



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTRICIDAD  
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN ALFONSO,  
HUANTA 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

Bach. GRISELDA DE LA PEÑA LICARES

**ASESOR:**

Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI

AYACUCHO- PERÚ

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. EPIFANIO VALENZUELA TOMAIRO

Presidente

Mgtr. PAÚL GÓMEZ CÁRDENAS.

Miembro

Mgtr. ARTEMIO ABEL FELICE MORALES

Miembro

Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI

Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Dr. Miguel Ángel García Yupanqui por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

## **DEDICATORIA**

En primer lugar, a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. Por los triunfos y los momentos difíciles que me ha enseñado a valorarlo cada día más.

A mi padre Leoncio por brindarme su apoyo incondicional de manera frecuente durante mi estudio universitario.

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 15 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Rho de Spearman, arrojando el coeficiente de correlación 0.877. Por lo tanto, se concluye que: los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

**Palabras clave:** el juego, motricidad gruesa

## **ABSTRACT**

The objective of the present investigation was to determine the relationship of gross motor play in boys and girls of 4 years of the Initial Educational Institution San Alfonso, Huanta 2018. On the methodology was quantitative level, non-experimental type, descriptive correlational design. The population sample was considered among 15 4-year-old boys and girls, who were evaluated by means of a checklist and observation card duly validated by expert judgment. The statistic that was used to obtain the result to the General Hypothesis was Spearman's Rho, yielding the correlation coefficient 0.877. Therefore, it is concluded that: games are significantly related to gross motor skills in boys and girls of 4 years of the Initial Educational Institution San Alfonso, Huanta 2018.

**Keywords:** the game, gross motor

# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>RESUMEN</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	11
<b>II. REVISIÓN DE LITERATURA</b> .....	14
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	33
<b>3.1. Tipo de Investigación</b> .....	33
<b>3.2. Nivel de Investigación</b> .....	33
<b>3.3. Diseño de la Investigación</b> .....	33
<b>3.4. Población y Muestra</b> .....	34
<b>3.5. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores</b> .....	35
<b>3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos</b> .....	36
<b>3.7. Plan de Análisis</b> .....	37
<b>3.8. Matriz de Consistencia</b> .....	49
<b>3.9. Principios Éticos</b> .....	50
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	51
<b>4.1. Nivel Descriptivo</b> .....	51
<b>4.2. Nivel Inferencial</b> .....	56

<b>4.3.</b>	<b>Análisis de Resultados.....</b>	<b>59</b>
<b>V.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>63</b>
<b>5.1.</b>	<b>Conclusiones.....</b>	<b>63</b>
<b>VI.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>64</b>
<b>VII.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>68</b>



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1:</i> Niveles de logro en juegos por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 1.....	51
<i>Gráfico 2:</i> Niveles de logro en el juego social por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 2. ....	52
<i>Gráfico 3:</i> Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 3. ....	53
<i>Gráfico 4:</i> Niveles de logro en el de juego motor por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 4. ....	54
<i>Gráfico 5:</i> Niveles de logro en motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 5. ....	55

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1.</i> Niveles de logro en juegos por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.....	51
<i>Tabla 2.</i> Niveles de logro del juego social por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.....	52
<i>Tabla 3.</i> Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.....	53
<i>Tabla 4.</i> Niveles de logro en el de juego motor por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.....	54
<i>Tabla 5.</i> Niveles de logro en la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. ....	55
<i>Tabla 6.</i> Los juegos y su relación en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. ....	56
<i>Tabla 7.</i> Relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. ....	57
<i>Tabla 8.</i> Relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.....	58
<i>Tabla 9.</i> Relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. ....	59

## I. INTRODUCCIÓN

De acuerdo a la resolución N° 0011-2019-CU-ULADECH Católica que fija la línea de investigación de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” 2019, alineadas a la clasificación de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE); resumiendo así, las orientaciones temáticas y prioridades de investigación, siendo correspondiente a la línea de investigación: rendimiento académico en estudiantes; en consecuencia se ha definido el título del proyecto “los juegos y su relación en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018”.

Actualmente se nota que muchas profesoras de educación inicial no valoran la importancia del juego para aprovechar sus fortalezas que conllevan, además el problema de falta de capacitación hace limitante que se generen innovaciones a partir de éstas posibilidades del juego.

En la ciudad de Huanta, se nota como algo contraproducente que los padres de familia le prestan mayor interés al rendimiento académico en el nivel inicial antes de darle como valor prioritario la psicomotricidad, pensando que a esa etapa es muy beneficio lo instructivo que logre su hijo antes que el desarrollo de la motricidad fina como gruesa, además considerando las instituciones privadas dan esta tendencia debido a que así logra tener mayor demanda por parte de los padres de familia para matricularlos en sus instituciones; asimismo, el padre o madre de familia supone que si su hijo rinde mejor en operaciones matemáticas como la suma, resta y hasta la multiplicación, sostiene que tuvo una buena enseñanza, además de que ya tenga inicios de lectura sobre los textos escritos; desconociendo que puede ser algo

contraproducente en un mediano o largo tiempo a la etapa de su hijo, ya que está adelantando hechos de su proceso normal de desarrollo psicomotor como académico. Razones por la que surge la siguiente interrogante ¿de qué manera el juego se relaciona con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018?

Sobre la formulación del objetivo general se pretende: Determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, asimismo se establecen los siguientes objetivos específicos: Identificar la relación del juego social en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Analizar la relación del juego creativo en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Determinar la relación del juego motor en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

La presente tesis se justifica a raíz de que existe la naturaleza del juego en el ser humano y más aún, siendo niños; por ello justamente el sentido de aprovechar esta fortaleza en las primeras etapas del desarrollo humano para conducir la mejora de sus capacidades, principalmente en la motricidad gruesa, siendo base importante para un mejor proceso de aprendizaje y adaptación al entorno social.

El presente trabajo aportará fundamentos teóricos con antecedentes demostrados por países desarrollados en educación y que actualmente se encuentran en los primeros lugares a nivel mundial, tal es el caso de Finlandia, Singapur, Corea del Sur, entre otros, que apostaron por establecer nuevos sistemas educativos y que no tienen ni siquiera una antigüedad mayor a los 100 años; además tiene como resultado

que el mejor desarrollo de una nación es a partir de la educación y más aún en los primeros años de desarrollo de la persona, bajo estímulos de juegos o actividades lúdicas, lo que permitirá conocer la suma importancia que tiene este estudio como apoyo a educadores de educación inicial.

En cuanto a la aplicación práctica a partir de las teorías conocidas, se considera con mayor énfasis para este estudio lo que son las dimensiones e primer lugar lo social, para sus desarrollo de interrelacionarse con los demás superando dificultades de sumisión, en segundo lugar la dimensión creativa, lo que permitirá ampliar su imaginación, agilidad y habilidad del niño; finalmente la dimensión motor, que justamente logra resultados beneficios a base de juegos, fortaleciendo el esquema corporal, causa efecto y sus reacciones.

Con respecto al marco metodológico fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 15 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Rho de Spearman.

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Con el nivel de coeficiente de correlación 0,877.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Gómez (2004), realizó la investigación: Problemas evolutivos de coordinación motriz y Percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física, en la Facultad de Educación Universidad Complutense de Madrid — 2004. De acuerdo al contenido de la tesis los objetivos son: Analizar la presencia de Problemas Evolutivos de Coordinación Motriz en una muestra de escolares de la ESO en educación física mediante la aplicación del Test de Coordinación Corporal Infantil (KKTK) de Kiphard y Schilling (1974)., analizar la eficacia de la escala ECOMI, adaptada a Educación Secundaria Obligatoria, para la detección de problemas de coordinación motriz por parte de los profesores de educación física, Comprobar las relaciones existentes entre los resultados del Test motor y la escala de observación de la competencia motriz (ECOMI-ESO). Estableciéndose que esta situación nos lleva a la conclusión final que demuestra que estos alumnos con Problemas Evolutivos de Coordinación Motriz presentan una verdadera dificultad de aprendizaje, cuyo denominador común es la falta de coordinación, y que debe ser considerado como una necesidad educativa especial por parte de los responsables educativos.

Caballero, Yoli y Valega (2010) los juegos; para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla, en la facultad de educación universidad el Atlántico 2010. Conforme al contenido de la tesis el objetivo es de estimular la motricidad

gruesa en niños de 5 años de edad del jardín infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes; mediante los instrumentos de la observación en un diario de campo para convalidar y darle fiabilidad a la observación, la encuesta que se utilizó para aplicársela a los profesores, así como también una matriz de evaluación que permitió evaluar la coordinación y equilibrio para determinar el grado de desarrollo motriz grueso en el que se encuentran los niños. De acuerdo con los propósitos del estudio y según los resultados encontrados concluye que: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural, en donde cada características lograra su punto máximo cuando el esquema corporal del niño este habilitado en sus destrezas físicas y habilidades mentales. Se les estímulo a través del juego la coordinación y el equilibrio, pudiéndose alcanzar un avance lo cual es importante para su crecimiento, ya que estos ejercicios conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. De todo ello se confrontaron los resultados con la formulación del problema y se pudo establecer que los juegos son herramientas importantes para estimular la coordinación y el equilibrio de los niños para el desarrollo de la motricidad gruesa, situación que entrega parámetros a los docentes para mejorar la calidad de vida de los estudiantes, disponiéndolos como unos buenos seres sociales.

Pazmiño y Proaño (2009), Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la Motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 — 2009, en Latacunga- Ecuador Noviembre- 2009. El presente trabajo tiene como objetivo diseñar y aplicar un manual de ejercicios para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, mediante la técnica de la encuesta realizada a los padres de familia de dicha guardería para luego diseñar el manual de ejercicios en distintos aspectos de desarrollo de la motricidad gruesa. De acuerdo con los propósitos de estudio se concluye que la comunidad educativa de la Guardería de Patután, conformada por los niños/as, madres comunitarias, trabajan solidariamente para mejorar y elevar el nivel psicomotriz académico y social de todos y cada uno de ellos, también realizan toda clase de actividades sociales ,académicas ,culturales y deportivas, que vayan en bien de toda la comunidad educativa y su formación integral; luego de haber ejecutado los diferentes actividades propuestos en el manual de ejercicios han observado que el niño/a es un ser activo , dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea Las madres al poseer un conocimiento sobre la aplicación de la motricidad gruesa realizada mediante la estimulación han logrado un elevado desarrollo de actividades y creatividad en el niño/a -Después de la aplicación de este manual de ejercicios que posee conocimientos sobre equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción conseguida gracias a una intensa actividad motora ya que se



trabajó con el dominio, fortaleza muscular y su acción de caminar en el niño/a han obtenido resultados muy favorables en cada uno de ellos.

Gastiaburu (2012) Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una LE. N O 5032 del Callao Lima-Perú 2012, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola. Investigación cuasiexperimental realizada con el objetivo de constatar la efectividad del Programa "Juego, coopero y aprendo" en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao, contó con la participación de 105 alumnos del nivel inicial, el instrumentno de recolección de datos fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Sus principales concusiones fueron: La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Rodríguez (2009) realizó un estudio sobre la Relación entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 5040 Pedro Ruiz del Callao, para optar el grado de maestría en problemas de aprendizaje, sustentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta. Investigación correlacional, contó con la participación de 30 niños de 5 años a quienes se les evaluó mediante una lista de cotejo y una evaluación escrita. Este estudio llegó a las siguientes principales conclusiones: Existe relación significativa entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de cinco años de la E. E. 5040 Pedro Ruiz del Callao. Existe relación significativa entre el nivel de lenguaje y el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de cinco años de la institución educativa 5040 Pedro Ruiz del Callao. Existe relación entre el nivel de coordinación y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de cinco años de la institución educativa 5040 Pedro Ruiz del Callao. Existe relación significativa entre el nivel de motricidad y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de cinco años de la institución Educativa 5040 Pedro Ruiz del Callao.

Caparachín (2012) realizó un estudio en la Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 y 4 años en el Centro de Salud José Carlos Mariátegui, 2011, para optar al título de Licenciada en Enfermería, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Este estudio llegó a las siguientes principales conclusiones: La calidad del ambiente familiar se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor del niño y niña de 3 y 4 años. La calidad del ambiente familiar del niño y niña

de 3 y 4 años, es moderada. El desarrollo psicomotor de mayoría de niños de 3 y 4 años es normal. Según sus dimensiones, la calidad del ambiente familiar adecuada solo predomina en la dimensión interacción madre-hijo, en las dimensiones de aceptación de la conducta del niño, organización del medioambiente, materiales de estimulación para el aprendizaje, estimulación lingüística y académica y oportunidades de variedad alcanza menores porcentajes. La calidad del ambiente familiar prevalece como adecuada en todas las dimensiones, cuyo valor en promedio es del cincuenta por ciento, reafirmando que la calidad del ambiente familiar, en general es moderada lo que a su vez se corresponde con el resultado del desarrollo psicomotor que en su mayoría es normal. La calidad del ambiente familiar inadecuada tiene mayor presencia que la adecuada en todas las dimensiones, sobre todo en las de aceptación de la conducta del niño, organización del medio ambiente y materiales de estimulación para el aprendizaje. En cuanto al desarrollo psicomotor, por áreas, predominan los valores normales, siendo el área del lenguaje, donde la tercera parte de los niños presentan niveles de riesgo y retraso.

## **2.2. Bases Teóricas de la Investigación**

### **2.2.1. Los juegos.**

Gastiaburu (2012) describe Es una situación en la que compiten dos o más jugadores, Un juego es cualquier situación en la que los individuos deben tomar decisiones estratégicas y en la que el resultado final depende de lo que cada uno decida hacer, Cualquier problema de toma de decisiones, donde el

rendimiento (que obtiene una persona) depende no sólo de sus propias decisiones sino también de las decisiones de las otras personas que participan en el juego.

Objetivo de los juegos:

Es la determinación de patrones de comportamiento racional en la que los resultados dependen de las acciones de los jugadores interdependientes.

Elementos de un juego:

Jugadores: son jugadores cada uno de los agentes que toman decisiones. Pueden elegir entre un conjunto de alternativas posibles

Estrategias: una estrategia corresponde a cada curso de acción que puede elegir un jugador.

Ganancias: Las ganancias corresponden a los rendimientos que obtiene cada jugador cuando termina el juego.

Tipos de juegos:

Juegos cooperativos: Los jugadores pueden negociar contratos vinculantes.

Juegos no cooperativos: Los jugadores NO pueden negociar contratos vinculantes.

El juego es la actividad característica de la infancia, es el factor esencial para la adaptación afectiva y social de los niños, es el elemento básico para el equilibrio emocional, el desarrollo y aprendizaje, debería ser uno de los ejes básicos de la actividad en la escuela infantil.

### ***2.2.1.1. Juego social.***

Loudes (2008) señala El educar es transformar a una instancia físico – biológica en ser humano, entendiendo que el hecho de ser la entidad antes mencionada no da garantía de humanidad como nos afirman algunos autores, educar es humanizar, la importancia de la actividad es de transmitir los conocimientos de un ser a otro en algo excepcional que nos distingue.

Para la socialización el deporte es fundamental, la cultura deportiva es adquirido po los sujetos sociales eso se desarrolla en la practica social.

En la socialización hay espacio de suma identificación del individuo con lo que hace, genera espacios de hábitos, hay unamaduración y aceptación deroles y se potencia la autoestima,la comunicación y la solidaridad. Toda actividad que reproduzca de manera continua las costumbres sociales y que posea un alto índice de identificación en el individuo se puede utilizar como mecanismo de educación social en las primeras etapas de la vida y en elresto del desarrollo individual.

### ***2.2.1.2. Juego creativo.***

Parra (2005) detalla Involucrar la recreación y juegos como mediadores entre los educadores y los educandos, mejorando:

- El aprendizaje
- La recreación

Es la facultad de formar imágenes mentales, también la facultad de combinar simultáneamente o secuencialmente imágenes en serie que no

representan nada real o existente, opinión falsa de una cosa que no hay en realidad o no tiene fundamento.

Características de la imaginación:

- Depende de factores internos y externos.
- Es subjetiva.
- Refuerza la memoria, dirige el aprendizaje y establece relaciones entre las asociaciones.
- Combina los materiales de la percepción y el conocimiento elaborándolos o simplificándolos.

La imaginación como parte del proceso de enseñanza

La imaginación hace que el proceso enseñanza – aprendizaje sea mas divertido y al mismo tiempo permite desarrollar la parte psicomotora del niño.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre esta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Le permite a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para solucionar un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento.

Permiten desarrollar la creatividad, bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores, estimulan la imaginación creativa, ayuda a la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

La creatividad se refiere a innovar a la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas, en el sentido que estas sirvan de algo.

Fases del proceso creativo

El cuestionamiento

Recolección de datos

Incubación e iluminación

Elaboración

Comunicación

El niño creativo: Poseen gran fluidéz de ideas las cuales son originales, poseen facilidad para comunicar ideas, poseen gran riqueza y calidad imaginativa.

Desarrollo de la creatividad

El medio ambiente.

La formación de la personalidad.

El conservar y valorar la creatividad natural que cada niño tiene.

Todo aquello que promueva la sensibilidad a los problemas.

Promover la fluidez.

### ***2.2.1.3. Juego motor.***

Pauli (2009) señala que el desarrollo motor es el proceso secuencial y continuo, relacionado con la edad, por la cual el comportamiento motor se modifica.

El juego nos hace más humanos y constituye una realidad compleja, es una actividad integrada, es un elemento universal de la cultura, acompaña al hombre a lo largo de su existencia, se relaja el llamado tiempo libre.

Es y puede ser una actividad de aprendizaje, el juego tradicional, es y puede ser una actividad de aprendizaje, el juego tradicional es un modelo relevante de juego, el juego motor es un modelo significativo de juego, constituye en sí mismo una una técnica de dinámica de grupos.

Características del juego:

Actividad espontánea, libre, está siempre limitado en un espacio y un tiempo con un resultado incierto que genera orden y facilita el desarrollo motor, es parte de la vida misma.

Nivel energético funcional: muy activos o activos, intensidad media o poca intensidad.

Según grado de intervención

Eliminación progresiva, participación total, pero restringidas las funciones, participación e intervención libre.

Según el efecto a conseguir: sensoriales, motores, de desarrollo orgánico, de expresión, socio afectivo, iniciación deportiva, cooperación.

Según la habilidad desarrollada: juegos de correr, juegos de lucha, juegos de saltar, juegos de lanzar, juegos de equilibrio, etc.

En función de la dificultad: que suponen el dominio de un objeto que suponen el dominio corporal.

Según la dimensión socio afectiva: cooperativos, populares y tradicionales.

Juegos para el desarrollo motor: entre los sensoriales tenemos los auditivos, visuales, táctiles, gustativos, olfativos y de orientación.



Entre los motores tenemos los de velocidad de reacción, locomoción o sea marcha, carrera y cuadrupedia, además de saltos, equilibrio, lanzamiento y coordinación.

En el de desarrollo anatómico tenemos los musculares y los articulares y entre los gestuales o predeportivos la adquisición de habilidades y el manejo de instrumentos.

### **2.2.2. Motricidad gruesa.**

Según Miranda (2007) Conjunto de habilidades o capacidades relacionadas con:

- Reacciones posturales
- Equilibrio de la cabeza
- Postura de sentado
- Bipedestación
- Marcha
- Componentes del área motriz gruesa

Control cefálico: cuando el bebé está sentado y le sostiene suavemente la espalda, mantiene su cabeza, sin dejarla caer a ningún lado,

Control de tronco: Mantiene la cabeza firme y se impulsa con el cuerpo para ir a la posición de sentado.

Giro, arrastre y gateo: El niño gatea apoyándose en cuatro puntos, alternando manos y rodillas de manera coordinada.

Postura de parado: Se desplaza caminando sin ayuda y sin caerse.

Locomoción: El niño o la niña patea la pelota, aunque sea de forma torpe.

Manejo de pelota:

Escalado: Logra subir sin ayuda a un mueble.

Salto: Logra brincar al menos tres veces con cada pierna de los dos lados.

### ***2.2.2.1. Equilibrio en retaguardia.***

Fernández (2009) especifica que es aquel punto donde las ventas se igualan a los costos totales, haciendo que la utilidad sea cero. En otras palabras no se gana ni se pierde.

En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.

Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.

Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.

Una actividad que trabaja la psicomotricidad y al manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen.

Juegos para mejorar el equilibrio estático

1. Nombre del juego: Tranquilo y sin moverse con el objetivo de mejorar el equilibrio estático, los materiales que se usan son las cuerdas.

Se organiza a los niños en tríos con una cuerda en las manos. A una señal del educador se deben parar en el pie derecho hasta que indiquen cuando cambiar para el pie izquierdo.

2. Nombre del juego: Parejas en equilibrio con el objetivo de mejorar el equilibrio estático.

Los niños forman parejas y se distribuyen por todo el espacio. Los miembros de cada pareja se colocan el uno frente al otro. A una señal de educador se toman de las manos y extienden el pie derecho hacia el lateral hasta que el profesor indique. Luego se realiza la acción con el pie izquierdo.

3. Nombre: La rueda con el objetivo de mejorar el equilibrio estático.

En la formación de dispersos por el área, parados derechos, en la punta de los pies y las manos al lado del cuerpo. A la señal del profesor los niños deben realizar movimientos circulares hacia delante y atrás con los brazos rectos en el lugar. (Podrán imitar al nadador en nado libre y espalda).

4. Nombre del juego: Los equilibristas con el objetivo: Mejorar el equilibrio estático.

Parados, con las piernas unidas, se distribuyen por todo el espacio en la formación de dispersos. A la señal del profesor los niños levantan una pierna y luego alternan el movimiento, se paran sobre el pie derecho, con los brazos arriba y llevan la pierna izquierda al lateral, volver a posición inicial y alternar el movimiento, nuevamente apoyado en el pie derecho realizan diferentes

posiciones de brazos según se les indique y la otra pierna flexionada, volver a posición inicial y alternar el movimiento.

5. Nombre del juego: Soporta la carga con el objetivo: Mejorar el equilibrio estático, los materiales a usar son libros pequeños y de poco peso.

Los niños se distribuyen en la formación de dispersos por el área cada uno con un libro pequeño en la mano. A la señal del profesor deben pararse derechos con las piernas unidas y la espalda recta, se colocan el libro en la cabeza y deben mantenerlo por el mayor tiempo posible sin que se caiga.

Juegos para mejorar el equilibrio dinámico:

1. Nombre del juego: Saltando y saltando.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico con Aros.

Los niños se distribuyen en grupos de a seis. Cada grupo se organiza en fila delante de diez aros, colocados uno a continuación del otro y separados por una distancia de 2m. A la señal de educador, los niños se desplazan en las puntas de los pies, pasando entre los aros. Cuando el primer niño del grupo llega a la mitad de los aros, el siguiente de la fila empieza a realizar el ejercicio.

2. Nombre del juego: Salta y llega.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico con Conos.

Los niños se distribuyen en grupos de seis y se alinean en el suelo tumbado boca abajo, separados entre ellos por una distancia de 1 metro. Al lado de cada grupo se coloca un cono y delante se coloca otro a una distancia de 25 m.

A la señal del educador el último niño de la fila, empieza a saltar sobre sus compañeros pisando una vez entre niño y niño con un solo pie. Al llegar a

inicio de la fila se tumba y pasa a ser el primero. Cuando el grupo llega al cono finaliza el ejercicio y vuelve a empezar, dirigiéndose al cono de partida.

3. Nombre del juego: Jugando con la pelota.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico con Pelotas.

Los niños distribuyen pelotas pequeñas por el suelo del área y corren libremente evitándolas. Cuando el educador da una señal, los niños se colocan detrás de una pelota y saltan a su derecha, su izquierda, delante y detrás, con los pies juntos. Los niños continúan realizando la secuencia de saltos hasta que el educador lo indique. A una nueva señal, los niños vuelven a correr por el área.

4. Nombre del juego: Saltando por líneas.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico.

El grupo se divide en dos o más equipos de igual número de integrantes, formados en hileras, que se colocan detrás de una línea. Se trazarán dos líneas frente a cada equipo, con una separación de 1m entre sí, estas líneas son perpendiculares a la línea de salida. A la orden del profesor, el primer alumno de cada equipo tendrá que saltar en un solo pie por encima de una de las dos líneas perpendiculares dibujadas en el piso. Al llegar al final, regresa saltando en el otro pie por encima de la otra línea hasta llegar a su equipo para darle salida al alumno que sigue. Así continúan realizando la actividad hasta que todos los alumnos la lleven a cabo.

#### **2.2.2.2. Saltos laterales.**

Según Franco (2009), Se mueve para crear nuevas direcciones, puede efectuar saltos, No es preciso que lo sea, No se rechaza ningún camino, Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema, Sigue los caminos menos evidentes.

Es un método de actividad creativa que pretende trabajar en grupo de una manera eficaz y participativa la generación de nuevas ideas.

Además, como otras técnicas cualitativas, puede proporcionar ideas y soluciones que ayuden a las empresas a mejorar la toma de decisiones, siempre y cuando se use adecuadamente.

La cantidad produce la calidad

No hay críticas hasta que no se agoten las ideas.

Uso del asociacionismo.

Proceso dinámico: frases cortas.

Pensamiento Vertical & Pensamiento Lateral

Uso del Pensamiento Lateral: Técnicas.

Alternativas

Revisión de Supuestos

Ejercicios de Dibujo

Ideas Dominantes y Factores vinculantes

El método de la Inversión

Gran número de modelos tienen carácter permanente: estereotipos.

Estos supuestos lógicos son válidos en sí mismos en el análisis clásico pero en el pensamiento lateral se prescinde de la validez de todos los supuestos y se tiende a proceder a su reestructuración.

El dibujo es un medio adecuado para desarrollar la práctica del pensamiento lateral.

Facilita la generación de ideas y por tanto ayuda a la creatividad.

Complementa otras técnicas: mapas mentales.

Si no se define la idea dominante, las alternativas del problema referentes a su planteamiento y solución son limitadas a causa de su efecto concentrador.

Se coge impulso apoyándose en los modelos fijos existentes para alejarse en dirección contraria.

Se consideran los problemas y las situaciones en su estructura real y se invierte esta en un sentido u otro: se provoca una reordenación forzada de la información.

### ***2.2.2.3. Transposición lateral.***

Pic y Vayer (1977) señalan los tipos de lateralidad:

Diestro: Predominio cerebral izquierdo. La parte derecha del cuerpo es la que se usa con preferencia.

Zurdo: Nos encontramos en el caso totalmente opuesto, ahora el manejo del cuerpo es el del lado izquierdo, pero el predominio cerebral es el del lado derecho.

Derecho falso: Se da sobre todo en personas que siendo zurdas se les obligó en su día a utilizar el lado derecho.

Zurdo falso: Suele ser producto de algún impedimento temporal de importancia o total. La zurdería es consecuencia de motivos ajenos al individuo.

Ambidiestro: Son casos atípicos, pues se muestran zurdos para algunas actividades y/o segmentos corporales, siendo diestros en otros aspectos.

Lateralidad cruzada: Propia de los que presentan un predominio lateral diestro en unos miembros y zurdos en los otros.

esquema corporal y por extensión en la lateralidad, vamos a ver ahora juegos que nos pueden servir para trabajar desde edades tempranas estos términos tan importantes en nuestra Educación Física de Base, pudiendo servir, aparte del ámbito de la Educación Física y Psicomotricidad, en cualquier otro contexto.

## **2.3. Hipótesis**

### **2.3.1. *Hipótesis general.***

Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

### **2.3.2. *Hipótesis Específicas.***

- Existe relación del juego social en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.
- Existe relación del juego creativo en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.



- Existe relación del juego motor en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo de Investigación

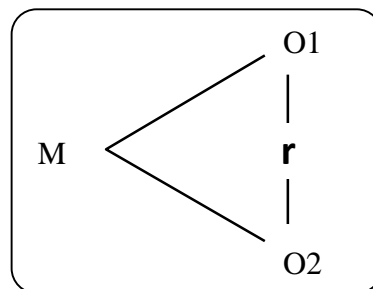
Es de tipo No Experimental, debido a que el investigador no manipula las variables y sólo describe los hechos en su propia naturaleza, sin la intervención en lo absoluto para alterar las variables de estudio (Hernández 2014).

#### 3.2. Nivel de Investigación

La presente investigación es de nivel cuantitativo, según Hernández (2014) define este enfoque porque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

#### 3.3. Diseño de la Investigación

Se asume el diseño Descriptivo Correlacional, porque según de Hernández (2014) dice: “busca conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un con texto en particular” (p.93). Por lo tanto, ha de responder al siguiente esquema:



Donde:

O1 = Observaciones de la variable 1: los juegos

M = Muestra

O2 = Observaciones de la variable 2: Motricidad gruesa

r = Relación del juego y la motricidad gruesa.

### **3.4. Población y Muestra**

#### **3.4.1. Población**

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

#### **3.4.2. Muestra**

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra poblacional estuvo constituida por 15 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

### 3.5. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDICIÓN Y VALORES
Variable independiente: Los juegos	Es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.	Los juegos se componen por las dimensiones sociales, creativas y motoras.	Social	- Integración - Adaptación - Convivencia	Instrumento: <i>Lista de cotejo</i> <i>Ficha de observación</i> Escala: <i>1=Nunca</i> <i>2=Casi siempre</i> <i>3=Siempre</i> Nivel y rango: - <i>Inicio (0-10)</i> - <i>Proceso (11-14)</i> - <i>Logro (15-20)</i>
			Creativo	- Imaginación - Agilidad - Habilidad	
			Motor	- Esquema corporal - Causa – efecto - Reacciones	
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Movimientos complejos y coordinados que realiza una persona y que implican al sistema locomotor, siendo coordinados por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan.	La motricidad gruesa se articula por el equilibrio en retaguardia, saltos laterales, transposición lateral y saltos monopodales.	Equilibrio en retaguardia	- Caminar hacia atrás sobre tres bajar	Instrumento: <i>Koorperkoordinations Test fur Kinder- KTK.</i> Escala: <i>1=Excelente</i> <i>2=Bueno</i> <i>3=Regular</i> <i>4=Malo</i> Nivel y rango: - <i>Inicio (0-10)</i> - <i>Proceso (11-14)</i> - <i>Logro (15-20)</i>
			Saltos laterales	- Saltar de un lado a otro	
			Transposición lateral	- Desplazarse lateralmente	
			Saltos monopodales	- Saltar en bloques de espuma	

Fuente: Elaboración propia.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.6.1. Técnicas**

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue mediante la encuesta cuestionario debidamente validados por juicio de expertos y confiable a través del estadístico Alpha de Crombach.

#### **3.6.2. Instrumentos**

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016): “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Guía de observación, Guía de entrevista, cuestionario”.

Según Slkind (1998) citado en Valderrama (2017) esboza que los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizarán serán las encuestas conformadas de dos características que corresponden a cada una de las variables de estudios, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable Independiente: los juegos.

Compuesta de 10 ítems que miden tres dimensiones.

- Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa.

Compuesta de 12 ítems que miden las cuatro dimensiones.

### **3.7. Plan de Análisis**

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

### 3.8. Matriz de Consistencia

Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿De qué manera el juego se relaciona con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo se relaciona el juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018?</li> <li>- ¿Cómo se relaciona el juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018?</li> <li>- ¿Cómo se relaciona el juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018?</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> <li>- Analizar la relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> <li>- Determinar la relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> </ul>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b> Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> <li>- Existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> <li>- Existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.</li> </ul>	<p><b>Variable Independiente:</b> los juegos</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Social.</li> <li>- Creativo.</li> <li>- Motor.</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente:</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio en retaguardia.</li> <li>- Saltos laterales.</li> <li>- Transposición lateral.</li> <li>- Saltos monopedales.</li> </ul>	<p><b>NIVEL</b> Cuantitativo</p> <p><b>TIPO</b> No experimental</p> <p><b>DISEÑO</b> Descriptivo correlacional</p> <p><b>TECNICAS E INSTRUMENTOS</b> Encuesta – cuestionario.</p> <p><b>POBLACIÓN</b> 20 niños</p> <p><b>MUESTRA</b> 20 niños</p> <p><b>PRUEBA ESTADÍSTICA</b> Tau_b de kendall</p>

Fuente: Elaboración propia.

### **3.9. Principios Éticos**

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- Protección a las personas.
- Beneficiencia y no maleficiencia.
- Justicia.
- Integridad científica.
- Consentimiento informado y expreso.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Nivel Descriptivo

Tabla 1. Niveles de logro en juegos por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	8	40%
En proceso (B)	6	30%
Logro esperado (A)	2	10%
Logro destacado (AD)	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo.

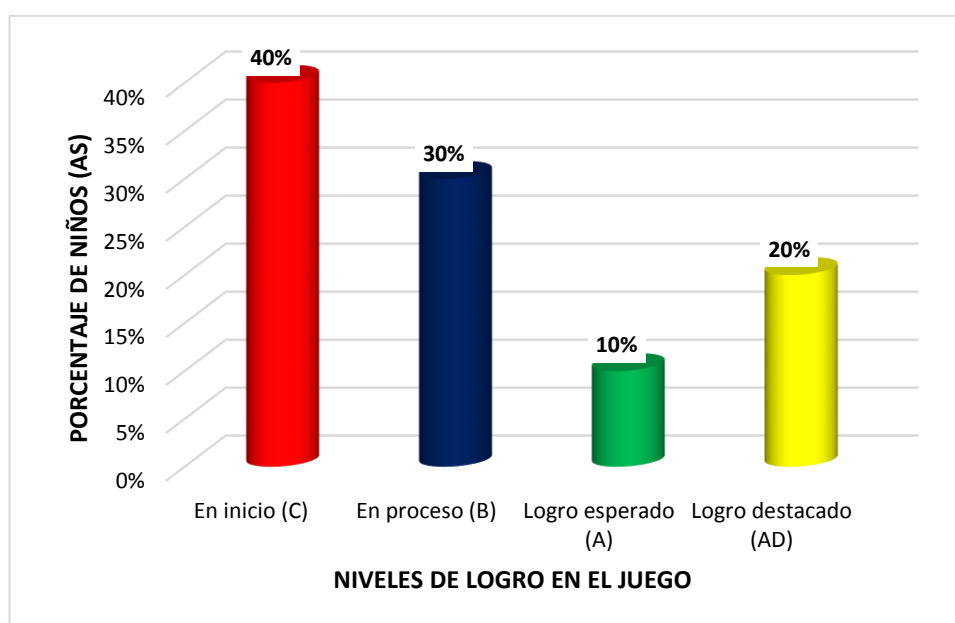


Gráfico 1: Niveles de logro en juegos por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 1.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en juegos, el 40% en encuentran en Inicio, el 30% en Proceso, el 10% en Logro esperado, mientras que el 20% Logro destacado. Ayacucho 2019.



Tabla 2. Niveles de logro del juego social por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

NIVELES DE LOGRO EN EL JUEGO SOCIAL	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	9	45%
En proceso (B)	5	25%
Logro esperado (A)	3	15%
Logro destacado (AD)	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo.

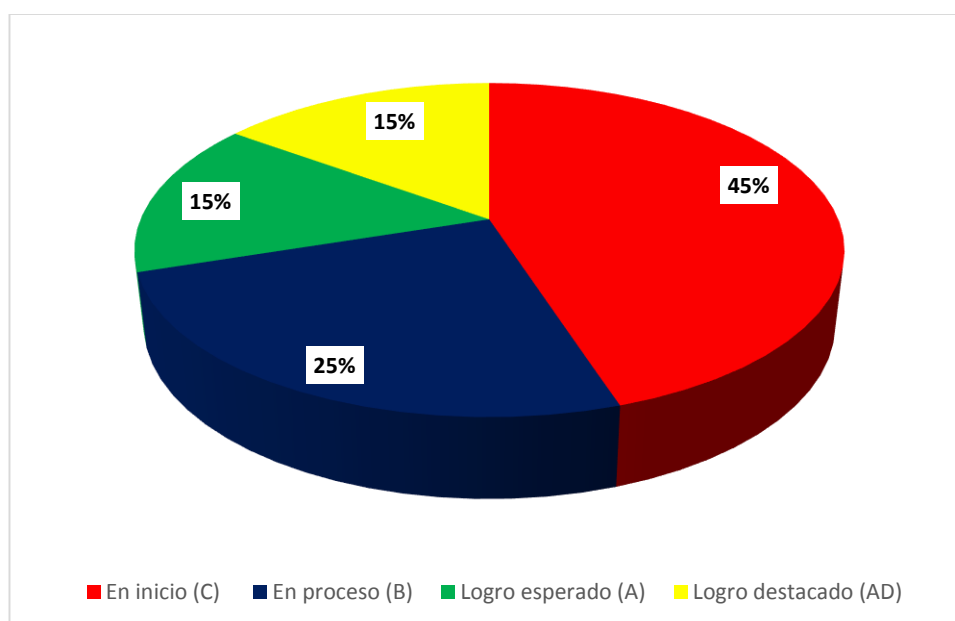


Gráfico 2: Niveles de logro en el juego social por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 2.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego social, el 45% en encuentran en Inicio, el 25% en Proceso, el 15% en Logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado. Ayacucho 2019.

Tabla 3. Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

NIVELES DE LOGRO EN EL JUEGO CREATIVO	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	10	50%
En proceso (B)	5	25%
Logro esperado (A)	2	10%
Logro destacado (AD)	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo.

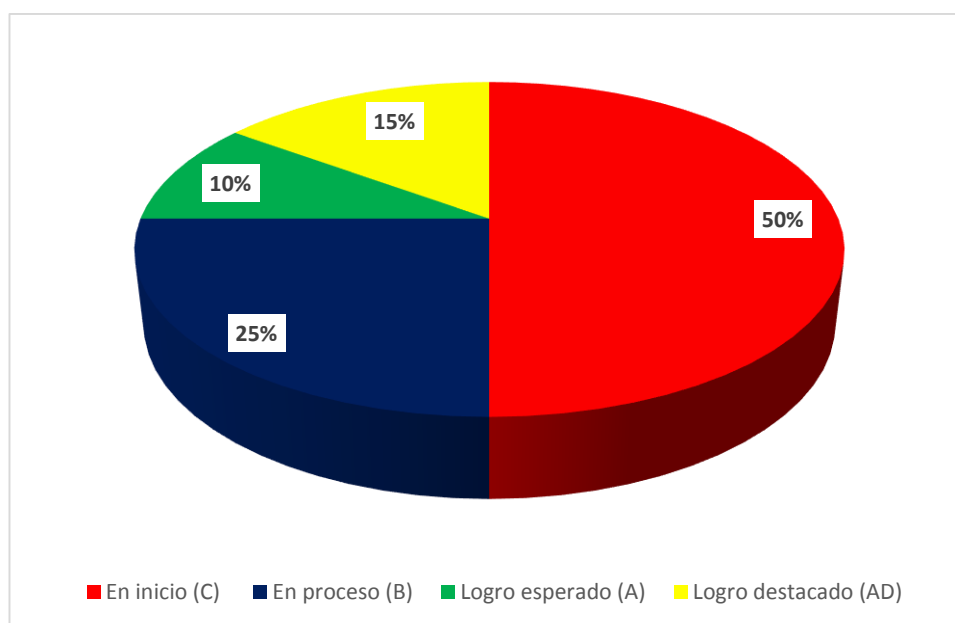


Gráfico 3: Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 3.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego creativo, el 50% en encuentran en Inicio, el 25% en Proceso, el 10% en Logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado. Ayacucho 2019.

Tabla 4. Niveles de logro en el de juego motor por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

NIVELES DE LOGRO EN EL JUEGO MOTOR	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	5	25%
En proceso (B)	8	40%
Logro esperado (A)	6	30%
Logro destacado (AD)	1	5%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo.

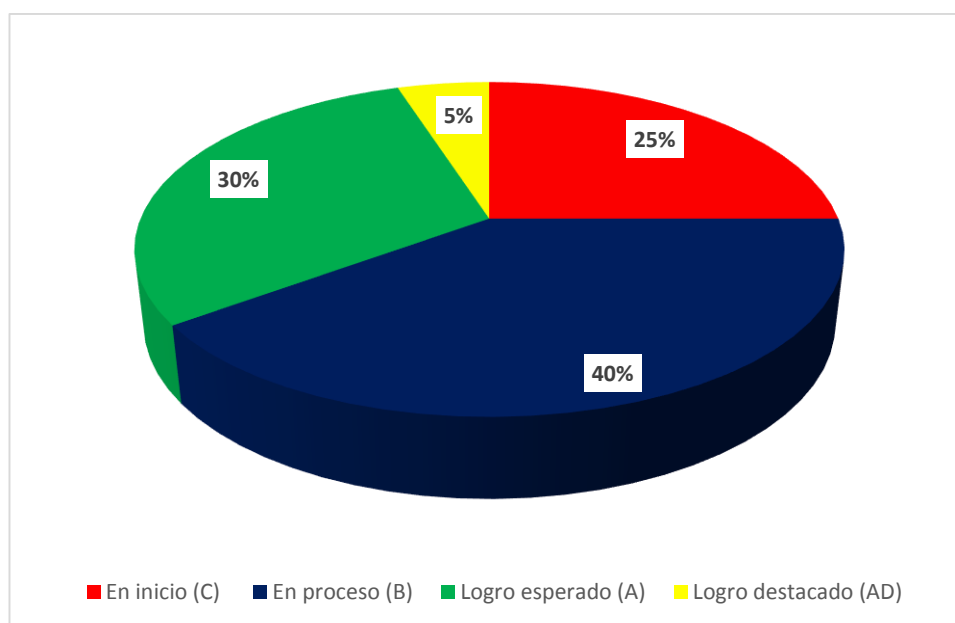


Gráfico 4: Niveles de logro en el de juego motor por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 4.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego motor, el 25% en encuentran en Inicio, el 40% en Proceso, el 30% en Logro esperado, mientras que el 5% Logro destacado. Ayacucho 2019.

Tabla 5. Niveles de logro en la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

NIVELES DE LOGRO EN LA MOTRICIDAD GRUESA	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	6	30%
En proceso (B)	7	35%
Logro esperado (A)	4	20%
Logro destacado (AD)	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo.

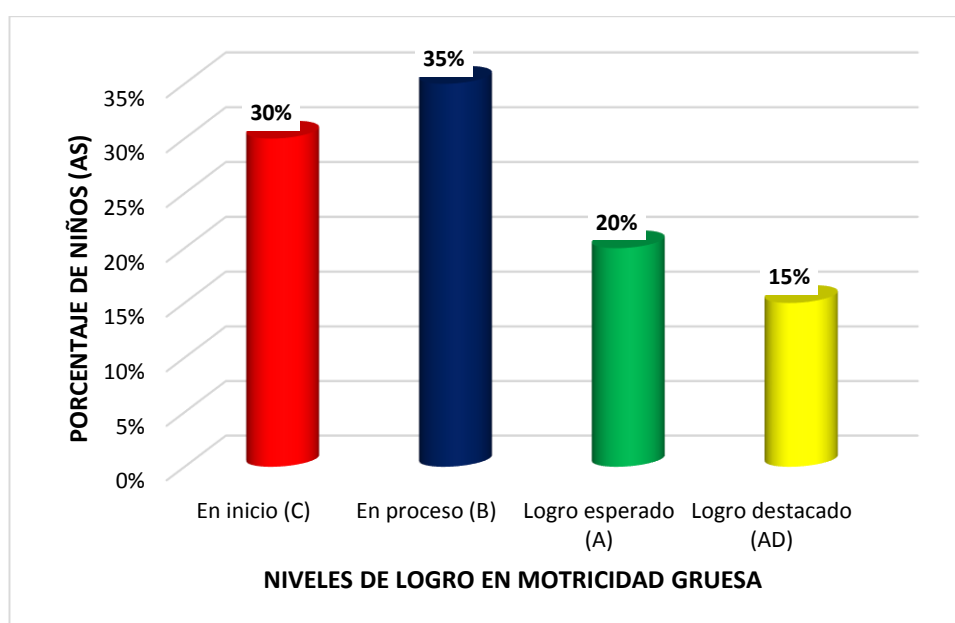


Gráfico 5: Niveles de logro en motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Fuente: Tabla 5.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en la motricidad gruesa, el 30% encuentran en Inicio, el 35% en Proceso, el 20% en Logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado. Ayacucho 2019.

## 4.2. Nivel Inferencial

### 4.2.1. Hipótesis general.

**Ho:** Los juegos no se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

**Ha:** Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

*Tabla 6.* Los juegos y su relación en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

		Los juegos	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Los juegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,877**
		N	,000
Motricidad gruesa		Coeficiente de correlación	20
		Sig. (bilateral)	,877**
		N	,000

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y Test fur Kinder- KTK.

**Interpretación:** Según la tabla 6, el coeficiente de correlación es 0.877, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

#### 4.2.2. Hipótesis específica 1.

**Ho:** No existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

**Ha:** Existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

Tabla 7. Relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

		Juego social	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Juego social	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,870**
		N	,000
Motricidad gruesa		Coeficiente de correlación	20
		Sig. (bilateral)	,870**
		N	1,000
			,000
			.
			20
			20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y Test fur Kinder- KTK.

**Interpretación:** Según la tabla 7, el coeficiente de correlación es 0.870, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego social y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

#### 4.2.3. Hipótesis específica 2.

**Ho:** No existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

**Ha:** Existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

*Tabla 8.* Relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

			Juego creativo	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Juego creativo	Coeficiente de correlación	1,000	,834**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlación	,834**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y Test fur Kinder- KTK.

**Interpretación:** Según la tabla 8, el coeficiente de correlación es 0.834, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

#### 4.2.4. Hipótesis específica 3.

**Ho:** No existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

**Ha:** Existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

*Tabla 9.* Relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

		Juego motor	Motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Juego motor	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,922**
		N	,000
Motricidad gruesa		Coeficiente de correlación	,922**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
		N	20
			20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y Test fur Kinder- KTK.

**Interpretación:** Según la tabla 9, el coeficiente de correlación es 0.922, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

### 4.3. Análisis de Resultados

Sobre el objetivo general, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.877, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es



0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis de Investigación ( $H_a$ ), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

Sobre el objetivo específico 1, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.870, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis de Investigación ( $H_a$ ), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego social y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

Sobre el objetivo específico 2, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.834, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis de Investigación ( $H_a$ ), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

Sobre el objetivo específico 3, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau<sub>b</sub> de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.922, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H<sub>a</sub>), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

Éstos resultados se contrastan con Gastiaburu (2012) Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una LE. N O 5032 del Callao Lima-Perú 2012, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, obteniendo la conclusión que la aplicación del Programa "Juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Asimismo. Rodríguez (2009) realizó un estudio sobre la Relación entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 5040 Pedro Ruiz del Callao, concluye que existe relación significativa entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de cinco años de la E. E. 5040 Pedro Ruiz del Callao.

Finalmente, Caparachín (2012) realizó un estudio en la Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niñas y niños

de 3 y 4 años en el Centro de Salud José Carlos Mariátegui, 2011. Llega a la conclusión general en cuanto al desarrollo psicomotor, por áreas, predominan los valores normales, siendo el área del lenguaje, donde la tercera parte de los niños presentan niveles de riesgo y retraso.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

- Existe relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.
- Existe relación significativa entre el juego social y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.
- Existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.
- Existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aban, A (2005). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 — 4 años*. Tesis de licenciatura. Ecuador.
- Bernal, S. (2006). *Metodología de la investigación*, México: Pearson Educación.
- Bustamante, A. (2007) Análisis interactivo de la coordinación motora, actividad física y del índice de masa corporal en escolares peruanos. Estudio transversal en niños de ambos sexos de los 6 a los 11 años de edad. Tesis doctoral. Brasil: Universidad Porto.
- Caballero, A., Yoli, J. y Valega, Y. (2010). *los juegos, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla*, (Tesis de Licenciatura) Bolivia: Universidad el Atlántico.
- Camerino, F. (2009). *Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original que mida, la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria*, en la universidad de Granada 2009. (Tesis doctoral) España: Universidad de Granada
- Caparachín, E. (2012). *Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 y 4 años en el Centro de Salud José Carlos Marjáteguj, 2011*. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Comellas, J. (1990). *La psicomotricidad en Preescolar*. Barcelona: CEAC, S.A

- Conde J. (2007). *Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil*. Barcelona: INDE
- Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Dávila, D. (2010). *Análisis de la actividad física y su incidencia en las destrezas motrices básicas en los cadetes de 5 a 6 años de edad de primer año de Educación Básica del Colegio Militar Eloy Alfaro*. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Escuela Politécnica del Ejército.
- Fernández, Ji (2009). *La importancia de la Educación Física en la escuela*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela.htm>
- Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. Tesis de Licenciatura. Colombia Corporación Universitaria Lasallista.
- García, J. y Fernández, V. (1996). *Juego y psicomotricidad*. España: CEPE
- Gastiaburu, L. (2012). *Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una [E. N O 5032 del Callao Lima-Perú 2012*. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria*

- obligatoria en la clase de educación física*. Tesis doctoral. España:  
Universidad Complutense de Madrid.
- Loudes, J. (2008). *Educación Psicomotriz y actividades físicas*. Barcelona: editorial científico — médica.
- MeineJ, K. (2004). *Teoría del movimiento*. Motricidad Deportiva. Buenos Aires: Stadium.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Huascarán.
- Miranda, M. (2007). *Desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Molina, A. (2001). *Niños y niñas que exploran y construyen currículo para el desarrollo integral en los años preescolares*. Puerto Rico: Editorial Universidad de Puerto Rico.
- Parra, J. (2005). *Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje*. Serie Estados del Arte. Pontificia Universidad Javeriana.
- Pauli, S. (2009). *Imagen y apariencia del cuerpo humano*. México: Ed. Paidós
- Pazmiño, M. y Proaño, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 — 2009*. Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Pic, R. y Vayer, P. (1977). *El diálogo corporal*. Barcelona: Científico-Médica.

- Rodríguez, L. (2009). *Relación entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 5040 Pedro Ruiz del Callao*. Tesis de maestría. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
- Ruiz, V. (2010). *Caracterización morfológica y del desempeño motor de los estudiantes de la Especialidad De Educación Física de la Universidad Nacional De Educación*. Tesis de maestría. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Editorial Universitaria.
- Tinajero, A. (2006). *Estimulación Temprana*. Madrid- España Cultural S.A.
- Zapata, O. (2001). *La Psicomotricidad y el Niño*. México: editorial Trillas.



## **VII. ANEXOS**

## ANEXO 1

(Körperkoordination test für kinder- KTK)

Nombre:..... Edad: ..... Aula:.....

Sexo: Femenino ( ) Masculino ( )

### 1. Equilibrio en retaguardia (ER)

Equilibrio	1 ra. tentativa	2da. tentativa	3ra. tentativa
Tabla de 6.0cm de ancho			
Tabla de 4.5cm de ancho			
Tabla de 3.0cm de ancho			

### 2. Saltos Laterales (SL): (15seg)

<b>1T:</b>	<b>2T:</b>
------------	------------

<b>1T:</b>	<b>2T:</b>
------------	------------

### 3. Transposición Lateral (TL): (20seg)

### 4. Saltos Monopedales (SM)

Derecha

5cm			
10cm			
15cm			

“Año del Dialogo y Reconciliación Nacional”

## CARTA DE AGRADECIMIENTO

CARTA DE AGRADECIMIENTO N° 001- 2018 - I.E.I. "SAN ALFONSO"/ HUANTA.

Prof. FREDDY IVAN RUIZ PARIONA

Director de la Institución Educativa “San Alfonso”

**ASUNTO:** Agradecimiento por realizar el proyecto de investigación Universitario en nuestra I.E. Inicial “San Alfonso”.

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para hacer de su conocimiento que mi persona profesor. FREDDY IVAN RUIZ PARIONA, en calidad de Director de la I.E.I. “SAN ALFONSO” HUANTA, La plana administrativa de la Institución y alumnado en general estamos inmersamente agradecidos, por la eficaz desempeño de las actividades que se logró en nuestra Institución Educativa. Del mismo modo le agradezco a su persona por haber tenido presente a nuestra Institución Educativa para realizar el proyecto de investigación Universitario en nuestra Institución. A través de la alumna: Griselda de la peña licares.

Reitero mi agradecimiento hacia su persona y hacia la Universidad ULADECH, por las diversas actividades realizadas en la Institución. Por otro lado me dirijo hacia su persona para solicitarle encarecidamente se siga trabajando con la labor social en nuestra Institución Educativa. Me despido deseándole éxitos en su vida.

  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA  
"SAN ALFONSO"  
  
M. Freddy Ivan Ruiz Pariona  
DIRECTOR

Atentamente.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FILIAL AYACUCHO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE  
EDUCACION

ACTA N° 0165-07-2019 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de AYACUCHO Siendo las 10:00 horas del día 06 de MAYO del 2019 y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 42°, los miembros del Jurado de Sustentación de tesis de la Escuela Profesional de EDUCACION, conformado por:

Dr(a). VALENZUELA TOMAIRO EPIFANIO Presidente  
Mgtr. FELICES MORALES ARTEMIO ABEL Miembro  
Mgtr. GOMEZ CARDENAS PAUL Miembro  
Dr(a). GARCIA YUPANQUI MIGUEL ANGEL DTI

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis titulado: LOS JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN ALFONSO, HUANTA 2018.

Presentado por:  
(3107131003) GRISELDA DE LA PEÑA LICARES

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Sustentación acordó: **Aprobar** por **Unanimidad** la tesis: , con el calificativo de 15, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el Título profesional de Licenciado(a) en Educación Inicial

Los miembros del Jurado de Sustentación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

Dr(a). VALENZUELA TOMAIRO EPIFANIO  
PRESIDENTE

Mgtr. FELICES MORALES ARTEMIO ABEL  
MIEMBRO

Mgtr. GOMEZ CARDENAS PAUL  
MIEMBRO

Dr(a). GARCIA YUPANQUI MIGUEL ANGEL  
DTI



# **INSTITUCIÓN EDUCATIVA Pr. "SAN ALFONSO" HUANTA 2018**

## **DURANTE EL TRABAJO SALTOS LATERALES**



## **ACTIVIDAD REALIZADA EN DESPLAZAMIENTO LATERAL**





## **ORGANIZANDO TRABAJO DE GRUPO**



## **DURANTE LA ACTIVIDAD DE MONOPEDALEO**





## TRABAJO DE SALTOS EQUILIBRADOS



## TRABAJO DE EQUILIBRIO COORDINACION MOTRORA



**ACTIVIDAD DE EQUILIBRIO EN RETAGUARDIA**

