonseca

Da Fonseca nos presenta su propuesta que está basada en las habilidades motrices tomando desde lo cognitivo, social, afectivo y comunicativo. Crea un procedimiento que se encuentra constituido a partir del control tónico hasta alcanzar el dominio práxico especializado, el cual es propio del ser humano. Por otro lado, define que la Psicomotricidad Gruesa es sustancial en la educación del movimiento, donde se procura la mejor aplicación de las capacidades cognitivas, brindando gran relevancia a las enriquecidas experiencias sensoriomotoras y perceptivo motoras en el desarrollo de las competencias de enseñanza y aprendizaje (Da Fonseca, 1998).

A su vez Chockler (2000) señala que la Psicomotricidad gruesa presenta dos divisiones:

4.2.1.2.2. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

Dominio corporal dinámico

Se controla las partes del cuerpo donde el niño logre mover y mantenga una sincronización de movimientos adecuados.

Coordinación General:

Es considerado el movimiento general de todas las partes del cuerpo.

Equilibrio:

Mediante él se mantiene al cuerpo en cualquier postura deseada.

Ritmo:

Se constituye por una secuencia de sonidos separados por intervalos, donde el niño pueda repetir movimientos teniendo en cuenta esos sonidos, tal como una marcha con un tambor.

Coordinación viso – motriz:

Esta coordinación se da con los movimientos de la mano y del cuerpo el cual responde al estímulo visual adecuándose al mismo. Para lograr la coordinación viso – motriz debemos tener en cuenta y son necesario los siguientes elementos: la visión, el cuerpo, el oído y el movimiento del cuerpo.

Dominio corporal estático

Son todas las actividades que el niño lleva acabo interiorizando su esquema corporal.

Tonicidad:

Este aspecto se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para que se pueda realizar diversos movimientos tal como caminar, gatear, estirarse, correr, marchar, relajarse, entre otros.

I.2.2.2.2.1. Autocontrol:

Es la capacidad de dirigir la energía que presenta nuestro cuerpo para poder realizar de manera correcta nuestros movimientos.

I.2.2.2.2.2. Respiración:

Esta función se regula por los centros respiratorios que presenta el organismo.

I.2.2.2.2.3. Relajación:

Es la disminución de nuestro tono muscular de manera voluntaria.

4.3.Marco Conceptual**4.3.1. Juego**

Es la esencia en la educación para los niños, el cual tiene un valor sumamente importante donde a futuro les servirá para saber enfrentarse en la sociedad. Por otro lado, afirma que el juego colabora en el desarrollo de diferentes funciones básicas para el niño hasta la adultez (Gross ,1946).

Según la RAE (2010) es juego es una actividad recreativa sometida a reglas donde se

gana o pierde. Cómo podemos observar, estas definiciones son algunas de tantas que existen, ahora analizaremos algunas definiciones de autores que a lo largo del tiempo aportan sobre el juego.

4.3.2. Juegos Tradicionales

El juego tradicional muy aparte de ser una manifestación biológica, se refiere a un conjunto de prácticas o actividades de la naturaleza social, respondiendo al acuerdo que establecen los protagonistas al regir sus normas que deberán cumplir (Lavega, 2007).

Estos juegos se vienen realizando desde años atrás y a pesar que pasa el tiempo siguen practicando estas actividades, siendo los padres quienes incentivan al niño, para así no perder la costumbre (Medina, 1987).

Por otro lado, se comentó que los juegos tradicionales son caracterizados por ser parte de la región o propio de un país, en general estos juegos son practicados sin necesidad de objetos o tecnologías, con utilizar tu cuerpo o herramientas de la naturaleza (piedras, tierra, ramas, flores, etc.) o también objetos que utilicen en casa (botones, cuerdas, hilos, tablas, etc.) (Calero, 2003).

4.3.3. Psicomotricidad

Conjunto de músculos y nervios que le permiten al cuerpo humano poder movilizarse y coordinar estos movimientos y sus miembros. Estos movimientos se dan como consecuencia de la contracción y relajación de estos conjuntos de músculos (Jiménez, 1982).

La Psicomotricidad es un conjunto de técnicas que influyen en las acciones significativas e intencionales del niño donde se estimula utilizando mediadores como el cuerpo propio del niño (Fernández Vidal, 1994).

Según Wallon (1065) nos comenta que el cuerpo es nuestro eje central, gracias al adquirimos conciencia de todo lo que nos rodea, a la vez agrega que el cuerpo desempeña un papel sumamente importante al poner en práctica todas sus potencialidades, ya que sin él no existe nada, el cuerpo es lo concreto para poder establecer nuestras propias experiencias corporales y una buena comunicación con el mundo exterior.

Entonces decimos que la Psicomotricidad es una lectura global de todos los procesos y adquisiciones motrices que se viene dando en la evolución del ser humano teniendo como importancia condicionar los otros procesos (lenguaje, escritura, etc.). Es por ello que Berruezo (1995) toma a la Psicomotricidad como un enfoque de la intervención educativa el cual tiene como finalidad desarrollar las habilidades motrices, creativas y expresivas a partir del cuerpo.

4.3.4. Psicomotricidad gruesa

El desarrollo motriz grueso es determinado como la capacidad que el niño adquiere en el momento de realizar movimientos de los músculos de todo su cuerpo equilibrando poco a poco la cabeza, extremidades, el tronco y así poder desplazarse con facilidad al momento de gatear, caminar, correr, trotar, marchar, trepar, etc. (Baracco, 2011).

También se menciona que la Psicomotricidad Gruesa es la habilidad que los niños van adquiriendo, donde puedan mover de manera armoniosa sus músculos, adquiriendo agilidad, fuerza, velocidad y coordinación en sus movimientos. Es aquí donde Conde (2007) dice que todo lo relacionado con el cuerpo respecto al juego y aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies es Psicomotricidad Gruesa.

Investigadores concluyen que la psicomotricidad gruesa contiene el progresivo control de nuestro cuerpo, tal como controlar nuestra cabeza de arriba hacia abajo, derecha e izquierda, voltear, sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

V. HIPÓTESIS METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

5.1. Hipótesis

La aplicación del programa de juegos tradicionales fortalecerá la Psicomotricidad Gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresita de Lisieux” de Chiclayo.

5.2. Tipo y nivel de Investigación

El trabajo de investigación es de tipo cuasi experimental, se manipulará una de las variables. La finalidad del estudio consistirá en demostrar que el programa con juegos tradicionales fortalece la Psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial N° 028 “Teresita de Lisieux” de Chiclayo. (Baptista; Fernández y Hernández, 2010)

5.3. 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 es 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: Representa al grupo experimental

O₁: Representa pre test al grupo experimental

X: Representa al estímulo

O₂: Representa al post test al grupo control

GC: Representa al grupo control

O₃: Representa al pre test grupo control

-: Representa a la ausencia de estímulo

O4: Representa al post test al grupo control

5.4. Población, muestra y muestreo

5.4.1. Población

Martínez y Céspedes (2008) define a la población como “La totalidad de un conjunto de elementos, seres u objetos que se desean investigar y de la cual se estudiará una fracción (muestra), se espera que se reúna características y en igual proporción” (p 111)

La población de este estudio está conformada por los niños y niñas de 5 años de la sección “A” y los niños y niñas de 5 años de la sección “B”. La misma que hace un total de 26 niños.

Tabla 1

Población de niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N°028 Teresa de Lisieux

| SECCION | Estudiantes | | | | TOTAL | |
|-----------------|-------------|-----|---------|-----|-------|------|
| | Mujeres | | Hombres | | f | % |
| | f | % | F | % | | |
| Amarilla | 9 | 56% | 17 | 52% | 26 | 53% |
| Turquesa | 7 | 44% | 16 | 48% | 23 | 47% |
| TOTAL | 16 | 33% | 33 | 67% | 49 | 100% |

Fuente: Nóminas de matrícula, 2019.

5.4.2. Muestra

Martínez y Céspedes (2008) sostiene que “La muestra de estudio es la parte o fracción representativa de un conjunto de una población, universo o colectivo que ha sido obtenida con el fin de investigar ciertas características del mismo” (p 111)

La parte representativa de la población estuvo conformada por 26 niños de la edad de cinco años de la sección Amarilla.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N°028 Teresa de Lisieux

| SECCION | Estudiantes | | | | TOTAL | |
|-----------------|-------------|-----|---------|-----|-------|------|
| | Mujeres | | Hombres | | f | % |
| | f | % | F | % | | |
| Amarilla | 9 | 35% | 17 | 65% | 26 | 100% |
| TOTAL | 9 | 35% | 17 | 65% | 26 | 100% |

Fuente: Nóminas de matrícula, 2019.

5.4.3. Muestreo

Las técnicas de muestreo son un conjunto de técnicas estadísticas que estudian la forma de seleccionar una muestra representativa de la población, es decir, que represente lo más fielmente posible a la población a la que se pretende extrapolar o inferir los resultados de la investigación, asumiendo un error.

La presente investigación utilizó un muestreo intencional o de conveniencia:

Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras "representativas" donde el investigador selecciono directa e intencionadamente los individuos de la población por que se tiene fácil acceso al grupo en estudio.

5.5. Operacionalización de Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES |
|-----------------------------|--|--|----------------------------|-----------------------------------|
| Juegos Tradicionales | Según Domínguez Paniagua (2010) se pueden definir “Aquellos juegos que todos conocemos desde nuestra infancia, dichos han venido practicándose en todas las generaciones hasta la actualidad.” | Los juegos tradicionales resguardan la cultura de cada niño, además transmite reglas, se deben seguir instrucciones que se establecen y continúen de generación en generación. | Juego con el cuerpo | Encantados (estatua) |
| | | | | Piedra, papel o tijera |
| | | | | Juego con las palmas de las manos |
| | | | | Policías y ladrones |
| | | | Juego con objetos | Matagente |
| | | | | Rayuelo |
| | | | | Saltar a la cuerda |
| | | | | Carrera de sacos |
| | | | Juego con personas | Las escondidas |
| | | | | Juguemos en el bosque |
| | | | | La carretilla |
| | | | | Arroz con leche |

Fuente: Elaboración propia, 2019.

VARIABLE DEPENDIENTE

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | ESCALA Y VALORES | INSTRUMENTO |
|-------------------------------|--|--|--------------------------------------|--------------------|---|---|--|
| Psicomotricidad Gruesa | Según María Montessori (1952) llegó a la conclusión “La adaptación del contexto por parte del niño se da en los 6 primeros años de vida. Al adquirir movimientos el niño es responsable de explorar y descubrir su propio aprendizaje” | La Psicomotricidad Gruesa se medirá con el instrumento adaptado de la Batería de Da Fonseca (Test De Desarrollo Psicomotor 2-5 años) la cuál evalúa con las siguientes dimensiones, indicadores, ítems y su escala de valoración son las siguientes. | Coordinación dinámica general | Caminar | Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua. | Normal: 17 - 24 Medio: 9 - 16 Retraso: 1 - 8 | Adaptación de la Prueba De Víctor Da Fonseca (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 | | |
| | | | | | Marcha siguiendo una direccionalidad | | |
| | | | | | Sigue un patrón de marcha mostrando equilibrio | | |
| | | | Control tónico muscular | 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 | | | |

Fuente: Elaboración propia., 2019.

5.6. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

En correspondencia con la hipótesis, con el objetivo planteado y conforme a la metodología seleccionada, se plantearon los métodos, técnicas e instrumentos que se describen.

5.6.1. Métodos

la metodología predominante en la investigación es la observación. “Es el método por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social a los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Postic y De Ketele, 1998, p 55).

5.6.1.1.Métodos teóricos:

5.6.1.1.1. **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.

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

5.6.1.2.Métodos empíricos:

Para este estudio se empleará la observación directa, encuestas, el fichaje, dirigido a los estudiantes, con la finalidad de evaluar la capacidad de fortalecer la Psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial donde realizaré la investigación.

5.6.2. 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.

5.6.3. Instrumentos:

Los instrumentos que se utilizaron para el desarrollo de esta investigación fue la Prueba de Víctor da Fonseca Batería Psicomotora (BPM) y el Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años (TEPSI), fueron dos instrumentos que enlazamos, los cuales están basados en un conjunto de tareas que permiten detectar una disfunción motriz en niños de 2 a 5 años, ambos han demostrado su utilidad como instrumento adaptado de observación al perfil motriz.

5.7. 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.

Del mismo modo se elaborará gráficos estadísticos para apreciar adecuadamente los resultados obtenidos en el análisis e interpretación de los datos del pre test y post test.

5.8. Resultados esperados

Este proyecto de investigación es de suma importancia, ya que permite mediante la realización de juegos tradicionales fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años. Haciendo que todos los niños tengan control y dominio del cuerpo de manera correcta y adecuada a su edad, a futuro no presentando patologías.

Ahora, los juegos tradicionales implican una totalidad de actividad física, a la vez implica expresarse corporalmente y tiende a realizar habilidades motrices básicas como es saltar, correr, trepar, marchar, caminar, entre otros. Entonces, en las escuelas y parques se posee patios amplios especialmente delimitados para los juegos, debemos aprovechar esos espacios y ambientes para que nuestros niños puedan lograr desenvolverse mediante estos juegos que se están brindando.

De este modo; logramos identificar que el juego debe continuar aprovechándose como recurso estratégico, puesto que ofrece una buena cantidad de ventajas en el proceso de enseñanza – aprendizaje y a la vez en el desarrollo motriz de los niños, resaltando que la psicomotricidad gruesa juega un papel importante en el desarrollo integral de los niños.

VII. PRESUPUESTO**MATERIALES**

| N° | DESCRIPCIÓN | UNIDAD DE MEDIDA | CANTIDAD | COSTO UNITARIO | SUB TOTAL |
|---------------|-----------------------|------------------|----------|----------------|--------------|
| | | | | | IMPORTE |
| 1 | Papel bond. | Millar. | 2 | 26.00 | 52.00 |
| 2 | Tinta para impresora. | Unidad. | 1 | 40.00 | 40.00 |
| 3 | Folder manila. | Unidad. | 1 | 0.70 | 0.70 |
| TOTAL: | | | | | 92.70 |

SERVICIOS

| N° | DESCRIPCIÓN | UNIDAD DE MEDIDA | CANTIDAD | COSTO UNITARIO | SUB TOTAL |
|---------------|-----------------------|------------------|----------|----------------|--------------|
| | | | | | IMPORTE |
| 1 | Internet. | Horas | 3.500 | 1.00 | 3.500 |
| 2 | Movilidad y viáticos. | Meses | 15 | 300.00 | 4.500 |
| 3 | Anillado | Unidad | 2 | 20.00 | 40.00 |
| TOTAL: | | | | | 8,040 |

RESUMEN TOTAL

| N° | DESCRIPCIÓN | SUB TOTAL |
|---------------|-------------|-----------------|
| | | IMPORTE |
| 1 | Materiales. | 92.70 |
| 2 | Servicios. | 8.040 |
| TOTAL: | | 8,132.70 |

VIII. COLABORADORES

A la directora de la Institución Educativa Inicial N°028 “Teresita de Lisieux” de Chiclayo, a la docente del aula de 5 años Miss Patricia Temoche y a los profesores del curso de Seminario de Tesis I Miss Katherine Cornejo Carbajal y Profesor Pedro Chimoy por su constante asesoramiento.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (1994). *La práctica psicomotriz y la Coherencia Pedagógica*. México: Universidad Internacional.
- Cabrera. (2009). *Aprendizaje Temprano*. Morelia: Pez.
- Calero. (2003). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta extremadura.
- Carrasco. (2004). *Estrategias de aprendizaje: para aprender más y mejor*. Alcalá: RIALP S.A.
- Decroly, O. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Mrata.
- Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa.
- Educación, M. d. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Dirección de imprenta.
- Fernandez, J. y. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencia*.
- Fonseca, V. D. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: INDE. Grasso, A. (2005). *Construyendo identidad corporal: la Corporeidad escuchada*. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- Lavega, P. (2007). *Juegos Tradicionales en España*. España: IJESPE. Medina. (1987).

Juegos Populares Infantiles. Valladolid:

Miñón.

Medrano, G. (1997). *El niño y su crecimiento. Aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales*. Barcelona: Paidotribo.

MINEDU. (2017). *Programa Curricular de Educación Básica*. Lima, Perú: Primera edición.

Núñez, J. G. (1994). *Psicomotricidad y Educación Infantil*.

Madrid: CEPE. Organización de las Naciones Unidas para la

educación, l. c. (1980). *El niño y el juego:*

planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.

Francia: Talleres de la UNESCO.

Orlick, T. (1978). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*.

Madrid: Editorial Popular.

Ortega, J. y. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a*. España: La Tierra Hoy.

Saco, M. (2001). *Los juegos Populares y Tradicionales*. Mérida:

Junta de Extremadura. Ureña, O. N. (2006). *Las habilidades*

motrices básicas en Primaria. Zaragoza: INDE

Publicaciones.

X. ANEXOS

**Anexo 1. Instrumento Adaptado de la Prueba de Víctor da Fonseca
(Test de Desarrollo Psicomotor 2 – 5 años).**

| ADAPTACIÓN DE LA PRUEBA DE VÍCTOR DA FONSECA (TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS). | | | | | |
|---|--------------------------------------|------------------------|---|------------------------|----------------------------|
| Variable | Dimensiones | Sub dimensiones | Ítems | 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 | | |
| | | Marchar | marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos | | |
| | | | Marcha siguiendo una direccionalidad | | |
| | | | Sigue un patrón de marcha mostrando equilibrio | | |
| | Control tónico muscular | 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 | |
|-------------------------------------|----------|
| NORMAL | 17 al 24 |
| MEDIO | 9 al 16 |
| REGULAR | 1 al 8 |

Anexo 2. Reporte de similitud Turnitin.

Revisión del Proyecto Final

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 22% | 12% | 0% | 22% |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | 9% |
| 2 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 2% |
| 3 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante. | 2% |
| 4 | Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante | 1% |
| 5 | tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 6 | repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 7 | tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 8 | Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante | 1% |

| | | |
|----|---|-----|
| 9 | dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet | % |
| 10 | Submitted to Universidad Católica San Pablo Institución de Educación Superior | % |
| 11 | Submitted to Uniagustiniana Institución de Educación Superior | «1% |
| 12 | Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Institución de Educación Superior | •1% |
| 13 | repositorio.ucv.edu.pe Repositorio de la Serie | <1% |
| 14 | documents.mx Fuente de Internet | <1% |
| 15 | Submitted to Universidad Católica da Santa Maria Institución de Educación Superior | •1% |
| 16 | Submitted to UNIBA Institución de Educación Superior | <1% |
| 17 | pRsqvisa bvsalud.org Repositorio de la Serie | <1% |
| 18 | Submitted to Universidad Católica de Colombia Institución de Educación Superior | <1% |
| 19 | Submitted to COIR§io Sebastián da Benalcézar Institución de Educación Superior | •1% |

| | | |
|----|--|------|
| 20 | www.agricoltura.nom Fuente de Internet | <1'b |
| 21 | regionsanmartin.org Fuente de Internet | <1'b |
| 22 | ss.ipadappuhome.com Fuente de Internet | <1'b |
| 23 | www3.puiquiatria.com Fuente de Internet | <1'b |
| 24 | claudiomeza.blogspot.com Fuente de Internet | <1'b |
| 25 | tgfurh.blngopot.com Fuente de Internet | <1'b |
| 26 | www.ai-cat.org Fuente de Internet | <1'b |
| 27 | a">opoétoría.unsa.edu.j>a Fuente de Internet | <1'b |
| 28 | www/.monografiaS.COR Fuente de Internet | <1'b |
| 29 | www.pastoraldacrianca.org.br Fuente de Internet | <1'b |

Exduif OI¶I9.

z" \ <qjidu

Exduir COi0DiD9f2iBS

z" \ lqiidu

Exouif bEtiDg'8fi"zi

z" \ 1yi:dl