



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 430-7 DE YANANACO, DISTRITO
INDEPENDENCIA, PROVINCIA VILCAS HUAMÁN,
AYACUCHO – 2020**

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

AUTORA

GANDULIAS ATIQUIPA, YECILA

ORCID: 0000-0003 – 2820 - 1413

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Gandulias Atiquipa, Yecila

ORCID: 0000-0003-2820-1413

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Ayacucho, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carahuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto
PRESIDENTE

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
MIEMBRO

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
MIEMBRO

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios y a la Virgen Maria Auxiliadora por permitirme la vida y la salud por regalarme la sabiduría para llegar a cumplir mis sueños.

A todos mis docentes quienes me compartieron su conocimiento y experiencias. A todos mis compañeros, a la directora y mis niños. Les agradezco no solo por estar aportando buenas cosas a mi vida, sino por los grandes lotes de felicidad y de diversas emociones que siempre me han causado. Muchas gracias

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis a Dios, a mi madre Epifanía, mi padre Narciso, mi esposo, mis hijos, todos mis hermanos(a), pues ellos son el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación, en ellos tengo el espejo en el cual me quiero reflejar pues sus virtudes infinitas y el gran corazón me llevan a admirarlos cada día más...los amo

RESUMEN

La investigación, responde a la necesidad de conocer la correlación entre los juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús – del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021; la investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población de 62 niños y una muestra de 17 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos motores y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,750$; que existe una correlación positiva entre los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho – 2020.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos Motores, motricidad Gruesa

ABSTRACT

The research responds to the need to know the correlation between motor games and gross motor skills in 5-year-old children from the I.E.I. N° 408 Niño Jesús – from the Populated Center of Sapcha, District of Acochaca, 2021; The general objective of the research was to determine the relationship between motor games in gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 430-7 of Yananaco, Independencia district, Vilcas Huamán province, Ayacucho - 2020. The methodology used was quantitative, descriptive level and correlational design; a population of 62 children and a sample of 17 5-year-old boys and girls was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using Excel statistics and SPSS version 26, for tabulation and representation in tables and graphs. The results obtained indicate that there is a low positive correlation between motor games and the balance dimension with $r = 0.750$; that there is a positive correlation between motor games in gross motor skills in 5-year-old boys and girls from Educational Institution No. 430-7 of Yananaco, Independencia district, Vilcas Huamán province, Ayacucho - 2020.

Keywords: Learning, motor games, gross motor skills

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	4
AGRADECIMIENTO	6
<i>DEDICATORIA</i>	7
RESUMEN	8
ABSTRACT.....	9
CONTENIDO	10
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	19
2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	27
2.2.1. Definición del juego motor.....	27
2.2.2.4.Dimensiones.....	41
2.2.2.5. El control del cuerpo.....	42
2.2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa.....	42
III. HIPÓTESIS	44
IV.METODOLOGÍA.....	45
4.1.Diseño de la investigación	45
4.2.Población y muestra.....	46
Tabla 1 Población	47
Tabla 2 muestra.....	47
4.3.Definición y Operacionalización de variables	48
4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.5.Plan de análisis.....	49
4.6.Matriz de consistencia	51
4.7. Principios éticos	52
V.RESULTADOS.....	54
5.1.Resultados.....	54
5.2. Análisis de resultados	61
VI.CONCLUSIONES.....	66
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68

Anexos	77
Anexo 01: Cronograma de actividades	77
Anexo 02: Presupuesto	78
Anexo 03: Instrumento de recolección de datos	79
Anexo 04: Consentimiento informado.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 05: Validación de instrumentos.....	¡Error! Marcador no definido.

I. INTRODUCCIÓN

Clavijo (2006) “Una de las competencias determinantes en la etapa de la niñez es la motricidad. Esta competencia se define como es la técnica o conjunto que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para modificarlo o estimularlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica” (p. 76). De lo anterior se puede deducir que la importancia de la motricidad radica en el desarrollo integral que posibilita, es un desarrollo poblacional normal en el que los juegos motores y la motricidad gruesa son parte trascendental de la educación.

En cuanto a su desarrollo, actualmente se están implementando diferentes estrategias en diferentes escuelas alrededor del mundo. Sin embargo, aún existen muchas instituciones educativas que no han construido un contexto de enseñanza o, por el contrario, los docentes no han innovado sus metodologías.

Según Portero (2015) explica que, “en Tungurahua, Ecuador uno de los problemas más recurrentes que limita el desarrollo de la motricidad en los niños es la carencia o actualización en estrategias y métodos didácticos, generando alteraciones o suspensiones en el desarrollo de los infantes” (p. 192)

En cuanto a la motricidad, esta se puede dividir en dos dimensiones principales: fina y gruesa. El primero se refiere a pequeños movimientos musculares asociados con la precisión y la exactitud. Por otro lado, los segundos son movimientos que utilizan músculos grandes como brazos, piernas y torso. (Rodríguez, 2019)

De igual forma, según Portal (2016), es necesario resaltar que este tipo de motricidad es “muy importante para el desarrollo omnidireccional del niño:

movimientos de manos, piernas, espalda y abdomen”. Para que los niños se muevan, exploren y aprendan sobre el mundo que les rodea. “Aunque es apropiado, en el desarrollo integral de los niños, muchos docentes no se desarrollan adecuadamente por muchas razones. Por ejemplo, falta de materiales de aprendizaje, falta de infraestructura, falta de comprensión de los métodos de promoción y estrategias educativas.

Según Semino (2016), a nivel nacional, el desarrollo motor grueso es variable y los datos sobre su evolución dependen de una variedad de factores. Por ejemplo, en un medio rural, los niños y niñas del municipio de Piura se encuentran muy desarrollados en la motricidad gruesa debido a factores como la correcta aplicación de los materiales, las estrategias de capacitación enfocadas en actividades recreativas entre otros aspectos.

Sin embargo, contrario a este hecho, Rayan (2017) argumenta que en la región andina, el desarrollo de la motricidad gruesa es en gran medida autónomo por parte de los estudiantes, por una variedad de razones. El material, la ausencia e indiferencia de algunos docentes, la falta de uso de la materialidad y las estrategias para desarrollar esta habilidad. En ese caso, ya sea en pleno desarrollo o lenta evolución, la adopción de estrategias didácticas o material innovador se vuelve decisiva. Por ello, es imperativo que los docentes actualicen e innoven sus estrategias y métodos de enseñanza.

La evidencia de un desarrollo más lento del rendimiento deportivo bruto generado por los músculos en Ayacucho, especialmente en la comuna de Independencia, ha visibilizado la realidad nacional del rendimiento deportivo bruto, se debe a la indiferencia o resistencia que muestra la metodología. A

menudo utilizado por los profesores en el aula. Por ello, es necesario implementar estrategias que permitan el desarrollo pleno de la motricidad gruesa, pero que sean estimulantes, emotivas e innovadoras, a la vez que mantengan despiertos a los niños y niñas dedicados y motivados a su desarrollo.

La motricidad gruesa es comprendida como una técnica que es favorable para el dominio del movimiento corporal la comunicación, relajación que los niños van a establecer con el mundo que les rodea, la globalidad de los niños manifestados por su movimiento y acción que emocionalmente une al mundo debe ser comprendida como el vínculo estrecho que existe entre la estructura afectiva, somática y cognitiva. La importancia en el desarrollo que va evolucionando en los niños y por medio de su enfoque implica La relación del entrelazamiento existente entre las funciones psíquicas y motrices para una adecuada coordinación de sus movimientos por esa razón los padres y docentes deben conocer la conducta de sus niños en cada área motriz, cognitiva, afectiva, en las distintas etapas de su desarrollo para que mediante una estimulación adecuada accedan un buen desenvolvimiento de su cuerpo. Los movimientos son efectuados por la relajación y contracción de diversos grupos de músculos para esto funcionan los receptores sensoriales localizados en la piel y los receptores propio de los músculos y los tendones, los niños captan estímulos visuales y los perfeccionan en la mente luego lo manifiestan en movimientos corporales o acciones gráficas que determinan por ser analítica, espontanea, creadora, analítica. Por medio del juego los niños desarrollan habilidades que corresponden a las diferentes áreas por tal motivo ofrece muchos beneficios a los niños. (Gonzales y Silva, 2011).

Una prueba internacional, la prueba PISA se utiliza para medir la calidad de la educación o el rendimiento de los estudiantes en las áreas de comunicación y matemáticas en los países miembros. Perú es uno de ellos, pero lamentablemente sus alumnos tuvieron un débil desempeño que podría considerarse alarmante ya que ocuparon uno de los últimos lugares. Esta se realiza cada tres años y se midió por última vez en 2018, cuando el 9,6 % mostró un aprendizaje suficiente, mientras que el 90,4 % seguía tratando de mejorar sus calificaciones considerando la materia de matemáticas (Ministerio de Educación Nacional (MINEDU), 2019). Aparte la Unesco (2018), llevo a cabo un estudio a estudiantes de 16 países que cursaban el tercer y sexto grado de primaria, al conocerse los resultados, el Perú una vez mostraba bajo rendimiento en el área de matemática, estando solamente encima de Guatemala y El Salvador.

Además de la UNESCO (2018), una encuesta de estudiantes de los grados 3 y 6 en 16 países encontró que Perú tuvo un bajo desempeño en matemáticas, seguido solo por Guatemala y El Salvador. Actualmente en el Perú la educación matemática enfrenta una serie de situaciones negativas y se puede decir que está en crisis, quizás por el rol del docente, el currículo y los recursos, porque sabemos que seguimos aplicando los métodos tradicionales de enseñanza. importante en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes Los docentes encargados de enseñar deben explorar diferentes metodologías para que los estudiantes construyan sus propios métodos de aprendizaje (Mora, 2015).

La educación en el Perú se ha visto afectada y cambiada debido a la actual pandemia que estamos viviendo. Ahora se ofrece a través de medios virtuales, lo que no es

aceptado por los estudiantes ya que muchos han resultado heridos. Los maestros necesitan encontrar estrategias que puedan usar para desarrollar estas habilidades en los bebés.

Los aprendizajes les permiten desarrollar sus propias habilidades únicas. Los juegos traen muchos beneficios a los niños, la comprensión principal de los niños es que se divierten a través de los juegos porque los juegos son un ejercicio natural para cada uno de ellos. Socializar con todos los demás compañeros, desarrollar su autoestima.

Los niños que se consideraron para la presente investigación, demuestran dificultades en sus actividades sobre la motricidad gruesa, en parte se repercute por el uso excesivo de tecnologías, porque ya no realizan juegos de movimiento corporal, lo que es fundamental en el desarrollo de esta etapa, cayendo en cierta forma en el sedentarismo y considerar mayor importancia a juegos de dispositivos tecnológicos, dejando en segundo plano los juegos motores, motivo por el que se plantea el problema

¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020? Como objetivos tenemos Determinar la relación entre los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020. Establecer la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa motriz de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020. Establecer la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa cognitiva de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020.

Establecer la relación entre los juegos motores en la motricidad gruesa afectiva emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020.

Esta investigación se justifica porque brinda todos los elementos necesarios para que los docentes realicen correctamente las actividades educativas, para que los niños aprendan a asumir sus propios roles autónomos y adquieran las habilidades necesarias.

Asimismo, tiene sentido hacerlo en el lado relacionado. Porque las habilidades matemáticas representan una parte integral del desarrollo humano y, en combinación con estrategias didácticas, implementaciones como los juegos permiten que niños y niñas de hasta 5 años logren este progreso constructivo en la institución educativa.

Los niños de 5 años se muestran menos confiados a la hora de intentar resolver el problema presentado, lo que se justifica por su relevancia. La terapia aplicada apropiadamente, combinando las habilidades y estrategias necesarias, ayuda mucho al aprendizaje. Esta investigación también está teóricamente comprobada, ya que un análisis riguroso aumenta el conocimiento y permite que los estudiantes identifiquen claramente lo que es positivo o negativo en su investigación.

El Contenido que te guía para integrar tu formación académica. Así, según los resultados de este estudio, las contribuciones incluyen la introducción de nuevas ideas conocidas que son útiles en la planificación de lecciones. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 12 niños y niñas de 4 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo se utilizó el estadístico excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos.

Además, se realizó el consentimiento informado para que los padres puedan autorizar a los estudiantes participar en la investigación.

Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una correlación positiva baja entre los juegos motores y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,3115$; que existe una correlación positiva muy baja entre los juegos motores y la dimensión de ritmo con $r = 0,0273$ y existe una correlación positiva muy baja entre los juegos motores y la dimensión de tonicidad con $r = 0,0306$. El investigador concluyó que existe una correlación positiva entre los juegos motores y la motricidad gruesa con $r = 0,1379$.

II.REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacional

Abril (2019) en su tesis titulada: La incidencia de los juegos motores y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí, su objetivo general ofrecer sugerencias para la organización/planificación de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa desde sus contenidos, capacidades y habilidades en articulación con los juegos motores , de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí - Ecuador. Con una metodología cualitativa, muestra no probabilística, el instrumento y técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que en la prueba de entrada un 85% de niños están en el nivel bajo un 15% en el nivel regular. En la prueba de salida, el 45% están en el nivel regular y el 55% en el nivel bueno. En conclusión, el estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa es mejorado por el empleo de los juegos motores en beneficio de los infantes de 3 a 4 años, reconociendo la importancia del tema en pos de la realidad educativa ecuatoriana.

López (2018) en su investigación titulada: Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, en relación a su objetivo general determinar cómo influye los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Su metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con una muestra de 20 niños (9 niños y 11 niñas),

el instrumento de recolección de datos como técnica (observación) e instrumento (escala de Nellson Ortiz). Los resultados obtenidos mediante la observación muestran que en la prueba de inicio el 45% están en el nivel malo y un 55% en el nivel regular, y en la prueba de salida el 40% de niños alcanzaron el nivel regular y un 60% en el nivel bueno. Concluye que, mientras más presencia de juegos motores mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

21.2.Nacional

Arzola (2018) con su tesis: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Realizado en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051-Carabayllo. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ($p=0,204 > \alpha = 0,05$); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y postest el valor

es $< \alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabaylo.

Aguilar (2018) en su tesis titulada: Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N°419/MX-P Ninabamba del Distrito San Miguel la Mar Región Ayacucho en el año académico 2018. Cuyo objetivo fue, evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°419/Mx-P Ninabamba, distrito de San Miguel, La Mar, Región, Ayacucho. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una población y muestra de 18 estudiantes, se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico muestran que, en la prueba de entrada el 95% de niños no han desarrollado su motricidad gruesa y el 5%, de niños están en proceso, en la prueba de salida el 85% de los estudiantes, logran la estimulación de resistencia para el desarrollo de la motricidad gruesa y el 15% está en proceso. En conclusión, una vez implementada las actividades lúdicas, se alcanzando el 100% de estudiantes logran desarrollar la coordinación y el equilibrio.

Araujo (2018) en su tesis titulada: Los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María - Huacho. El objetivo fue, determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María –Huacho.

El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio fue de 20 niños, la técnica fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados hallados mencionan que en el pre test, un 48% están en el nivel en inicio y el 52% en nivel en proceso. En el post test, el 25% de niños están en el nivel en proceso y el 75% en el nivel logro previsto. Concluye que, los juegos motores mejoraron de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho.

Agramonte (2018) con su tesis: El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y pos-test a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asis” – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico

los resultados obtenidos en el pos-test fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Yahuana (2018) con su tesis de licenciatura: Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura. El universo muestral estuvo constituido por 20 niños (12 varones y 8 mujeres). La técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento empleado fue la Lista de Cotejo. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el software SPSS versión 18.0, a través del cual se elaboraron las tablas y figuras de barras de los resultados de evaluación de la variable motricidad gruesa. La evaluación de la motricidad gruesa en las unidades de análisis obtuvo los siguientes resultados: 40% obtuvieron un desarrollo del movimiento autónomo en logro previsto; 53% obtuvieron un desarrollo del equilibrio corporal en inicio; 63% obtuvieron un desarrollo de la coordinación general en inicio; 50% obtuvieron un desarrollo del ritmo en logro previsto Las conclusiones fueron las siguientes: Las dimensiones de la motricidad gruesa como el equilibrio corporal y coordinación general, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, Piura, 2017, requieren un mayor acompañamiento del docente vía una estrategia didáctica como el juego motriz, mientras que otras dimensiones de la motricidad gruesa, como el movimiento autónomo y el ritmo, requieren menos acompañamiento de dicha estrategia didáctica. La propuesta didáctica

basada en el juego motriz plantea el uso de diversos juegos motrices haciendo énfasis en el desarrollo del equilibrio corporal y la coordinación general.

2.1.3.Regionales y/o locales

Rímac (2019) con su tesis de investigación: Programa de psicomotricidad para mejorar niveles de coordinación motora gruesa en niños de 5 años: I.E. 313 – Miraflores Bajo - Chimbote – 2018. El objetivo fue demostrar que el programa de psicomotricidad mejora los niveles de la coordinación motora gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 313 de Miraflores bajo de Chimbote en el año 2015. Los resultados hallados muestran que, en el pre test el 92% de niños se encuentran en el nivel malo y el 8% en el nivel regular. En el post test, el 28% de niños se ubican en el nivel bueno y el 72% en el nivel excelente. La investigación realizada permitió encontrar o arribar a las siguientes conclusiones: General: Los niveles de coordinación motora de los estudiantes de la institución educativa 313 Miraflores Bajo de Chimbote, están en relación a la escala vigesimal, en consecuencia, en el pre test alcanza el nivel malo y regular mientras que en el post es la situación se modifica y se alcanza el nivel bueno y excelente.

López (2021) en su investigación: Juegos motores para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma. Cuyo objetivo fue, determinar de qué manera influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños del distrito de Casma. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivelexplicativo, diseño pre experimental, la muestra de estudio fue de 10 niños, se aplicó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 80% de niños están en el nivel C, el 20% en el nivel B. Pero en el post test el 10% de niños están en el nivel B, el 40% alcanzaron el nivel A y

el 50% de niños se encuentran en el nivel AD, Concluye que, queda determinado la influencia de los juegos motores en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años; contrastando la hipótesis la significancia de $p= 0.005$ siendo menor a 0.05, de manera que la hipótesis queda aceptada.

Huamán (2018) en su investigación: Juegos motores como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San marcos, Huari. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de juegos motores como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San marcos, Huari. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, en una muestra de 24 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la escala de estimación. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 79% de niños están en el nivel en inicio y el 21% en el nivel en proceso. en el post test el 79% de niños alcanzaron en nivel de logro alcanzado y el 21% en el nivel de logro destacado. Concluye que, queda determinado que los juegos motores como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari.

Vásquez, (2021) en su investigación: El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia del juego tradicional como estrategia

didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio fue de 23 niños, la técnica fue la observación y el instrumento el test de Tepsi. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 13% están en el nivel de retraso, el 52% en el nivel de riesgo y el 35% están en el nivel normal. En el post test, el 9% están en el nivel de retraso, el 34% en el nivel de riesgo y el 57% en el nivel normal. Concluye que el juego tradicional como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños de tres años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, de acuerdo a la prueba de Wilcoxon el valor alcanzado está dentro del rango normal.

Alba (2021) en su investigación: “El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles de Chimbote, distrito de Chimbote”. Cuyo objetivo fue, determinar si el juego tradicional como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles de Chimbote, distrito de Chimbote. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel explicativa, diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra de estudio fue de 18 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento el test de tepsi. Los resultados obtenidos a través del pre test se demostró que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Se concluyó que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos motores mejoraron significativamente el nivel

de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo $P < 0,05$

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Definición del juego motor

Arribas & Vilaplana (2009) el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz

Condemarin et al. (1978) este tipo de juego consiste ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes.

Cabe resaltar, que para algunos autores este tipo de juego lo definen como los juegos sensorio motores.

Piaget (1985) los juegos sensorio motores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir

sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

Para Arnaiz, Rabadán y Vives (2001) en Quiroz y Arráez (2005) los juegos motores son acciones que facilitan la vivencia y el placer de las actividades motoras que realiza la persona involucrando sus grandes músculos. Logrando un conocimiento del esquema corporal, la imagen corporal y la identidad.

En suma, los juegos motores son los que vivencian el placer e involucran a los movimientos musculares como: estirar o doblar los brazos y piernas. A través de diversas actividades para alcanzar a identificar una imagen, esquema corporal e identidad, teniendo en cuenta todos los sentidos del cuerpo y sobre todo la secuencialidad en el desarrollo de los infantes se comenzará de lo más fácil a lo complejo.

2.2.1.2. Teoría de juegos según Jean Piaget , Lev Vygotsky

Para Piaget (1956), argumentó que el juego es parte esencial de la inteligencia escolar, porque se ocupa de la realidad de cada etapa, tanto reproductiva como funcional, de cada persona. El origen del desarrollo del individuo de las capacidades sensoriomotrices, el razonamiento y el simbolismo, todo lo cual acompaña el desarrollo del juego. De manera similar, Piaget ofrece el conocimiento de tres taxonomías básicas de juegos que evolucionaron con el pensamiento humano.

- Más juego basado en movimiento (similar al anime)
- Juego figurativo (neutro, simulado)
- Reglas del juego (combinadas, pero todo depende del equipo)

Piaget, por su parte, considera que la maduración física se basa en cambios fisiológicos y anatómicos, y la experiencia también influye en este aspecto. Piaget en el siglo XXI da fundamento a la noción de constructivismo y al paradigma en la pedagogía y sobre todo en el sistema peruano educativo aportó mucho con este estudio.

En cambio, para Vygotsky (1984) manifiesta que el juego se produce bajo una necesidad de emitir el contacto con las personas de su entorno. La naturaleza dio origen al juego porque las diversas escenas presentadas a través del juego se desarrollaban según la intuición y el ritmo de cada individuo, por lo que el juego se convirtió en una actividad social, a través de la cual otros niños podían interactuar de diversas formas, y puedes desarrollar tus habilidades.

Cabe aclarar que Vygotsky y Piaget son los autores del concepto constructivista de educación. Por otro lado, Piaget sostiene que los niños desarrollan esta habilidad a través de su comportamiento en el entorno, mientras que Vygotsky señala que la cultura y el origen social son muy importantes en el proceso de aprendizaje, nos referimos a que tendremos un mayor crecimiento. Cuando interactúa con la cultura y actúa con eficacia e independencia.

Cada uno de los autores cita que la formación inicial establece claramente que un juego popular es importante para su desarrollo, ya que hace que el juego sea más social y cooperativo, es importante para (Piaget) reforzar el conocimiento y la coherencia.

2.2.1.3. Características

Como señala López (2015) cuando explica que existen diferentes juegos con características específicas y se representan según su tipología.

- Dependiendo de las reglas del juego, el tiempo de juego y el modo de actividad pueden variar según el lugar donde vive el niño y el entorno.

- Bajo uso de equipo para realizar juegos de motricidad. - Actúa como herramienta de socialización, consolidando el contacto con niños de diferentes clases sociales.

- Cada movimiento utiliza un material específico.

- Perseguir metas y perseguir ciertas formas de logro. Por ejemplo, esto incluye cazar, arrojar objetos a lugares específicos. Esta es una actividad divertida.

- Mejorar, receptivo, idealizar y ampliar la producción del lenguaje completo del niño. - Actividades que se desarrollan individualmente o en grupo. En este caso se utilizan operaciones de grupo.

- Simplificado en términos de simplicidad y se adapta según sea necesario. - Lo hacen los niños y para su satisfacción, los bebés crean un mundo en el que desarrollan sus propias reglas, lenguajes, actividades, etc.

- Participar en procesos de desarrollo positivos en beneficio de los niños pequeños y desempeñar un papel de apoyo en el desarrollo de diversas habilidades motoras y físicas. Está claro que el juego cumple su carácter de acuerdo a la actividad que se ve facilitada por el ejercicio pleno.

2.2.1.4. Procesos pedagógicos de los juegos tradicionales

Según Sailema y Sailema (2018) “mencionan que, en un proceso pedagógico se debe cumplir los siguientes parámetros, el qué, el con qué, el quien, el cómo; además hay que investigar del juego, análisis del juego, tematización del juego, constitución del juego y evaluación del juego” (p. 43).

Para Cara y Martínez (2021) argumentan que, desde una perspectiva pedagógica, el movimiento del juego debe pasar por cuatro procesos en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

Planificación. Esto significa que las actividades recreativas deben seleccionarse con fines educativos. b) Implementación. Los juegos motores tienen reglas simples, pero cuando se involucran en la enseñanza, los maestros pueden adaptarlos a la situación y adaptarlos a sus necesidades y habilidades de desarrollo. c) Implementación. Una vez que se planifican y ejecutan los juegos tradicionales, el profesor de la lección los ejecuta según lo prescrito. d) Evaluación. Los juegos de movimiento deben evaluarse a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto nos permite mejorar u optimizar el juego. Además, en cualquier caso, nos permite contextualizar mejor el juego para el desarrollo de otras posibilidades en el futuro.

2.2.1.5. Tipos

En cuanto a los tipos de juegos tradicionales, son muy diversos, cada uno ajustado en función de dos factores clave de tiempo y espacio, conteniendo unas reglas y otras siendo fijas, cambiantes, algunas aumentando en duración, otras decreciendo, pero todas, entre otras, según a Rosa, Del Rio y Redondo (2001), pretenden conservar su esencia entre los hacer más reconocidos.

Las chapadas: La regla de este juego es que uno de los elegidos intenta atrapar a los demás.

Carrera en 3 etapas. En este juego, los niños y niñas participan en parejas y pueden conectarse con una sola pierna, por lo que se seleccionan tres puntos

de apoyo, distancias y puntos correspondientes para moverse. Comience en la señal y el que termine primero es el ganador. Este juego requiere coordinación del movimiento y agilidad de los participantes.

Juego de la jungla: para el papel del lobo, los niños se alinean en un círculo, el personaje del lobo intenta sacar a los niños del círculo y gana la última persona que queda dentro del círculo dibujado. Carretilla. En un juego de parejas donde un niño y una niña se paran atrás, la persona de adelante está boca abajo, y la persona de atrás toma sus piernas y da una señal, ¿qué juego ganará primero? Es un juego que requiere coordinación de manos y equilibrio.

Encantado: El juego consiste en no ser atrapado ni tocado por un jugador seleccionado para representar a una bruja. Gana el que no se mueve ni se fascina.

Gato y Ratón: Los niños forman una cadena con los brazos conectados. Uno representa un ratón y el otro es un gato que intenta atrapar al ratón. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón. (El representante es un niño)

Hide-and-Seek: Se selecciona a un niño para que esté en una ubicación específica y se inicia una búsqueda a tiempo para que otros puedan esconderse. En este juego, el primer niño encontrado ocupa el puesto de investigador.

Eliminación de Nachi: El juego comienza con la selección del equipo, un equipo recibe el balón y si tienen que prestar atención y no tienen que quitar el balón, gana el equipo que tiene el balón en el tiempo especificado.

Salta soga: En este juego, dos niños siguen el ritmo de una cuerda colocada al final de un carrete.

mundo. Este es un juego de equipo en el que pueden participar tanto hombres como mujeres. Antes del juego, se dibuja una cuadrícula en el suelo o campo en orden ascendente y finalmente un semicírculo. Los participantes pueden sortear antes de la salida. Entonces comienza cuando uno de los participantes tira un objeto en un cuadrado vacío, pasa todos los cuadrados dibujados con un pie, y si esa persona lo hace sin errores, esa persona gana el cuadrado, si pierde, comienza el juego de nuevo. Gana el que cierre más cuadrados.

Liguita: En este juego se forman equipos de 3 o 5 jugadores y en el momento indicado saltan la goma elástica de diferentes formas, como desde el principio hasta el final de la goma elástica. Una secuencia constante continúa. Los participantes pierden si saltan o cometen un error.

bolso de encaje Este juego también se llama Sack Race. El juego requiere un saco para que puedas poner el pie en el suelo y seguir las indicaciones dadas para saltar hacia el objetivo y el que llegue primero gana. Requiere coordinación de movimiento, agilidad y una línea de costa más ancha para facilitar el movimiento. **Asesinato:** Un participante elegido o voluntario que se para frente a un equipo de niños y trata de esquivar una pelota lanzada por otro niño, y el que suelta la pelota pierde.

Garza: La caña se planta de forma vertical y el niño debe introducir varias vueltas de la vara a una distancia de unos 2 metros. **7 Sins:** Este juego consiste en nombrar frutas y verduras a los niños. Un niño tira la pelota y

grita el nombre de la fruta, y el niño con ese nombre corre y atrapa la pelota. La primera persona en recolectar los siete pecados capitales pierde y el juego termina.

kiwi. Este es un juego de equipo en el que construyes una torre con latas de leche (que puedes cambiar). Después de una distancia, un jugador con una pelota de tela intenta derrumbar toda la torre.

Lanzamiento: Los participantes lanzan una moneda a la vez, tratando de acercarse lo más posible a la línea sin cruzarla. El que esté más cerca de la línea gana y elimina las piezas de todos los demás.

Canicas: Se desarrolla dibujando un círculo en el suelo y colocando una cierta cantidad de canicas en cada jugador. La idea es sacar tantas canicas del círculo como sea posible. Gana quien tenga más canicas en el círculo.

Bolero: El juego consiste en introducir un bolero con mango mediante varios movimientos llamados capilchos. El ganador se determina por puntos. Equivalente al número de veces que se puede insertar el mango en el rodamiento

Toad: Un juego adecuado para que jueguen los adultos. Es un juego de lanzamiento de fichas. Pon cada ficha de tiro en el hoyo para determinar tu puntuación. Gana el que más puntos consiga.

Lanzar la cuerda: Comience formando dos equipos liderados por un capitán. El juego se desarrollaba mediante una cuerda, marcada y acotada. Después de agrupar a los jugadores, tiran del extremo de la cuerda y el grupo que cruza el área límite gana el juego. Es un juego que requiere fuerza y trabajo en equipo.

San Miguel. Este es un juego grupal y requiere personajes de madre, ladrón e hijo. Entonces los niños tuvieron que pararse uno al lado del otro y sus madres fueron de compras. En esta situación llegó un ladrón e intentó apoderarse de uno de los niños. Todos gritaban San Miguel, San Miguel. Los niños. Entonces, un ladrón astuto los robaría uno por uno y terminaría sin nada.

que pasa rey Este es un juego de equipo. Estos dos jugadores son elegidos y a cada miembro se le asigna un color. Al principio, tómense de las manos y dibujen un arco. Los niños en fila deben pasar, pararse detrás sorprendidos de qué color quieren, pararse en fila, el evento termina cuando todos los integrantes hayan terminado su selección y se hayan inscrito en el concurso Para hacer. . Está claro que hay muchos tipos diferentes de juegos de motricidad, cada uno con sus propias características y reglas. Además, no necesitas ingredientes complicados para cada uno. En otras palabras, es fácil de fabricar.

2.2.1.6. Beneficios

Para López (2015) “sostiene que, los juegos motores son aquellos que se mantienen época tras época y que potencian la actividad motriz del infante, es decir, el desarrollo de las habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras. (ejercicios motrices corporales)” (p. 32).

Según Navarro (2002) “señala que, los juego motor generan un gran número de beneficios en el desarrollo del entorno de los niños; los más conocidos son que incrementa las capacidades físicas y motrices de cada niño que practica al juego” (p. 34).

Asimismo, puede desarrollar su apariencia, ser capaz de realizar movimientos coordinados, tener un mejor control sobre sus movimientos, moverse con facilidad y mejorar la precisión de sus movimientos.

Del mismo modo, otra gran ventaja de los juegos de motricidad es la sociabilidad de los niños, lo que puede requerir el número de participantes necesario para que la motricidad se desarrolle correctamente. La relación entre los participantes y su entorno inmediato también es fundamental. Esta actividad requiere la supervisión de un adulto o responsable para que se realice correctamente. Al final de la actividad motora, los niños descubren que pueden desarrollar una mejor comunicación entre las actividades en el interior y en la naturaleza y su entorno.

2.2.1.7. Importancia

Los juegos populares o tradicionales se complementan con estrategias educativas equilibradas que benefician a los niños. Según López (2015), las características más importantes que se pueden observar en los juegos educativos son:

Para adquirir nuevos conocimientos, es necesario crear estímulos que despierten cierto interés en el niño. Esto crea creatividad motora, una parte natural del proceso de desarrollo mental.

Este aprendizaje da forma y desarrolla lo que es emocionante, divertido y crea un aprendizaje significativo. La responsabilidad del maestro es muy importante en el desarrollo, porque es el período de formación del niño. Depende del estudiante decidir qué juegos son más satisfactorios y beneficiosos para él, dadas las responsabilidades asignadas.

El profesor es quien escoge el tipo de juego, para su desarrollo. Esto le permite proponer una mejorara para el desarrollo cognitivo del niño.

Cabe resaltar que las prácticas didácticas tienden a realizarse de manera espontánea, creativa y motivadora que es ocasionada por el profesor y captada por los niños.

Se debe trabajar en fortalecer el aprendizaje autónomo y colectivo.

El aprendizaje grupal debe de ser una estrategia planteada en el juego, para proporcionar en los niños; momentos de socializar con los demás a la integración a un equipo, ayuda a la determinación en sus respuestas, todo que refleja a una acción, es acogida por el otro compañero. En base a esto el niño edifica modos particulares para su socialización con los otros.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Da Fonseca, (2013) señala: Las habilidades motoras gruesas se refieren a la coordinación de los movimientos indicados, como saltar, rodar, correr, caminar y bailar. Es una habilidad en proceso que un niño adquiere sobre la coordinación del cuerpo y el mantenimiento del equilibrio. Además de lograr excelencias como la fuerza y velocidad de sus movimientos. El proceso de desarrollo varía de una persona a otra, según la madurez, el sistema nervioso, el temperamento subyacente, la carga genética y los estímulos ambientales.

Las habilidades motoras gruesas son las habilidades que implican el desarrollo de habilidades motoras complejas, en las que un niño desarrolla la

capacidad de coordinar los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio en otras condiciones físicas. Esto comprueba dos veces que:

Del mismo modo, las habilidades motoras gruesas en las primeras etapas de la vida son muy importantes, ya que contribuyen al desarrollo general en todas las áreas del aprendizaje. Por otro lado, para evitar dificultades en el desarrollo personal, es fundamental realizar actividades recreativas, incluido el ejercicio físico.

Además, es la motricidad gruesa la que debe estimularse desde una edad temprana. En definitiva, los niños necesitan un entorno de aprendizaje estimulante para crecer de forma sana y divertida.

2.2.2.2. Teorías

En cuanto a la teoría detrás de la investigación, Gil, Contreras y Gómez (2008) afirman:

Teoría de la Orientación Psicobiológica. Wallon presenta la teoría en términos de la psique del niño, que revela procesos internos a través de la actividad motora. De manera similar, se ha encontrado que dos funciones están involucradas en este proceso: la función asexual y la función tónica. El primero se refiere a los procesos cognitivos o mentales que realizan los niños. En segundo lugar, en términos de motivación y fisicalidad. Estas dos funciones son interdependientes a la hora de realizar diferentes tipos de actividades y ejercicios.

Herencia psicógena. - Piaget sostiene que el proceso motor pasa por varias etapas, desde la inducción hasta la actividad formal. Respecto

al primero, los movimientos que realiza en esta etapa son involuntarios, aludiendo al segundo, donde los movimientos son coordinados y precisos debido a su madurez cognitiva.ta. • Teoría psicodinámica. - Jean Le Boulch sostiene que los niños expresan su comportamiento a través de la actividad motora. De igual forma, cuando los niños realizan actividades motrices, mejoran y fortalecen su salud física, son capaces de realizar movimientos que involucran compás, equilibrio, compás, organización espacio-temporal, sobre todo social, y de manera social y adecuada. puede ser relevante. Diversos contextos en los que se trabaja.

2.2.2.3. Desarrollo

Para desarrollo, Gil et al. (2008) muestran que la capacidad motora gruesa se compone de muchas formas, incluida la unidad práctica personal y la expansión de la mente. La motricidad gruesa que se desarrolla durante el período preescolar es parte integral de esta etapa constructiva de la educación física y se integra y estructura en un campo más complejo que la educación global. Objetivos, procesos y directrices actuales de la educación mundial. ocurre en la educación en movimiento y defensa. El desarrollo motor próspero se estructura en un ambiente de desarrollo integrador en el infante ya que facilita plenamente todas las bases de la vida que conforman la mente y el cuerpo como un todo.

Aquí está el uso de diferentes conceptos por diferentes eruditos en los siguientes puntos: En el caso de Henry Wallon, consideró que su herencia psicológica era la amalgama del organismo, la mente y el entorno

de desarrollo, la totalidad resultante del conjunto del universo icono. Enlace. El prelude de este concepto es el establecimiento psicológico orgánico en el que el dominio se visualiza en posturas personales que se sabe que regulan el comportamiento. Además, Henry Wallon señala que es bien sabido que en la edad preescolar predomina en psicología un dualismo con dobles desigualdades, tanto para lo individual como para lo colectivo, que muestra una acción fuerte. Walloon atribuye el deber del movimiento en el aprendizaje preescolar porque afecta el desarrollo general del individuo y está predeterminado en el sentido del razonamiento conceptual.

El movimiento o desplazamiento es una expresión psicológica del niño con énfasis en los aspectos verbales, seguida de formas psicológicas posteriores. Walloon también se refiere al hecho de que las "etapas evolutivas" difieren mucho en el desarrollo infantil. Como son preparaciones psicológicas creadas en relación con el organismo y su entorno, las etapas en las que se completan se incorporan dialécticamente al diseño del proceso de gestación.

Estas etapas de progresión se repiten en el nivel preescolar.

fase de pulso del motor períodos sensibles o emocionales etapa del sensor escenarios sociales y comunitarios. Las etapas o fases se consideran en la dimensión psicológica del infante, compuestas de formas y que reflejan tanto la capacidad de razonamiento como el rango de movimiento físico que son las realidades del modo de vida del niño. Los niños y su participación en ellos.

El aprendizaje infantil se logra estimulando movimientos rítmicos y de equilibrio asociados con la motricidad gruesa y fina que requieren estructura corporal. Para Vygotsky (1984) el movimiento y la mente humana están vinculados. Es una expresión lógica basada en la necesidad física de autoexpresión de un individuo, expresada psicológicamente en mente y cuerpo en relación con aspectos del comportamiento en un momento particular. El niño recepción estímulos visuales y los perfecciona en su psique para posteriormente los representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se presentan con espontaneidad y su dimensión analítica y creadora; es así que la participación del niño nunca debe ser restringida de su propio contexto, de esta manera se establece una valoración directa y concreta de sus propias experiencias según el medio donde se desarrolle, de esta forma el educador basa su metas estableciendo estrategias y apoyo conceptualizados en consecuencia de su análisis.

2.2.2.4. Dimensiones

El esquema corporal.

Mendieta et al. (2015) “consideran que, es la identificación de la propia imagen desde una percepción integral de partes del ser humano, quien se constituye como un todo y las actividades que realiza son de igual forma vista desde la conciencia del propio yo” (p. 33).

Por lo tanto, los diagramas corporales se asocian con representaciones de rasgos mentales que un niño o una niña pueden tener en su cuerpo. Esa es la parte que lo compone, ya sea estático o en

funcionamiento. El movimiento, mi espacio, mi relación con las criaturas y cosas que me rodean.

2.2.2.5. El control del cuerpo.

Para Mendieta et al. (2015) “ menciona que, Está relacionado con la correcta posición que adoptan los niños y la adecuada forma de ejecutar los movimientos” (p. 63).

Así como la coordinación equilibrada de todos los músculos del cuerpo que exhiben los niños y niñas, el control corporal se define como: El tono es el mantenimiento de la postura corporal. El tono muscular, por otro lado, se deriva de la actividad motora de los bebés y expresa múltiples emociones de satisfacción o rechazo.

Lateralidad.

Mendieta et al. (2015) “menciona que, es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, lo que determina si es diestro o ambidiestro, que está relacionado con la ubicación temporo – espacial, y ubicación sujeta – objeto” (p. 36).

Del mismo modo, se identifica en ambos hemisferios del cerebro, tanto en las regiones del hemisferio izquierdo como del derecho.

2.2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa

Gil, et al. (2008) “indica que, Los niños en la etapa sensoria motriz demuestran una enorme curiosidad por lo que les rodea, su actitud está rendida por las respuestas a los estímulos” (p. 23).

Para los niños pequeños, la contracción muscular solo implica flexibilidad, y el movimiento y la coordinación del bebé mejoran gradualmente. Por lo tanto, formar experiencias y experiencias les permite comprender y controlar sus movimientos.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general.

Existe correlación entre los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020.

Hipótesis estadística

H₁: Existe relación entre los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020.

H₀: Existe relación entre los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020.

IV.METODOLOGÍA

4.1.Diseño de la investigación

La investigación es de tipo cuantitativo que consiste en describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés, se recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. Su objetivo es llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas (Hernández, Fernández & Baptista, 2016).

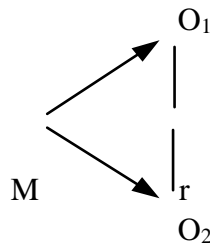
Es correlacional-cuantitativo. Debido a que permitirá determinar el modo en que el juego lúdico se relaciona con las habilidades matemáticas de cada estudiante.

Asimismo, Flores (2011) señala que el análisis correlacional, es el que realiza una descripción existente entre dos o más variables, pero sin que se atribuya a determinada variable lo que se produce en la otra, siendo muy eficaz, porque permite determinar si presentan algo en común. De ser así, se comprueba la correlación, si ésta es alta indica mayor relación entre las dos variables.

El nivel fue descriptivo es un procedimiento que se basa en la utilización de los números para analizar, investigar y comprobar tanto información como datos. Existe ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos (Hernández et al., 2016).

Este método consta del siguiente proceso: Ver todo lo referente al fenómeno, dación de la hipótesis respectiva que explicará el problema, la parte deductiva con sus consecuencias o proposiciones, y finalmente compararlas con la experiencia respectiva. Acá se asocia tanto el aspecto reflexivo racional (hipótesis y deducción) y observar el aspecto real o lo empírico (observación y verificación).

Es descriptivo correlacional, así Hernández et al. (2016) al respecto refieren que es un tipo de método de investigación no experimental, mediante el cual se miden las dos variables y se evalúa la relación estadística existente entre ellas, sin recibir la influencia de ninguna variable extraña.



Donde:

M = Muestra (Población total)

O1 = juegos motores

O2 = motricidad gruesa

r = Es la correlación entre las variables observadas.

4.2.Población y muestra

La población se encuentra constituida por niños y niñas de la

Tabla 1 Población

AULA	SEXO		TOTAL
	H	M	
3 AÑOS	13	7	20
4 AÑOS	13	12	25
5 AÑOS	10	07	17
Total	33	29	62

Muestra

La muestra está constituida con 10 niños y 10 niñas de 5 años.

Tabla 2 muestra

AULA	SEXO		TOTAL
	H	M	
5 AÑOS	10	07	20

4.3. Definición y Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
VARIABLE 01 Juegos motores	Arribas & Vilaplana (2009) el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad.	Es un conjunto de actividades lúdicas que se planifican, implementan, ejecutan y evaluar con el objetivo de analizar si se cumplieron los objetivos pedagógicos.	Planificación	Identificación de juegos	Identifica juegos tradicionales de distinta naturaleza.	Ordinal
				Selección de juegos	Selecciona juegos tradicionales según los propósitos. Elige juegos tradicionales para las sesiones de clase.	
			Ejecución	Desarrollo de las sesiones	Desarrolla las sesiones de clase con los juegos tradicionales	
				Utilización de juegos	Utiliza diversos juegos tradicionales en el desarrollo de clases.	
			Evaluación	Evaluación del esquema corporal	Evalúa el esquema corporal mediante los juegos tradicionales	
				Evaluación del control del cuerpo	Evalúa el control del cuerpo mediante los juegos tradicionales	
VARIABLE 02: Motricidad gruesa	Blasquez (2003); la motricidad gruesa alude a la coordinación de movimientos de despliegue, como: saltar, rodar, correr, caminar y bailar. Es la habilidad que el niño va obteniendo, para maniobrar armoniosamente su cuerpo y pueda mantener el equilibrio; además de lograr prestancia, como fuerza y rapidez en sus movimientos	Es una capacidad que tiene como finalidad desarrollar los músculos grandes del cuerpo y está compuesto por el esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad.	Esquema corporal	Realiza diferentes movimientos de equilibrio en los juegos tradicionales Mantiene el equilibrio con las diversas partes del cuerpo durante los juegos tradicionales	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales	Ordinal
			Control del cuerpo	Ejecuta movimientos con coordinación durante los juegos tradicionales Ejecuta movimientos con precisión durante los juegos tradicionales Coordina los movimientos de sus extremidades	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales	
			Lateralidad	Ejecuta movimientos considerando los lados derecha e izquierda durante los juegos tradicionales Realiza movimientos considerando el espacio durante los juegos tradicionales Realiza movimientos considerando el tiempo durante los juegos tradicionales	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación

La técnica es la observación, mediante la cual se puede observar de manera natural y espontánea cómo se comporta el alumno a través de todas sus expresiones. En conclusión, el docente es el que ve en forma directa todo lo concerniente al aprendizaje (Hernández et al, 2016).

Usar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizará en la investigación a llevar a cabo, la que será aplicada a los niños y niñas de cinco años y permitirá observar el logro de las capacidades en el área de matemática.

Lista de cotejo

La lista de cotejo será el instrumento de investigación. Es usado cuando se desea escribir lo que se observa, confeccionando un listado en el cual se detallan las características que se relacionan con el modo de comportarse de los alumnos y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es el más propicio cuando se desea registrar los desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados (Hernández et al, 2016).

4.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Según Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por

los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del programa de estrategias didácticas mejora la localización espacio temporal del área Personal Social de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

Tabla 1: Baremo del logro de capacidades

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de calificación	15 – 20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 – 14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 - 10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 430-7 DE YANANACO, DISTRITO INDEPENDENCIA, PROVINCIA VILCASHUAMÁN, AYACUCHO - 2020				
VARIABLES	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DISEÑO
<p>Variable 01: Juego motor</p> <p>Variable 02: Motricidad gruesa</p>	<p>¿Cuál es la relación de los juegos motores y la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020??</p>	<p>Objetivo general.</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos motores y el Esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho – 2020</p> <p>Establecer la relación entre los juegos motores y el Control del cuerpo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos motores y la Lateralidad de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020.</p>	<p>Existe relación entre los juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020.</p>	<p>Tipo</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Diseño</p> <p>-Correlacional-</p> <p>Nivel</p> <p>Descriptivo</p>

4.7. Principios éticos

Este proyecto de investigación se encuentra establecido por los siguientes principios, del código de ética de la Universidad los Ángeles de Chimbote.

1. **Protección a las personas:** Las personas en una investigación son el fin y no el medio, por tal motivo necesitan un exhaustivo grado de protección, teniendo que determinarse de acuerdo al permiso de usos de datos personales. Teniendo muy en claro el respeto absoluto por los derechos fundamentales de la persona que participa, como la dignidad, la identidad y sobretodo la privacidad, con mucha mayor razón si se encuentran en algún grado de vulnerabilidad.
2. **Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad:** La investigación que implica o que se relaciona con el medio ambiente y la biodiversidad, deberá tomar medidas que atenúen el daño e incluso se eviten, inclinándose la balanza en favor del respecto a la vida de los animales, así como el cuidado de la vegetación, anteponiéndose a los fines científico.
3. **Libre disposición y derecho a estar informado:** aquellas personas que realizan actividades de investigación, en las que son partícipes de tal, tienen el derecho a estar informadas sobre el propósito y finalidad de dicha investigación, teniendo la voluntad de participar de ella o de eximirse.
4. **Beneficencia no maleficencia:** Se debe tener en cuenta el bienestar de las personas que participan en una investigación, cabe recalcar que la conducta de la persona que lleva a cabo una investigación deberá tener presente estas reglas: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
5. **Justicia:** el investigador acudirá al juicio de ponderación, para una adecuada toma de decisiones, asimismo tomando precauciones, para asegurar el sesgo

y limitación de la capacidad y conocimiento, con el fin de no tolerar prácticas injustas y lograr la equidad y justicia de los inmersos en la investigación.

6. Integridad científica: la integridad es un conjunto de valores que no solo debe regir en la actividad científica del investigador, sino también a sus actividades de enseñanza a en su ejercicio profesional.

V.RESULTADOS

5.1.Resultados

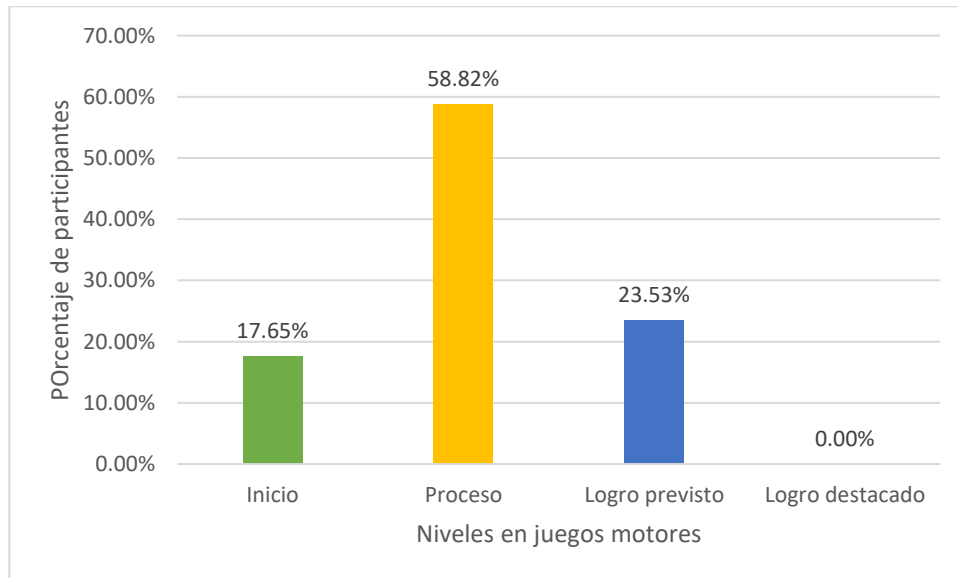
Tabla 1

Niveles de juegos motores en niños y niñas de la muestra

Niveles en juegos motores	fi	%
Inicio	3	17.65%
Proceso	10	58.82%
Logro previsto	4	23.53%
Logro destacado	0	0.00%
Total	17	100.00%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Figura 1. Niveles de juegos motores en niños y niñas de la muestra.



Fuente: Tabla 1.

Interpretación. Según tabla 1 y figura 1, de 17 niños y niñas de la muestra, quienes representan el 100%, evaluados sobre juegos motores tienen, el 17.65% nivel

inicio, el 58.82% nivel proceso, el 23.53% nivel logro previsto, mientras que, el 0.00% nivel logro destacado.

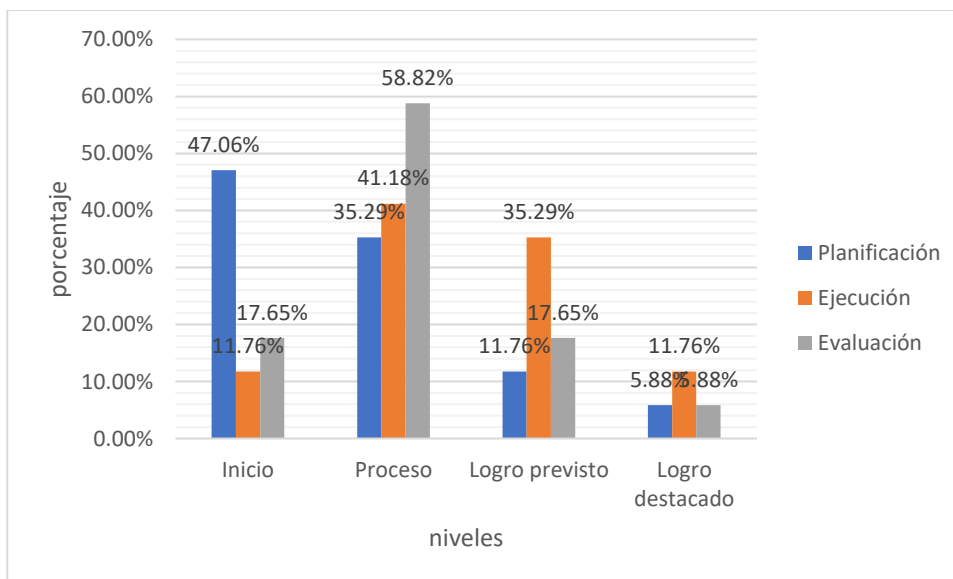
Tabla 2.

Niveles de dimensiones de juegos motores en niños y niñas de la muestra

Niveles	Dimensiones de juegos motores					
	Planificación		Ejecución		Evaluación	
	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	8	47.06%	2	11.76%	3	17.65%
Proceso	6	35.29%	7	41.18%	10	58.82%
Logro previsto	2	11.76%	6	35.29%	3	17.65%
Logro destacado	1	5.88%	2	11.76%	1	5.88%
Total	17	100.00%	17	100.00%	17	100.00%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Figura 2. Niveles de dimensiones de juegos motores en niños y niñas de la muestra



Fuente: Tabla 2.

Interpretación. Según tabla 2 y figura 2, de 17 niños y niñas de la muestra, quienes representan el 100%, evaluados sobre dimensiones de juegos motores tienen la prevalencia, en instrucciones de juego el 47.06% nivel inicio, en ejecución el 41.18% nivel proceso, mientras que, en uso de medios y materiales el 58.82% nivel proceso.

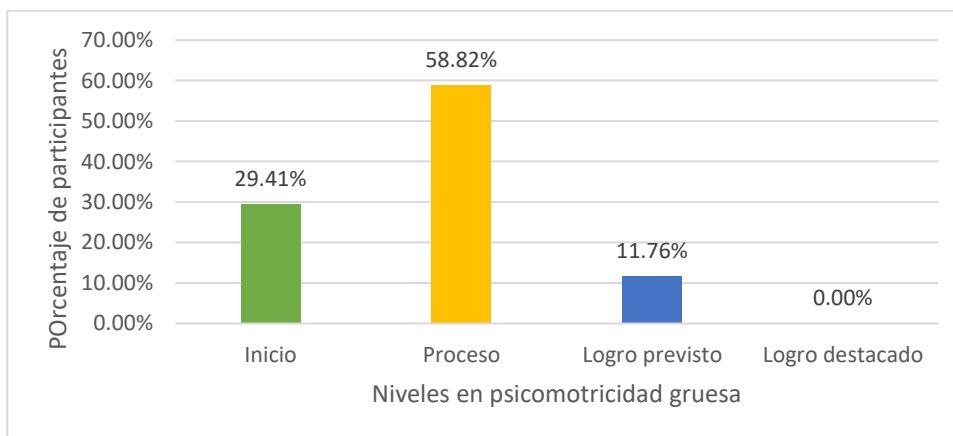
Tabla 3

Niveles de la motricidad gruesa en niños y niñas de la muestra

Niveles	fi	%
Inicio	5	29.41%
Proceso	10	58.82%
Logro previsto	2	11.76%
Logro destacado	0	0.00%
Total	17	100.00%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Figura 3. Niveles de psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la muestra



Fuente: Tabla 3.

Interpretación. Según tabla 3 y figura 3, de 17 niños y niñas de la muestra, quienes representan el 100%, evaluados sobre motricidad gruesa se tienen, el 29.41% nivel

inicio, el 58.82% nivel proceso, el 11.76% nivel logro previsto, mientras que, el 0.00% nivel logro destacado.

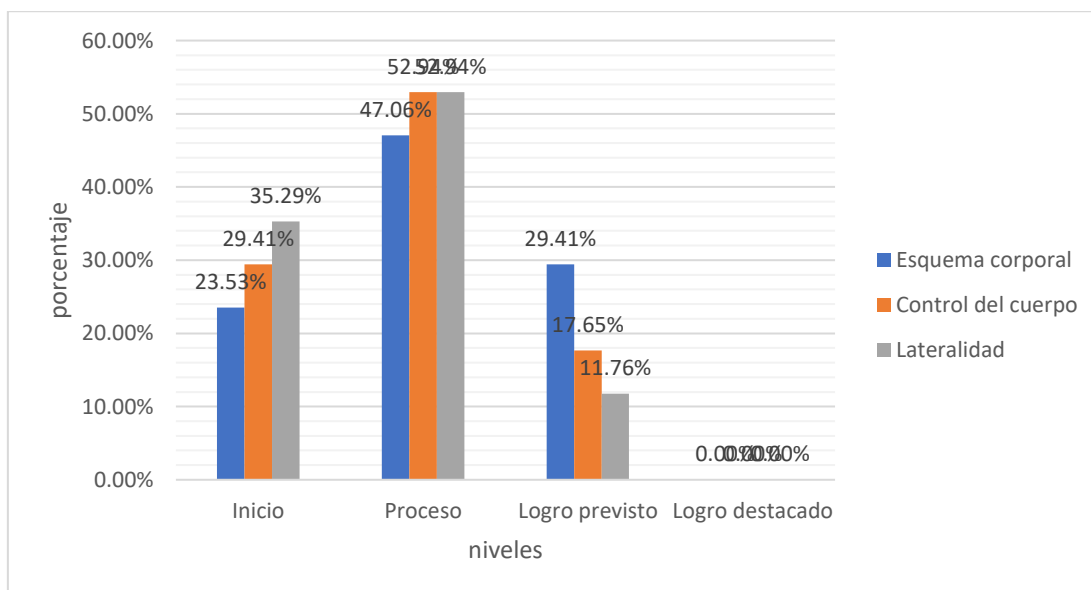
Tabla 4

Niveles de dimensiones de motricidad gruesa en niños y niñas de la muestra.

Niveles	Dimensiones de motricidad gruesa					
	Motriz		Cognitiva		Afectiva emocional	
	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	4	23.53%	5	29.41%	6	35.29%
Proceso	8	47.06%	9	52.94%	9	52.94%
Logro previsto	5	29.41%	3	17.65%	2	11.76%
Logro destacado	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	17	100.00%	17	100.00%	17	100.00%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Figura 4. Niveles de dimensiones de psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la muestra.



Interpretación. Según tabla 4 y figura 4, de 17 niños y niñas de la muestra, quienes representan el 100%, evaluados sobre dimensiones de motricidad gruesa tienen la prevalencia, en motriz el 47.06% nivel proceso, en cognitiva el 52.94% nivel proceso, mientras que, en afectiva emocional el 52.94% nivel proceso.

Tabla 5

Correlación entre juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de la muestra.

Correlaciones			Juegos motores	motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,671
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N		17	17
	motricidad gruesa		,671	1,000
		Coeficiente de correlación	,001	.
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	17	17

Según tabla 5, el Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.001 < 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y se acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que,

existe correlación positiva entre juegos motores y psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la muestra.

Tabla 6. Correlación entre juegos motores y el esquema corporal en niños y niñas de la muestra

			Juegos motores	Esquema corporal
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,750
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	17	17
	Esquema corporal	Coeficiente de correlación	,750	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	17	17

Según tabla 6, el Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, existe correlación positiva entre juegos motores y Esquema corporal en niños y niñas de la muestra

Tabla 7. Correlación entre juegos motores y Control del cuerpo en niños y niñas de la muestra.

Correlaciones

			Juegos motores	Control del cuerpo
Rho de Spearman	Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,875
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	17	17
	Control del cuerpo	Coeficiente de correlación	,875	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	17	17

Según tabla 7, el Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, existe correlación entre juegos motores y Control del cuerpo en niños y niñas de la muestra.

Tabla 8

Correlación entre juegos motores y Lateralidad en niños y niñas de la muestra.

			Juegos motores	Lateralidad
Rho de Spearman	Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,782
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	17	17
Lateralidad		Coefficiente de correlación	,782	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	17	17

Según tabla 8, el Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, no existe correlación positiva entre juegos motores y Lateralidad en niños y niñas de la muestra.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo al objetivo general, determinar la relación entre juegos motores y psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la muestra. Se obtuvo como resultado mediante el estadígrafo Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.001 < 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y se acepta la H_a (hipótesis alterna), con

un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, existe correlación positiva entre juegos motores y psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la muestra. por De La Peña (2019) en su investigación “*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*”. Quien obtuvo resultado 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 (H₀) 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. Con dichos resultados se afirma que entre los juegos psicomotores y la motricidad gruesa si existe una relación porque muestra efectividad al incrementar la motricidad gruesa. Además, Estela (2018) en su tesis “El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo -Bambamarca” confirma que los niños logran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia. También con Alarcón (2018) en su tesis “El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho 2018” concluye que el juego se relaciona significativamente en la psicomotricidad gruesa. Comparación que se diferencia debido a que en el presente estudio los juegos motores y psicomotricidad

gruesa no se relacionan debido a la independencia de cada uno de ellos. En contrapartida, González (2012) permite comprender que el desarrollo integral del niño ya que involucra acciones desarrolladas con el control y movimientos de grandes grupos musculares ósea de todo el cuerpo como es la cabeza, piernas, brazos, torso de manera coordinada, para esto los niños necesitan espacio y tiempo para desarrollar estas habilidades es muy importante realizar actividades que le produzca interés.

De acuerdo al primer objetivo específico, determinar la relación entre juegos motores y Esquema corporal en niños y niñas de la muestra. Se obtuvo como resultado mediante el estadígrafo Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, existe correlación positiva entre juegos motores y Esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcashuamán, Ayacucho - 2020. Comparándose parcialmente con Ruíz y Navarro (2015) en su tesis titulado “Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty” quien concluyen que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Evidenciando que la mayoría de participantes tienen regular dificultad al entender las instrucciones del juego, así como la

ejecución y el uso de materiales para dichas actividades lúdicas. En ese sentido, en Torres (2017) quien manifiesta que los juegos motores son los que permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes.

De acuerdo al segundo objetivo específico, determinar la relación entre juegos motores y el control del cuerpo en niños y niñas de la muestra. Se obtuvo como resultado mediante el estadígrafo Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, existe correlación entre juegos motores y Control del cuerpo en niños y niñas de la muestra. Lo que se pudo comparar con Chocce y Conde (2018) en su tesis “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara” quien refiere que del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad. Afirmando que los niños y niñas demuestran tendencia de dominio regular en actitudes motrices, cognitivas y afectiva sobre la psicomotricidad gruesa. Lo cual se sostiene en Gonzales y Silva (2011) quien refiere que la psicomotricidad gruesa es la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos extensos ósea participan grandes masas musculares, la coordinación y

conformidad siempre están vigentes en actividades como lanzar objetos, caminar, trepar, correr, saltar, bailar entre otros.

De acuerdo al tercer objetivo específico, determinar la relación entre juegos motores y la lateralidad en niños y niñas de la muestra. Se obtuvo como resultado mediante el estadígrafo Rho Rho de Spearman con el Sig. (bilateral) es $0.002 > 0.050$ evidencia que se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepta la H_a (hipótesis alterna), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que, no existe correlación positiva entre juegos motores y Lateralidad en niños y niñas de la muestra. Comparándose parcialmente con Ruíz y Navarro (2015) en su tesis titulado “Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty” quien concluyen que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Demostrándose que la mayoría de niños y niñas se sienten motivados al lograr progresar con los movimientos corporales, lo que se plasma en sus actitudes de sentir mayor emoción y satisfacción. En ese sentido, en Torres (2017) quien manifiesta que los juegos motores son los que permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes.

VI.CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los resultados se determinó que sí existe correlación positiva entre los juegos motores y la motricidad gruesa en niños y niñas de la muestra

Se estableció que sí existe correlación entre los juegos motores y el Esquema corporal de los niños y niñas de la muestra

Se estableció que sí existe correlación entre los juegos motores y el Control del cuerpo de los niños y niñas de la muestra

Se estableció que sí existe correlación entre los juegos motores y la Lateralidad de los niños y niñas de la muestra

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A la docente de aula, poner énfasis en el trabajo psicomotriz de sus estudiantes porque despierta, el autocontrol, la tonicidad, la relajación, respiración, que desemboca en el desarrollo integral del niño.

A la dirección de la institución educativa, fomentar la aplicación de talleres de psicomotricidad gruesa debidamente planificados y con procedimientos de evaluación y control de los logros, que permita un desarrollo integral de los niños.

A las autoridades educativas, tomar en cuenta los aportes teóricos y la escala valorativa de motricidad gruesa, en la formulación de los diseños curriculares y la planificación anual.

A las profesoras del nivel inicial que realicen evaluaciones periódicas del desarrollo psicomotor de sus estudiantes que les permita tener información actualizada de los avances de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, C. M. (2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
<http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/20511/T-ESPE-038841.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Alarcón, D. (2018). *El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Programa No Escolarizado De Educación Inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho 2018* (tesis pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11534/JUEGO_PSICOMOTRICIDAD_GRUESA_ALARCON%20BALDEON_DINA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Aguilar, B. K. (2018). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N°419/MX-P Ninabamba del Distrito San Miguel la Mar Región Ayacucho*. Ayacucho: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4814>
- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015*. (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_Y_ESSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Alba, L. S. (2021). El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los ángeles

de Chimbote, distrito de Chimbote. Chimbote: Universidad Católica Los
Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/24076/ESTRATEGIA_JUEGO_ALBA_LEON_SHIRLEI_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Amasifuen, F. y Cisneros, I. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” del distrito de Punchana-2014.* (Tesis de licenciatura).
http://repositorio.unapikitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4035/Francis_Tesis_T%20c3%20adtulo_2014_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Araujo, B. C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho.* Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2409>.

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial.* (Tesis de maestría).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arribas, R. C., & Vilaplana, J. C. G. (2009). El juego motor. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 24, 1-9.

Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires - Ayacucho.* (Tesis de especialidad).
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2113/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018-CAJAMARCA%20GUTIERREZ%20%20EDITH%20L..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Calero, P. M. (2005). *Educación Jugando*. Lima: San Marcos.

Cara, M. J y Martínez, S. J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Sevilla: Wanceulen Editorial

Carrasco, D. S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

Casavilca, V. y Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.E. "La Victoria" N°498-El Tambo*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3431/Casavilca%20Quispe%20Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cervantes, L. (2015). *Aplicación del programa "Crecer Jugando" para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del Distrito de Chaparra, provincia Caraveli, departamento Arequipa 2015*. (Tesis de segunda especialidad).
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3577/EDScelel1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chocce, E. y Conde, D. (2017). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar De Sara Sara*. (Tesis de segunda especialidad).
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018->

CHOCCE%20RIOS%2cERIKAY%20CONDE%20CONDE%2cDELI
A%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Condemarín, M. Chadwick y Otros. (1978). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*

Clavijo, G. (2006). *Técnicos de Educación Infantil*. Mad. S.L

Da Fonseca, V. (2013). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Madrid: INDE Ediciones.

De La Peña, G. (2019). *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 pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú.

Recuperado

de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11571/EL_JUEGO_MOTRICIDAD_GRUESA_DE_LA_PENA_LICARES_GRISELDA.pdf

?sequence=1&isAllowed=y

Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo -Bambamarca*

(tesis pregrado). Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo. Perú.

Recuperado

de:

[http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.p](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf)

df.pdf

Díaz, Á., Flores, M. y Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo*

Grande-Sahagún.. (Tesis de licenciatura).
repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf

Gil, M. P; Contreras, J. O y Gómez, B. I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Madrid: Ediciones Educación.

Guadalupe, D. y Sandoval, N. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba*. (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>

González, Í. (2012). *Experiencias corporales por medio de actividades de lateralidad, como posibles facilitadoras del aprendizaje*. Colombia. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación*. (6^a ed.). Mc Graw Hill.

Huamán, R. L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>

Lachi Jesús, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis

- de licenciatura).
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana.
- López, G. S. (2021). Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/23496/DESARROLLO_HABILIDAD_LOPEZ_GAMARRA_SHELLY_ANILU.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- López, V. E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- López, L. P. (2015). *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Madrid: Amaru Ediciones
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendieta, T. L; Mendieta, T. R. y Vargas, C. T. (2015). *Psicomotricidad infantil*. Ecuador: editorial CIDE.
- Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa “miguel ángel*

Samaniego Jiménez cantón Babahoyo, provincia los Ríos. (Tesis de licenciatura). <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4279/P-UTB-FCJSE-EBAS-000119.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Navarro, M. (2002) *Los juegos en educación inicial*. Lima: San Marcos
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. (4^a). U.
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G. y Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. San Marcos.
- Pérez, M. (2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. *Pedagogía magna*, 11, 347-353.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Inpe.s.a
- Piaget, J. (1956). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata. S. L.
- Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio Espejo” De La Ciudad De Ambato Provincia De Tungurahua.* (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>
- Portero, N. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la Escuela Particular “Eugenio Espejo” de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.* (Tesis de licenciatura). <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25938>
- Ramírez, W. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014.* (Tesis de licenciatura).

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/JUEGO_S_LUDICOS_RAMIREZ_CAMPOS_WENDY_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rayan, L. (2017). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Santa Bárbara Del Distrito De Santo Tomás - Chumbivilcas, 2016.* (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8256/Lidia%20Rayan%20Aroni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rímac, M. (2018). *Programa de psicomotricidad para mejorar niveles de coordinación motora gruesa en niños de 5 años: I.E. 313 – Miraflores Bajo - Chimbote – 2018.* (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3390/49250.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, A. (2019). *Motricidad Gruesa: Psicomotricidad, Desarrollo y Actividades.* Recuperado de: <https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>
- Rosa, S. J; Del Rio, M. E. y Redondo, G. J. (2001). *Juegos tradicionales infantiles en León.* España: Universidad de León.
- Sailema, T. A y Sailema, T. M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador.* Consejo Editorial Universitario.
- Sarmiento, L. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* Educación Física y Deporte, 115-122.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito De Castilla-Piura.* (Tesis de licenciatura). <https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU042.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación.* Chimbote: ULADECH.
- Vásquez, A. J. (2021). *El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución*

educativa N° 1542 Capullitos de Amos, del distrito de Chimbote. Chimbote: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22656/COORDINACION_LENGUAJE_VASQUEZ_ALVA_JACKELYN_SHIRLLEY.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Vicente, Q. P. y Juan A. M. (2005). *Retos de nuevas tendencias en educación Física, Deporte y Recreación.*N°8

Vygotsky, L.S. (1984). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones Psíquicas.* Madrid: Ediciones Fausto

Wong, S. (2016). *Estimulación temprana para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa fiscal Aída León de Rodríguez Lara de la ciudad de Guayaquil.* (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1246/1/T-ULVR-1314.pdf>

Yahuana, D. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017.* (Tesis de licenciatura). http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%AD_GRUESA_JUEGO_MOTRIZ_YAHUANA_SAGUMA_DINA%20EDITA.pdf?sequence=4

Zona de Sentidos (2016). *¿Por qué es importante la psicomotricidad gruesa?* [Mensaje en blog]. <https://www.zonadesentidos.com/blog/por-que-es-importante-la-motricidad-gruesa/>

Anexos

Anexo 01: Cronograma de actividades

N°	Actividades	Año 2020															
		Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del Proyecto				X	X	X	X	X	X	X	X					
2	Revisión del proyecto por el jurado de investigación										X	X					
3	Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación											X	X				
5	Mejora del marco teórico y metodológico											X	X				
7	Elaboración del consentimiento informado (*)												X				
8	Recolección de datos												X	X			
9	Presentación de resultados												X	X	X		
10	Análisis e Interpretación de los resultados												X	X	X		
11	Redacción del informe preliminar													X	X	X	
13	Revisión del informe final de la tesis por el Jurado de Investigación														X	X	
14	Aprobación del informe final de la tesis por el Jurado de Investigación															X	
15	Presentación de ponencia en jornadas de investigación															X	X
16	Redacción de artículo científico															X	X

Anexo 02: Presupuesto

Presupuesto desembolsable			
(Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Suministros (*)			
<input type="checkbox"/> Impresiones			
<input type="checkbox"/> Fotocopias			
<input type="checkbox"/> Empastado			
<input type="checkbox"/> Papel bond A-4 (500 hojas)			
<input type="checkbox"/> Lapiceros			
Servicios			
<input type="checkbox"/> Uso de Turnitin	50.00	2	100.00
Sub total			
Gastos de viaje			
<input type="checkbox"/> Pasajes para recolectar información			
Sub total			
Total de presupuesto desembolsable			
Presupuesto no desembolsable			
(Universidad)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Servicios			
<input type="checkbox"/> Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital - LAD)	30.00	4	120.00
<input type="checkbox"/> Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	70.00
<input type="checkbox"/> Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University - MOIC)	40.00	4	160.00
<input type="checkbox"/> Publicación de artículo en repositorio institucional	50.00	1	50.00
Sub total			400.00
Recurso humano			
<input type="checkbox"/> Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total presupuesto no desembolsable			652.00
Total (S/.)			

(*) se pueden agregar otros suministros que se utiliza para el desarrollo del proyecto

Anexo 03: Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro
	DIMENSIÓN: Planificación			
1.	Tono y fuerza muscular			
2.	Domina corporal dinámica			
3.	Equilibrio: estático y control postural y equilibrio dinámico y control postural			
4.	Percepción global del cuerpo			
	DIMENSIÓN: Ejecución			
5.	Espacio: adaptación espacial, noción espacial, orientación espacial, estructuración espacial y espacio gráfico			
6.	Tiempo: noción temporal, orientación temporal y estructuración temporal			
7.	Ritmo: regularización del movimiento, adaptación a un ritmo y repetición de un ritmo			
8.	Conocimiento corporal			
	DIMENSIÓN: Evaluación			
9.	Conciencia de la lateralidad			
10.	Conciencia del espacio gestual			
11.	Coordinación: dinámica global y coordinación visomotriz			
12.	Coordinación viso – motora			
13.	Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo			

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro
	DIMENSIÓN: Esquema corporal			
1.	Tono y fuerza muscular			
2.	Domina corporal dinámica			
3.	Equilibrio: estático y control postural y equilibrio dinámico y control postural			
4.	Percepción global del cuerpo			
	DIMENSIÓN: Control del cuerpo			
5.	Espacio: adaptación espacial, noción espacial, orientación espacial, estructuración espacial y espacio gráfico			
6.	Tiempo: noción temporal, orientación temporal y estructuración temporal			
7.	Ritmo: regularización del movimiento, adaptación a un ritmo y repetición de un ritmo			
8.	Conocimiento corporal			
	DIMENSIÓN: Lateralidad			
9.	Conciencia de la lateralidad			
10.	Conciencia del espacio gestual			
11.	Coordinación: dinámica global y coordinación visomotriz			
12.	Coordinación viso – motora			
13.	Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Carta s/nº.- 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Nancy PERALTA GAMBOA

Director de la LE 430-7 Mx-U Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, a la estudiante Gandules Atiquipa Yocila con código de matrícula N° 3107171022, de la Carrera Profesional de educación inicial ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 430-7MX/U DE YANANACO, DISTRITO INDEPENDENCIA, PROVINCIA VILCAS

HUAMÁN, AYACUCHO – 2020 durante los meses de abril y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Apellidos y nombre PERALTA
GAMBOA, Nancy

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE
INVESTIGACIÓN
(PADRES)**

Título del estudio: juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N.º 430-7mx/u de ~~Yanapaco~~ distrito independencia, provincia vilcas Huamán, ~~ayacucho~~ - 2020

PROPOSITO DE ESTUDIO

Investigador (a): ~~Yecila Gantulias Atiquipa~~

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N.º 430-7Mx/U de ~~Yanapaco~~, distrito independencia, provincia vilcas Huamán, ~~ayacucho~~, - 2020 Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de Investigación (máximo 50 palabras)

El estudio de esta investigación se fundamenta realizar porque contribuirá para que el docente realice su labor educativa adecuadamente y proporcione todos los elementos necesarios para que el niño(a) aprenda adquirir su rol autónomo y por lo tanto adquiera las competencias necesarias.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Encuesta virtual
2. Interacción a través de plataformas digitales
3. Realización de actividades académicas

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente de investigación no correrá ningún riesgo, debido que a todas las actividades realizadas serian de manera virtual.

Beneficios:

Esta investigación brindara aportes significativos acerca de juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 430-7Mx/U de ~~vananaco~~, distrito independencia, provincia vilcas ~~huamán~~ ~~avacucio~~ – 2020

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 931107242

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

MARTINES GAMBOA, Richard
Participante

19/04/2021

Fecha

SALCEDO SOTO, Maribel
Participante

19/04/2021

Fecha

GOMES RIVERA, Sonia
Participante

19/04/2021

Fecha

OCHOA ZEA, Rosibel
Participante

19/04/2021

Fecha

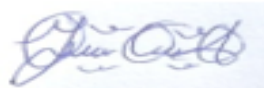
RUA ROJAS, Fidel
Participante

19/04/2021

Fecha

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.



GANDULIAS ATIQUIPA, Yesenia
Investigador

19/04/2021

Fecha

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la investigación: Juegos motores en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 Mx/U de ~~Yessayo~~, distrito Independencia, provincia ~~Lucas Maldonado~~, Ayacucho - 2020.
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje propio															X						
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables															X						
ACTUALIDAD	Relacionado al avance de la ciencia pedagógica.															X						
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica														X							
SUFICIENCIA	Cumple con los aspectos en cantidad y calidad														X							
INTENCIONALIDAD	Está redactado para utilizar el instrumento																X					
CONSISTENCIA	Existe una coherencia metodológica															X						
COHERENCIA	Existe una coherencia metodológica															X						
MEJORABLEZA	La evidencia responde al propósito de la investigación																X					
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación															X						

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombre y apellidos	ARTEMIO ABEL FELICES MORALES	DNI	28226309
Título profesional	LICENCIADO EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Referencia	DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN		
Coligación	0-89-4117		

Lugar y fecha: 18 de marzo de 2021.


Mg. Artemio Abel Felices Morales
DOCENTE TÍTULO
CLASIFICADO - PÉROLA, AYACUCHO

Firma del evaluador

Ve a Configuración para activar Windows.

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 Ms/U de Yanaqo, distrito Independencia, provincia ~~Vilcabamba~~, Ayacucho - 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones o recomendaciones	
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
JUEGOS MOTORES	Instrucciones de juego	Identifica reglas	Reconocimiento de las reglas para el juego	X		X		X		X			
		Demuestra actividad motriz	Demuestra actividad motriz del juego	X		X		X		X			
		Desarrolla actividades	Desarrolla la retroalimentación entre las reglas y las actividades motrices	X		X		X		X			
	Ejecución	Ejercitación al pararse	Parase sobre el pie derecho (5 segundos)	Parase sobre el pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X		
			Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos)	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X		
			Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	X		X		X		X		
		Caminar en recta	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos)	X		X		X		X			
	Uso de medios y materiales	Coordinación	Movimientos asociados de mano y cuerpo	Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X		
			Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X		
		Utiliza materiales	Utiliza materiales para apoyarse en las actividades motrices	X		X		X		X			
		Soporte con objetos	Se interesa por perfecciona sus movimientos a través de objetos de soporte	Se interesa por perfecciona sus movimientos a través de objetos de soporte	X		X		X		X		
			Desarrolla coordinadamente los ejercicios con apoyo de materiales	Desarrolla coordinadamente los ejercicios con apoyo de materiales	X		X		X		X		
Organiza materiales	Organiza materiales a fin de optimizar mejor sus movimientos	Organiza materiales a fin de optimizar mejor sus movimientos	X		X		X		X				

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE JUEGOS MOTORES

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : FELICES MORALES ARTEMIO ABEL

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


 Mg. Artemio Abel Felices Morales
 DOCENTE TITULO
 ULADECI - PUNO, AYACUCHO



VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 Mc/U de ~~Yanapaco~~, distrito Independencia, provincia ~~Vilcashuamán~~, Ayacucho - 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones o recomendaciones	
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
JUEGOS MOTORES	Juegos de reglas	Identifica reglas	Reconocimiento de las reglas para el juego	X		X		X		X			
		Demuestra actividad motriz del juego	Demuestra actividad motriz del juego	X		X		X		X			
		Desarrolla actividades	Desarrolla la retroalimentación entre las reglas y las actividades motrices	X		X		X		X			
	Ejecución	Ejercitación al pararse	Parase sobre el pie derecho (5 segundos)	Parase sobre el pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X		
			Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos)	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos)	X		X		X		X		
			Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos)	X		X		X		X		
		Caminar en recta	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro Ojos abiertos (5 segundos)	X		X		X		X			
	Uso de medios y materiales	Coordinación	Movimientos asociados de mano y cuerpo	Movimientos asociados de mano y cuerpo	X		X		X		X		
			Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)	X		X		X		X		
		Utiliza materiales	Utiliza materiales para apoyarse en las actividades motrices	X		X		X		X			
		Soporte con objetos	Se interesa por perfecciona sus movimientos a través de objetos de soporte	Se interesa por perfecciona sus movimientos a través de objetos de soporte	X		X		X		X		
			Desarrolla coordinadamente los ejercicios con apoyo de materiales	Desarrolla coordinadamente los ejercicios con apoyo de materiales	X		X		X		X		
Organiza materiales	Organiza materiales a fin de optimizar mejor sus movimientos	Organiza materiales a fin de optimizar mejor sus movimientos	X		X		X		X				

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE JUEGOS MOTORES

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : LIZARBE CASTRO CARMEN MARÍA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

**FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

- 1.7. Título de la investigación: Juegos motores en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa ~~OK_430-7 Mb/U de YARAWA~~ distrito Independencia, provincia ~~YACUBAJA~~ Ayacucho -2020.
- 1.8. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicaciones	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena					
		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI				
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje preciso																	X					
OBJETIVIDAD	Está formulada en conductas observables																		X				
ACTUALIDAD	Reflexiona el avance de la ciencia pedagógica																		X				
ORGANIZACIÓN	Resalta una organización lógica																			X			
SUFICIENCIA	Contempla los aspectos en cantidad y calidad																			X			
INTENCIONALIDAD	Elaborado para valorar el aprendizaje																			X			
CONSISTENCIA	Busca en aspectos metodológicos																			X			
COHERENCIA	Existe una relación entre las indicaciones																			X			
RELEVANCIA	La evidencia responde al propósito de la investigación																			X			
PERTINENCIA	Es adecuada para la investigación																			X			

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y apellidos	LIZARBE CASTRO CARMEN MARIA	DNI	28213327
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACION		
Especialidad	EDUCACION PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		
Colegiatura	0529495		

Lugar y fecha: 18 de marzo de 2021



Firma del evaluador


VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos motores en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 Mx/U de Vicosuma distrito Independencia, provincia Vicosuma , Ayacucho - 2020.														
VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones o recomendaciones		
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítem y la opción de respuesta				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
JUEGOS MOTORES	Indicaciones de juego	Identifica reglas	Reconocimiento de las reglas para el juego	X		X		X		X				
		Demuestra actividad motriz	Demuestra actividad motriz del juego	X		X		X		X				
		Desarrolla actividades	Desarrolla la retroalimentación entre las reglas y las actividades motrices	X		X		X		X				
	Ejecución	Ejercitación al pararse	Parase sobre el pie derecho (5 segundos)		X		X		X		X			
			Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos)		X		X		X		X			
			Parase poniendo un pie delante de otro (5 segundos)		X		X		X		X			
	Uso de medios y materiales	Caminar en recta	Caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro		X		X		X		X			
			Ojos abiertos (5 segundos)		X		X		X		X			
			Coordina	Movimientos asociados de mano y cuerpo		X		X		X		X		
	Uso de medios y materiales	Soporte con objetos	Saltando sobre el lugar, pie derecho (5 segundos)		X		X		X		X			
			Utiliza materiales	Utiliza materiales para apoyarse en las actividades motrices		X		X		X		X		
			Se interesa por perfecciona sus movimientos a través de objetos de soporte		X		X		X		X			
Uso de medios y materiales	Organiza materiales	Desarrolla coordinadamente los ejercicios con apoyo de materiales												
		Organiza materiales a fin de optimizar mejor sus movimientos		X		X		X		X				

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE JUEGOS MOTORES

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APellidos y NOMBRES DEL EVALUADOR : GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1.1. Título de la investigación: Juegos motores en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 430-7 Mx/VI de CARUBAJO, distrito Independencia, provincia MICROTUNJUNO, Ayacucho - 2020.

1.1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicaciones	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena								
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t					
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje preciso																			X						
OBJETIVIDAD	Está expresado en conclusiones alcanzables																				X					
ACTUALIDAD	Reflexiona al respecto de la ciencia pedagógica																				X					
ORGANIZACIÓN	Está en una organización lógica																					X				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X				
INTENCIONALIDAD	Reflexiona al respecto del instrumento																					X				
CONSISTENCIA	Resalta los aspectos de correlación																					X				
COHERENCIA	Está en línea e indicaciones																					X				
RELEVANCIA	La redacción responde a la investigación																						X			
PERTINENCIA	Es útil y adecuada para la investigación																							X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombre y apellidos	FAYRUZ GOMEZ CARDENAS	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN INICIAL		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD		
Colegiatura	0845871471		

Lugar y fecha: 18 de marzo de 2021


FAYRUZ GOMEZ CARDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD
 Firma del evaluador