



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO INFLUYE EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS DE LOS
PRONOEI BARRIO SAN JOSÉ - TUMBES, 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTOR

COSTA GÓMEZ, CLEOTILDE

ORCID: 0000-0002-0589-4918

ASESOR

GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE

ORCID: 0000-0002-5908-3520

TUMBES – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Costa Gómez, Cleotilde

ORCID: 0000-0002-0589-4918

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Posgrado

Estudiante de Posgrado

Tumbes, Perú

ASESOR

Guevara Zarate, Milagros de Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Tumbes, Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Arrunategui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

Villarreyes Guerra, Domingo Miguel

ORCID: 0000-0001-6769-1959

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR



DRA. ARRUNATEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA
SECRETARIO



MGTR. DOMINGO MIGUEL VILLARREYES GUERRA
MIEMBRO



DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL
PRESIDENTE



DRA. MILAGROS DE GUADALUPE GUEVARA ZÁRATE
ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores de la Universidad ULADECH y a las promotoras y estudiantes de los PRONOEI San José y Salamanca, quienes, en todo momento, me han apoyado para realizar este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a mis queridas hijas: Denisse y Alexandra, a quienes les debo mi sacrificio de superación.

Con mucho amor de su madre.

A mí querido esposo por su apoyo incondicional.

RESUMEN

En la actualidad los niños y niñas de los diferentes PRONOEI toman al juego como una simple diversión, un pasatiempo o simplemente para calmarlos y no ven más allá de lo que el juego realmente es como un activante del desarrollo de los niños y niñas es por tal motivo que este proyecto de investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños de 2 años de los PRONOEI-San José - Tumbes, 2029. La metodología utilizada en esta investigación corresponde al tipo cualitativo, nivel descriptivo de diseño cuasi-experimental, correlacional. La población y muestra estuvo conformada por 24 estudiantes de los “PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” Tumbes. El instrumento utilizado fue lista de cotejo, con escala de Likert, para organizar los datos se utilizó el programa Excel 2016 y para el análisis el programa IBM SPSS22. De los resultados obtenidos lograron evidenciar efectivamente que los juegos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Ardillita, Mis Angelitos y Los Conejitos” de Tumbes 2019.

Palabras claves: Juego, Desarrollo Psicomotor, niños

ABSTRACT

Currently, the boys and girls of the different PRONOEI take the game as a simple fun, a hobby or simply to calm them down and do not see beyond what the game really is as an activator of the development of the boys and girls is for such This research project's objective was to determine that play influences psychomotor development in 2-year-old children from the PRONOEI-Tumbes, 2019. The methodology used in this research corresponds to the qualitative type descriptive level of cuasi-experimental, correlational design. The population and sample consisted of 24 students from the "PRONOEI" Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos "Tumbes. The instrument used was a checklist, with a Likert scale, to organize the data, the Excel 2016 program was used, and the IBM SPSS22 program was used for the analysis. From the results obtained, they were able to effectively show that games influence the psychomotor development of 2-year-old boys and girls of the PRONOEI Ardillita, Mis Angelitos and Los Conejitos" of Tumbes 2019.

Keywords: Play, Psychomotor Development, children

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE GRÁFICOS	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Problematización e importancia.	13
1.2. Objeto de estudio.	14
1.3. Pregunta Orientadora.	15
1.4. Objetivos del estudio	15
1.5. Justificación y relevancia del estudio.	16
II. REFERENCIA TEÓRICO - CONCEPTUAL	18
2.1 Referencia conceptual.....	18
2.1.1 Antecedentes.	18
2.1.2 Marco Conceptual.....	30
2.1.2.1 El juego	30
2.1.2.1.1 El Juego y las estructuras del desarrollo infantil.....	31
2.1.2.1.2 Juego Motor.....	31
2.1.2.1.3 El Juego Motor como estímulo didáctico.....	32

2.1.2.1.4	El Juego Intelectual.	33
2.1.2.1.5	Juego social.	34
2.1.2.1.6	Juego afectivo – emocional.	35
2.1.2.2	Desarrollo Psicomotriz.	36
2.1.2.2.1	Componentes de la Psicomotricidad.	39
2.1.2.2.2	La Función Tónica.	39
2.1.2.2.3	La postura del equilibrio.	40
2.1.2.2.4	El control respiratorio.	40
2.1.2.2.5	Esquema corporal.	41
2.1.2.2.6	Lateralidad.	41
2.1.2.2.7	La coordinación motriz.	42
2.1.2.2.8	Coordinación global.	42
2.1.2.2.9	Coordinación segmentaria.	42
2.1.2.2.10	Espacio – Tiempo.	43
2.1.2.2.11	Estructuración temporal.	43
2.3	Hipótesis.	44
III.	METODOLOGÍA.	46
3.1	Tipo de investigación.	46
3.2	Método de investigación.	46
3.3	Sujeto de la Investigación.	47
3.4	Escenario de estudio.	48
3.5	Procedimiento de Recolección de datos cualitativos.	48
3.5.1	Matriz de consistencia.	50
3.5.2	Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.	52
3.6	Consideraciones éticas y de rigor científico.	56
IV.	RESULTADOS.	57

4.1	Resultados:	57
4.2	Análisis y discusión de resultados.	71
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
	ANEXOS	83
	Anexo 1. Matriz de ítems	83
	Anexo 2. Lista de cotejo para la variable juego	88
	Anexo 3. Lista de cotejo para la variable Psicomotor Pre test y Post test.....	89
	Anexo 4. Consentimiento informado	110

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Muestra de Estudio	48
Cuadro 2: Interdependencia Estimuladora	57
Cuadro 3: Evaluación Interna	59
Cuadro 4: Aspecto Neuromotor.....	61
Cuadro 5: Aspecto Afectivo	63
Cuadro 6:Aspecto Cognitivo	65

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Interdependencia Estimuladora	57
Gráfico 2: Evaluación Interna.....	59
Gráfico 3: Aspecto Neuromotor	61
Gráfico 4: Aspecto Afectivo.....	63
Gráfico 5: Aspecto Cognitivo.....	65

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problematización e importancia.

Los especialistas en el desarrollo infantil temprano, han desarrollado estudios a nivel mundial para que a través de los gobiernos de los países desarrollados como los que aún están en vías de desarrollo, promueven políticas y proyectos de inversión que fortalezcan la educación preescolar. Emmi Plikler citado por Castell (2010) Creó un sistema basado en el respeto al niño y una actitud no intervencionista del adulto, que permita su desarrollo autónomo, brindando un ambiente seguro y acogedor para que la transformación motora se realice de manera notable. Estas indagaciones tienen un sustento relevante en dos autores, que son los pioneros en el estudio de la psicomotricidad, tenemos a Wallon (1964) y Piaget (1965), quienes supieron unir lo psíquico con lo motriz como un todo y Aucouturier (2004) con sus aportes relevantes en el campo educativo, considera que es una actividad en donde los niños juegan con libertad y disfrutan del placer del movimiento, es un itinerario de maduración que favorece el paso del “placer de actuar al de pensar”. Los docentes utilizan estrategias diseñadas con la intención de “encaminar a los niños hacia su desarrollo”, no solo al físico si no sobre todo al cognitivo. Ideó un marco para la psicomotricidad en la Práctica Psicomotriz Educativa, donde se estableció la existencia entre el movimiento y el desarrollo de la cognición, resaltando que la educación del movimiento no solo sirve para el entrenamiento del mismo, sino también para el placer o para la salud física. Los temas de motricidad se transforman en medios para el desarrollo de desempeños como el pensamiento, la comunicación, la efectividad o la creatividad.

1.2. Objeto de estudio.

Es por ese motivo que el presente trabajo de investigación pretende aplicar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor en los discentes de 2 años de los PRONOEI Barrio San José- Tumbes, 2019. Considerando que es aquí donde se obtienen los primeros aprendizajes que constituyen el desarrollo integral de la personalidad.

Es sumamente importante esta investigación, debido a que se está evidenciando que los niños no reciben una educación de calidad, en esta etapa preescolar. Señalando que, gracias a los aportes de la ciencia del desarrollo infantil, queda demostrado que en la primera etapa de la infancia se construyen las bases para una buena salud, la capacidad de aprender, y una vida emocional equilibrada, Para que esta construcción sea firme, se necesitan nutrición, cuidados, afecto e interacciones positivas. Hoy en día es difícil contener las presiones que ejerce la familia o las instituciones escolares, que piensan que el niño debe de adquirir lo más rápido posible una batería de conocimientos, sin darse cuenta de que este puede asimilarlo, la practica psicomotriz ayuda al desarrollo global del niño a través de su cuerpo y la expresividad motriz.

Es por ello que en las últimas décadas la educación preescolar debe de estimularse a través del juego como una ayuda para su desarrollo motor, socio cognitivo y emocional del niño, es por ello que deben de tener en cuenta todas las formas de expresión infantil como el juego, el dibujo, la pintura, etc.

1.3. Pregunta Orientadora.

A partir de lo ya escrito líneas arriba se redacta la siguiente interrogante:

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?, planteando además los siguientes problemas específicos:

¿De qué manera el juego influye el sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?

¿De qué manera el juego influye la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?

¿De qué manera el juego influye el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?

1.4. Objetivos del estudio

Para dar solución a este problema, se ha planteado los siguientes objetivos:

1.4.1. Objetivo general Determinar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019.

1.4.2. Objetivos específicos.

Demostrar la influencia del juego en el sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

Demostrar la influencia del juego en la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.

Demostrar la influencia del juego en el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.

1.5. Justificación y relevancia del estudio.

Es fundamental que conozcan los beneficios en este proceso educativo en esta etapa inicial del ser humano, que se desarrolle de forma integral.

En la Educación preescolar el discente a través de las experiencias sensorias motrices, donde el movimiento y la acción son privilegiados y a partir del juego, el niño va logrando un reconocimiento de su cuerpo, de su esquema e imagen corporal.

La indagación es muy importante para los docentes, que la utilicen como una de herramienta de trabajo con el objetivo que el estudiante logre la construcción de aprendizajes y a los padres de familia para que obtengan un conocimiento amplio de cómo educar a sus hijos, porque ellos cumplen esta función de ser los primeros y principales educadores en esta etapa preescolar.

Así mismo la indagación se justifica bajo los siguientes criterios:

En el campo teórico, el resultado de esta indagación se sistematizó, para que esté incorporado al campo educativo, fortaleciendo el trabajo pedagógico en la etapa preescolar, de manera específica en el primer ciclo de la Educación Básica Regular.

En lo práctico, esta indagación se realizó con el fin de innovar la estrategia didáctica como es el juego, para que sea utilizada en las prácticas educativas, para que el niño logre un desarrollo psicomotriz óptimo.

En el campo metodológico, el estudio se realizó desde el enfoque cualitativo, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental correlacional con una muestra conformada por 24 niños de los PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” Tumbes

En lo Social, el presente trabajo servirá como un soporte para futuras indagaciones a desarrollarse.

Por cuanto en la formación preescolar a los niños se les debe incentivar con juegos para que desarrollen su psicomotricidad y esto les ayude en adelante en su proceso integral de crecimiento, en los aspectos socio cognitivo, socio motor y emocional.

Este trabajo de investigación, fue de tipo cualitativa, nivel descriptivo, diseño cuasi experimental correlacional con una muestra conformada por 24 niños de los PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” Tumbes Al cual se le aplicó un pre test y un post test. Según los resultados de la prueba de hipótesis, se concluye aceptando la hipótesis de investigación que el juego influye en el desarrollo psicomotor en los niños de los 2 años de los PRONOEI de Tumbes.

Así mismo se llegó a la conclusión que el juego influye en el desarrollo psicomotor, dimensión neuromotor, de los niños y niñas de 2 años del PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” de Tumbes, 2019, pues los resultados, demuestran en promedio a 93.1%, mejoraron.

Por otro lado, el 73.6% mejoraron en la dimensión afectiva y el 89.57% mejoró en la dimensión cognitiva.

II. REFERENCIA TEÓRICO - CONCEPTUAL

2.1 Referencia conceptual

2.1.1 Antecedentes.

Antecedentes internacionales.

(Torres, 2018). En su investigación titulada “: El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición”, con el fin de crear una base teórica sobre el tema de estudio, permitiendo establecer semejanzas y diferencias entre ellas, así, categorizar experiencias y resaltar los elementos objeto de la investigación, que contribuya como base de consulta teórica sobre estudios y estrategias aplicadas acerca de la enseñanza de la lectura y escritura en el nivel de transición, mejorando las prácticas pedagógicas y el proceso de enseñanza-aprendizaje en estos espacios. La investigación se realiza bajo el enfoque cualitativo cuya finalidad es llevar a cabo una investigación que contribuya a comprender lo que las personas dicen acerca de una situación de estudio específica. El tipo de investigación implementado fue la investigación documental, se utilizó la técnica de revisión documental que consistió en identificar las investigaciones o artículos que se han realizado acerca de los procesos iniciales de lectura y escritura y del juego como mediación para estos procesos en el grado transición, sus autores, aportes y discusiones al respecto. Se evidenció la importancia de implementar un adecuado desarrollo motriz y de lenguaje, en cuanto a los procesos iniciales de lectura y escritura en los niños y niñas de transición. Permitted reflexionar y establecer cómo influye en el aprendizaje de los niños la manera como el docente desarrolla sus prácticas pedagógicas. El juego utilizado como herramienta educativa en la enseñanza del

proceso lectoescritura, genera en los niños un aprendizaje natural, espontáneo y agradable para ellos. Las políticas y directrices establecidas desde el Ministerio de Educación Nacional influyen en las adecuadas prácticas pedagógicas desarrolladas por los docentes, afectando o favoreciendo la calidad en la educación.

(Alonso & Mara, 2018). La presente investigación titulada “Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil” muestra que trascendentes investigaciones han demostrado que durante los primeros años de vida se estructuran las bases fundamentales de carácter neurofisiológico que van a determinar los procesos psicológicos superiores. Al mismo tiempo avalan que la calidad de los programas educativos y las condiciones de vida son de suma importancia; se reconoce que es la etapa donde se conforman las funciones cerebrales que se relacionan con el desarrollo sensorial y el lenguaje. El objetivo del presente estudio se centra en determinar estadísticamente la existencia de diferencias significativas en el neurodesarrollo de niñas y niños que han participado en programas de educación inicial y preescolar con relación a quienes solo cursaron educación preescolar. La metodología empleada se enmarca en el paradigma cuantitativo con un diseño no experimental de corte transversal y de tipo descriptivo. Los sujetos participantes en la investigación son niñas y niños de tercer grado de preescolar de Hidalgo del Parral, Chih. Las características contextuales son muy diversas; hay grupos que viven en extrema pobreza, como los hay de condición económica alta. Los resultados señalan que los niños que asisten a centros infantiles desde su nacimiento, como los que viven en contextos enriquecidos y favorecedores, presentan mayor nivel de neurodesarrollo.

(Reynaldo, 2017) La presente investigación titulada significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial tuvo por objetivo Analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo. La presente investigación es de tipo descriptivo, porque se preocupa por describir minuciosamente el objeto de estudio; es decir que dará a conocer los hechos y sucesos, a través de las características fenomenológicas del sujeto u objeto de estudio en cuestión. La población tomada en cuenta para el desarrollo de esta investigación estuvo delimitada dentro del sentido de una muestra no probabilística intencional, que involucró a las educadoras del «Kínder del nivel preescolar», conjuntamente con los niños(as) de los niveles preescolar e inicial (que suman en total 227), que oscilan entre las edades de 4 a 6 años, divididos en 8 paralelos, identificados por colores, tanto varones como mujeres. Concluyendo que Las educadoras asignan al juego como elemento vital e indispensable para que los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz. Tomando.

(Arias et al., 2015) Este artículo tiene como objetivo presentar resultados de la investigación titulada “Influencia del Juego como Pilar de la Educación en el Desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa”. La investigación se desarrolló durante el segundo semestre del año 2012 y el primer semestre del año 2013, desde una perspectiva cuantitativa de tipo explicativo, que permitió encontrar que los juegos de mesa propuestos evidencian transformaciones en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de niños y niñas de

las poblaciones abordadas. Se llevó a cabo un pilotaje con doce estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad, el lenguaje en general y la iniciación a la escritura, mediante formato pre-test y post-test, estrategias y registros de evaluación con indicadores de evaluación, validados por expertos utilizando el índice de concordancia de Kappa. La muestra estuvo conformada por niñas y niños de algunos Hogares Comunitarios de la localidad de Fontibón, Bogotá D.C. (Medina, 2015) En su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” tuvo por objetivos Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. El proceso de investigación formativa presentado en este documento. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula. Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar;

determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

Antecedentes nacionales

(Dulanto, 2019) La investigación desarrollada es para determinar el juego como estrategia y su relación con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018. El desarrollo metodológico de la investigación se realizó bajo las orientaciones de Hernández Fernández y Baptista, en tanto que para el análisis de las dimensiones se tomaron en cuenta los conceptos de investigaciones desarrolladas. Es una investigación cuantitativa y correlacional, con un diseño de tipo no experimental, descriptivo y transaccional. Presenta una muestra de tipo probabilística, determinada por conveniencia y compuesta por un total de 70 estudiantes. Para tomar la información se hizo uso de la técnica de la encuesta a través del cuestionario, el mismo que fue calificado en cuanto a su validez y confiabilidad. La información logró ser procesada y analizada haciendo uso del paquete estadístico SPSS, las tablas de frecuencias y las tablas de contingencia

(Aucasime, 2018) La investigación titulada “El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena

Región Ayacucho 2018” tuvo como objetivos específicos, reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, y analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, con una población de 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes, la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Llegando a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien.

(Chipana, 2018) La presente investigación titulada "Programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa, para estimular los aprendizajes escolares, en niños (as) de 3 años de la institución educativa inicial N° 440 del distrito de ciudad nueva. Tacna 2018" tuvo por objetivo general Diseñar un programa de juegos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna, basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez con el propósito de estimular los aprendizajes escolares. El tipo de investigación consistió en un estudio descriptivo, la misma que ha buscado especificar las propiedades, características y los perfiles de los niños y niñas que se sometieron a la prueba, a través de los padres de familia. El diseño de investigación se concibió por el diseño no experimental transversal para obtener la información que se

deseó y así recolectar datos para describir la variable independiente y analizar su incidencia e información en un momento dado. La unidad de análisis fue constituida por 16 padres de familia de la Institución Educativa Inicial 440, se determinó de este modo la muestra sobre quienes se recolectaron los datos de 16 niños, determinando dicha muestra a través del procedimiento no probabilístico. En conclusión, el desarrollo del programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa, logró contribuir para estimular los aprendizajes escolares. Asimismo, las maestras podrán planificar y utilizar el programa de juegos educativos a través del taller de psicomotricidad, evitándose así que ellas improvisen sus clases y tengan al alcance los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

(Nassr, 2017) La tesis titulada: “El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura” tuvo por objetivo Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. La investigación pertenece al enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad. Es cuantitativa porque se ha observado, se ha medido las variables juego-trabajo y autonomía a través de un instrumento sistemático y por medio de medidas estadísticas, realizando el análisis de datos con medidas estadísticas. Es descriptiva porque se destacan características sobre el juego-trabajo y la autonomía de un grupo de niños de 4 años durante el año 2016. La población está representada por 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa particular mixto del distrito de

Castilla, concluye. La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

(Cuba & Palpa, 2015) En su tesis titulada “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. Tuvo por propósito principal determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita. La metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Antecedentes Locales

(Juárez, 2020) La tesis titulada “El Juego Como Estrategia Didáctica Con El Enfoque Socio Cognitivo Contribuye Al Desarrollo Psicomotriz De Los Niños De 3 Años De La Institución Educativa N° 009 – Jesús De La Divina Misericordia,

Tumbes 2017”. El estudio tuvo como objetivo general determinar el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017. Se formuló la interrogante de investigación: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2017? Utilizando una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental, con una población y muestra de 21 niños matriculados, utilizando la encuesta como instrumento de recolección de datos, se concluyó que el post test manifiesta que se ha obtenido un nivel alto del nivel fonético, y la tabla y un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos mejorando el desarrollo de psicomotriz.

(Herrera Pinzón, 2019) La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años. El tipo de estudio es cuantitativo, con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 21 niños y niñas de 05 años de edad de Educación Inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral con 21 estudiantes de 05 años fue sometida En inicio a una lista de cotejo de 17

ítem para medir el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas, posteriormente plasmada en un pre test, el cual demostró que el 52.38 % de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo psicomotriz, el 3.17 % obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en la que se aplicó principalmente los juegos tradicionales como estrategia didáctica, se empleó el post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el: 92.06 % una calificación A (logro previsto), con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación basada en los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotriz, así mismo se concluye de la tabla 8 que el valor de Z es $-4,035b$ y de $P = + 0,000$ por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo.

(Campaña, 2019) La finalidad de la presente investigación fue establecer si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018. El método aplicado en esta investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con la utilización del pre-test y pos-test a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 22 niños y niñas de 05 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la Wilcoxon para medir de las muestras emparejadas en los 22 estudiantes para comprobar la hipótesis. La muestra fue sometida a un pre-test, el cual demostró que el 100% de los niños y niñas obtuvo un Logro C (En inicio). A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 73% obtuvieron un logro A.

Así mismo se aplicó la Prueba Wilcoxon para el Pre y Post Test, la cual concluyó que luego de las 15 sesiones de aprendizaje en las que primó los juegos lúdicos basados en enfoques significativos utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

(Rosario Dolores, 2016) El presente trabajo denominado Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños 5 años de la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero” - Zarumilla – Región Tumbes 2015, el mismo que tiene como finalidad proponer estrategias metodológicas a ser usadas por los docentes del nivel inicial, para mejorar la comunicación, la creatividad e imaginación, participación y formar una sociedad participativa libre de vergüenza y timidez en los niños de 5 años de la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero”, el proyecto tiene como objetivo Explicar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 “Jesús el Carpintero” – Zarumilla, Región Tumbes 2015, el trabajo se realizó con 23 niños con un instrumento de 20 preguntas, utilizando la estadística descriptiva para demostrar los resultados, para la inferencia estadística se hizo uso de la prueba de wilcoxon, se ha llegado a las siguiente conclusiones: En el pre test de la variable expresión oral se obtuvo 95% en inicio, y 5 % en proceso, en el pre test de la variable de comunicación los resultados fueron 57% en inicio, 47% en proceso, en el post test de la variable de expresión oral se obtuvo 57% logro previsto, 5% en proceso y 38% en inicio y en

la variable de comunicación se obtuvo 71% de logro previsto y 29 % en proceso y en la prueba de inferencia los resultados fueron, en la tabla 13 y 14 se rechaza el pre test donde Z es -4,021 y P valor ,000, aceptando la prueba del post test. Y en la tabla 11 y 12 se rechaza el pre test donde Z es -3,647 y P valor ,000 aceptando la prueba del post test.

(Arcaya, 2016) El presente trabajo de investigación intitulado “Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa 001 “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015”, la investigación tiene como objetivo general determinar que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejore la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. La población muestral está conformada por 30 estudiantes de 5 años de la I.E del Nivel Inicial. Se ha realizado esta investigación tomando en cuenta un diseño pre experimental de tipo cuantitativo y explicativo, llegándose a las conclusiones determinantes que al finalizar el tratamiento académico las calificaciones del examen post test se ha obtenido logros significativos y porcentajes altos. Al Aplicar el pre test se obtuvo un porcentaje de 23 por ciento, lográndose un 73 por ciento en el post test en el logro previsto de 30 estudiantes estudiados o examinados, quedando en inicio un 17 por ciento y un 10 por ciento en proceso. Así mismo se establece que la aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres ha contribuido a mejorar significativamente el nivel de la expresión oral en el área de la comunicación en los estudiantes arriba mencionados.

2.1.2 Marco Conceptual

2.1.2.1 El juego

Es importante declarar que el juego es la herramienta con la que los docentes se suman para ejecutar en la clase, pero para los niños y las niñas, es la manera de confiarse y disfrutar lo gustoso de su vida. También, el jugueteo es el comienzo más notable de los niños y las niñas, es su forma lógica de aprender, de interpretar su comunidad y de irse con su situación, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un parte clave para el desarrollo de las potencialidades y la configuración del gusto adulto” (Bañeres et al. 2008, p.48).

Según Moreno (2002) “El jugueteo infantil es ámbito de gesto, utensilio de concepto, factor de sociabilización, controlador y regulador del alma, un efectivo utensilio de desarrollo de las estructuras de la acción; en un acento, resulta medio central de empresa, recurso y declaración de la elegancia” (p.22).

Así mismo Bañeres et al (2008) afirma que “no es solo una solución de autoexpresión para los niños, fortuna igualmente de autodescubrimiento, investigación y experimento con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre la sociedad” (p.13). He aquí el mérito de que los docentes del entrenamiento infantil se den cuenta de que el jugueteo no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, fortuna que también es una herramienta que becará a la enseñanza de ellos, mostrando que es tanto indispensable como decisivo para el recurso humano.

2.1.2.1.1 El Juego y las estructuras del desarrollo infantil.

El juego está estrechamente influenciado a los cuatros estructuras básicas del desarrollo infantil como el psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. En cuanto al desarrollo psicomotor en la etapa escolar de los niños y niñas estos desarrollan su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos. Del mismo modo en los social y afectivo los niños y niñas empiezan a relacionarse, aprendiendo las normas de comportamiento y comienzan a interactuar entre sus pares.

Tal como lo manifiesta Bañares et al. (2008), Que los niños realizan desde un temprano momento y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su eficiencia de comunicación; desarrollan de manera espontánea la fuerza de bovino (dar y cobrar ayuda para contribuir a un fin habitual); evolucionan moralmente dado que aprenden normas de disposición; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por integrante de sus compañeros de juego” (p.17).

2.1.2.1.2 Juego Motor.

Juegos que desarrollan distintas habilidades básicas sin ningún interés táctico, sólo insiste en la mejora de la técnica. Suelen utilizarse al principio de las sesiones o como actividades de recreación. López (2007)

El jugueteo motor se incluye dentro del área de psicomotricidad en las aulas de aprendizaje pueril, éste se podría delimitar, según Arribas y Vilaplana (2009) como un segmento de jugueteo que tiene su nota más representativa en la motricidad y en la actividad social.

Por otro lado, Arribas y Vilaplana (2009) exponen una nómina de ventajas que el jugueteo motor tiene sobre los alumnos. Éstas son el encanto y la bienestar que el juego proporciona al pupilo, la becerria al recurso y testificación de la elegancia del angelito, el desarrollo de las capacidades psíquicas y habilidades físicas, el obligatoriedad de la forma física y deportiva de los alumnos, el favorecimiento a la laudo de problemas planteados de forma autónoma por parte del criatura, el cambio de los ámbitos de ademán humana como son el cognitivo, el motor y el accionista-afectivo, favorece la interacción entre los alumnos desarrollando hábitos de vacuno y convivencia y, a continuación, el juego posibilita el principios de otras culturas y tradiciones de los alumnos inmigrantes que se encuentran en el aula.

Durante la acción motriz se testimonio la estudios y progreso evolutivo en forma dialéctico, por eso se debe dar lado de aplicar ambientes oportunos y así se realice y la acción adecuadamente, (Minedu, 2010).

2.1.2.1.3 El Juego Motor como estímulo didáctico.

Según Cratty (1971), Demandar al jugueteo motor para aprender resulta especialmente conveniente para los niños y niñas, los alumnos insuficientemente motivados y las niñas con complicaciones de aprendizaje.

Las actividades deportivas no solo benefician los resultados académicos, sino que también mejoran otros aspectos intelectuales del niño. Realizar actividades motoras en los momentos apropiados de la clase puede ser una forma efectiva de relajar a los niños y prepararlos para abordar las tareas intelectuales con mayor atención e interés (Desrosiers y Tousignant, 2005).

2.1.2.1.4 El Juego Intelectual.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda

Jean Piaget es el indicador del encuadre del proceso cognitivo. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen sede en la enseñanza mental del individuo, desde el brote hasta la madurez. Mantiene que el organismo humano tiene un organismo interna carácter y que esta corporación interna es responsable del estilo único del funcionamiento de la entidad, el cual es invariante.

El desarrollo cognitivo según Piaget no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos.

Según se va desarrollando el organismo, sus estructuras cognitivas cambian desde lo instintivo a través de los sensoriomotor a la estructura operativa del pensamiento del adulto y Piaget sostiene que estas tres formas de estructura cognitiva representan tres niveles de conocer.

2.1.2.1.5 Juego social.

El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares.

Según Schaffer (1990), las interacciones sociales implican una serie de modelos de comportamientos muy complejos y sincronizados, ejecutados recíprocamente por dos o más sujetos. Cabe destacar que la socialización se produce en interrelación con el desarrollo cognitivo.

Así mismo afirma Caballo (2005) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

Durante los años preescolares, las habilidades sociales implican la interacción con los compañeros, las primeras manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de las emociones, entre otros (Lacunza y Contini, 2009a).

La interacción con amigos suele ser más frecuente y duradera debido a la actividad lúdica. El niño pasa de un juego solitario o paralelo a un juego más interactivo y cooperativo, donde la simbolización y el juego de roles le permiten superar el egocentrismo infantil y la comprensión gradual del mundo social.

Griffa y Moreno (2005) sostienen que los juegos grupales durante cinco años, por ejemplo, se caracterizan por la participación activa y la comunicación, donde el

liderazgo ya está definido y todos los miembros trabajan juntos para mantener la cohesión. Hatch (1987) analizó varios estudios sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y descubrió que los niños durante aproximadamente cuatro años generalmente tienen un auto concepto. Esta breve autodefinición le permite al niño desarrollar relaciones amistosas, especialmente con compañeros que les sonríen, los saludan, les dan una mano o tienen una relación física más cercana.

2.1.2.1.6 Juego afectivo – emocional.

La percepción emocional es la habilidad para identificar y reconocer tanto los propios sentimientos como los de aquellos que te rodean. Implica prestar atención y descodificar con precisión las señales emocionales de la expresión facial, movimientos corporales y tono de voz.

Los objetivos de la educación emocional que pueden lograrse en la etapa de educación infantil son los que se detallan a continuación. Para su eficiente consecución es necesario la colaboración de todos los miembros de la comunidad educativa, para ello debemos implicar a la familia y otros agentes educativos responsables de la educación de estos niños y niñas y así:

- Favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Proporcionar estrategias para el desarrollo de competencias emocionales para el equilibrio y la potenciación de la autoestima.
- Potenciar actitudes de respeto, tolerancia y prosocialidad.
- Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo.
- Desarrollar la tolerancia a la frustración.
- Favorecer el autoconocimiento y el conocimiento de los demás.

- Desarrollar la capacidad para relacionarse con uno mismo y con los otros de forma satisfactoria para uno mismo y para los demás.
- Desarrollar el control de la impulsividad.
- Favorecer la cantidad y calidad de las interacciones del grupo para la mejora del clima relacional de clase y cohesión grupal.

La interacción social es planteada por Vygotsky citado por Carrera (2001), como punto central del aprendizaje, así como las concepciones de la mediación y su relación con la zona de desarrollo próximo. Para este autor el desarrollo intelectual del ser humano no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmerso; por lo que el desarrollo de los procesos psicológicos superiores se da primero en el plano social y después en el individual. En este balance la transmisión, adquisición de conocimientos y patrones culturales es posible cuando de la interacción social (nivel externo) se llega a la internalización (nivel interno). Así todos los procesos psicológicos superiores son derivados de relaciones sociales internalizadas.

2.1.2.2 Desarrollo Psicomotriz.

La Práctica Psicomotriz educativa y preventiva, llevada a cabo en la institución educativa por un psicomotricista, tiene como objetivo estratégico el apuntalamiento de los factores facilitadores de la maduración del niño a través de la vía sensoriomotora.

Aucouturier toma en cuenta el aporte que brinda Wallon a la psicomotricidad, porque su propuesta le permite entender la importancia que existe entre la dimensión psicológica y motora en la persona. Además, Wallon sostiene que

ambas dimensiones son las que expresan cómo son las relaciones del ser con su entorno, este aporte también le permite comprender que la motricidad se puede educar; es decir, que a través del desarrollo psicológico se puede lograr la autorregulación motriz.

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995).

La psicomotricidad es una disciplina educativa/ reeducativa/ terapéutica/, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral. (Muniaín 1997).

Ramos (1979). La psicomotricidad es una interacción que se da por medio de la acción mental y la función motora. Manifiesta que el movimiento es el inicio de la psicomotricidad, ésta es una acción motriz, y también una acción psicológica consciente, como consecuencia de las distintas fases evolutivas del movimiento; o sea que existe una relación entre un movimiento elevado a la altura del desear y del querer hacer, es decir que interviene lo psicológico y el movimiento se transforma en un gesto con significado o intencional. Los expertos miran a la persona de manera integral, considerando las interacciones positivas emocionales, cognitivas, simbólicas y sensorio motrices, favoreciendo el desarrollo de la

personalidad, incentivando ser competitivo en su entorno social. Porque cuando nos involucramos con nuestro medio, expresamos lo que pensamos y lo que sentimos a través de nuestro comportamiento.

Wallon (1879-1962). En sus teorías de desarrollo psicomotor sostiene que existe una ajustada relación entre el movimiento, como en la mecánica, la relación con el entorno y los procesos psíquicos y estimó tres definiciones relevantes que se deben considerar: el tono, el movimiento y el gesto. El movimiento como una expresión de lo que el niño nos quiere manifestar. El tono es la relación de sus emociones y actitudes, y que estas varían de acuerdo a las interacciones. El gesto forma parte de la personalidad, que se expresa al participar en su entorno social y que influye en su desarrollo intelectual.

Aucouturier, B. (2015) Es una actividad en donde los niños juegan con libertad y disfrutan del placer del movimiento. Los docentes utilizan estrategias diseñadas con la intención de “encaminar a los niños hacia su desarrollo”, no solo al físico, sino sobre todo al cognitivo. Ideó un marco para la psicomotricidad en la práctica de la psicomotricidad en las escuelas infantiles, lo que hoy conocemos como Práctica Psicomotriz Educativa, estableció la existencia entre el movimiento y el desarrollo de la cognición, resaltando que la educación del movimiento no solo sirve para el entrenamiento del mismo, sino también para el placer o para la salud física. Los temas de motricidad se transforman en medios para el desarrollo de desempeños superiores como el pensamiento, la comunicación, la afectividad o la creatividad.

2.1.2.2.1 Componentes de la Psicomotricidad.

Picq & Vayer, (1977). Que para lograr sus objetivos la psicomotricidad ha considerado contenidos concretos que deben formar parte del conocimiento de cualquier persona, y estos se van construyendo uno sobre la base del otro, en un proceso escalonado, definiendo cada uno de ellos.

2.1.2.2.2 La Función Tónica.

Es la base de la construcción corporal y parte fundamental de la unidad funcional que compone al ser humano, vinculando el cuerpo y el espíritu. Según Wallon(s/f) las emociones son una forma de origen postural que tienen como sustento al tono muscular. Ajuriaguerra (1976), dice: el papel del estado tónico es extremadamente relevante en la organización de la personalidad. Es a partir de esta organización tónica y motriz que aparecen las señales emocionales que son las que van a permitir y sostener la comprensión del adulto en una comunicación a través de una realidad visual y táctil con el niño. Las actitudes, la forma del cuerpo en el espacio nos imponen una visión del estado tónico del otro y nos pone en un estado afectivo particular. La tonicidad del otro se ve y se siente.

El cuerpo se mantiene en un estado de atención, preparado para la acción, con la finalidad de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales. El tono aparece en relación con las actitudes y las posturas y gestos que se utilizan en el ámbito de la relación humana. El movimiento, en cambio, por su carácter cinético, se orienta principalmente hacia el mundo objetivo. La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación

neuromotora y neurosensorial. El tono es, consecuentemente, la base con la que se forman las actitudes, las posturas y la mímica.

2.1.2.2.3 La postura del equilibrio.

Se consideran las bases de la acción motriz a la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles realizar los movimientos que ejecutamos a lo largo de nuestra vida cotidiana. Quirós y Schragr (1980). Postura es la acción que refleja el cuerpo con relación al espacio. Equilibrio es la comunicación de ida y vuelta entre varias fuerzas, principalmente la de gravedad, y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos. Un individuo logra el equilibrio cuando mantiene y controla posturas, posiciones y actitudes. La postura se apoya en el tono muscular y el equilibrio se apoya en la propioceptividad (sensibilidad profunda). La postura se vincula primordialmente con el cuerpo, en tanto el equilibrio se vincula con el espacio. Las dos bases dan origen a las actividades motrices, que son el soporte donde se va a apoyar los procesos de aprendizaje, juntas forman el sistema postural, que es el conjunto de estructuras anatómicas funcionales (partes, órganos y aparatos) que se conduce el mantenimiento de los vínculos corporales con el propio cuerpo y con el espacio, con la finalidad de obtener posiciones que le permitan realizar una acción o que posibilite el aprendizaje.

2.1.2.2.4 El control respiratorio.

El primer alimento del ser humano es el aire, a través de la respiración se nutre nuestro organismo se establece en cada una de las competencias psicofísicas del individuo: desde el aprendizaje hasta la atención, la sexualidad, emociones, etc. En todo lo que energía primaria para el cuerpo. El acto de la respiración está compuesto por dos fases: la inspiración y espiración, la segunda va seguida de una

reducida pausa. También se puede dar de dos formas: torácica y diafragmática, o sea por elevación del tórax o por empuje y relajación del diafragma. El ritmo de la respiración influye en la personalidad y el desarrollo psicomotor, que es la base del ritmo personal del ser humano.

2.1.2.2.5 Esquema corporal.

Según Loli y Silva (2007). Sostiene que es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición inmóvil o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo”. Es el reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y el esquema mental que cada individuo representa de este. El desarrollo del Esquema Corporal proporciona el reconocimiento de las partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre sí. La primera acción del ser humano es percibir su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones táctiles de su piel, las sensaciones visuales y auditivas. Es el entendimiento y conciencia que uno tiene de sí mismo en tanto que ser orgánico, es decir: nuestras probabilidades motrices, límites en el espacio, de expresión a través del cuerpo, las percepciones a través del cuerpo, nuestras probabilidades de representación que tenemos de nuestro cuerpo.

2.1.2.2.6 Lateralidad.

Cobos (2006.p.86). Manifiesta que es el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo) y tiene estrecha conexión con la dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Está referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones. A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha –

izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lector-escritor.

2.1.2.2.7 La coordinación motriz.

Boulch, Le (1986). Señala que el cuerpo realiza movimientos continuos, en la que intervienen una variada gama de pequeños o grandes desplazamientos que hacen que el movimiento armónico, preciso y orientado al fin que se persigue. La coordinación motriz es la probabilidad que tenemos que tenemos que realizar actividades que comprometan una variedad de movimientos en los que interviene la acción de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la abstención de otras partes del cuerpo. Se dividen en dos partes, la coordinación motriz.

2.1.2.2.8 Coordinación global.

Son movimientos de diversas partes gruesas del cuerpo, que implican locomoción. Porque durante el trabajo se utiliza muchas partes del físico para desarrollar sus actividades como correr, nadar, saltar, etc. Ésta a su vez requiere del control del equilibrio, que depende del tono muscular. Esta hace alusión a las totalidades, a los movimientos que comprometen un número amplio de correr, lanzar, rodar, patear.

2.1.2.2.9 Coordinación fina.

Son movimientos ajustados de carácter visual y la integración de la información recibida en la ejecución de los movimientos. Se le denomina coordinación visomotriz o coordinación-segmentaria.

Señala que el área motriz fina se concentra en una función específica, minuciosa y detallada, se usa el trabajo segmentado a nivel óculo manual y óculo podal para

ello se necesita precisión y equilibrio muscular, las actividades de motricidad fina requiere de dos acciones distintas pero complementaria, el traslado de la mano hacia el objeto y la manera de coger y manipular.

Son movimientos que comprometen pocas estructuras corporales. Por lo general son las actividades motrices donde están comprometidas las vistas y las manos. Implica movimientos económicos, precisos y funcionales como: rasgar, recortar, pintar, colorear, punzar.

2.1.2.2.10 Espacio – Tiempo.

Estructuración espacial. Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino. Se debe dominar las nociones de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. por lo que se trata de un proceso que se va configurando de los procesos más elementales como posiciones: arriba, abajo, delante, detrás... hasta los más complejos: derecha, izquierda (Cobos, 2006.p.97).

2.1.2.2.11 Estructuración temporal.

Cobos, (2006.p.98). Señala que es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento: la hora de comer, de dormir, de ir al colegio, etc., Comienzan a configurarse los conceptos después, antes, mañana. En este aspecto se da conexiones mentales

Es la capacidad de ubicar las partes del cuerpo en relación con los objetos y los objetos en relación al cuerpo, en un espacio y un tiempo. Además, es el manejo

segmentario de las partes del cuerpo. Es la conciencia del movimiento por unos espacios de tiempo.

2.3 Hipótesis

H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José- Tumbes, 2019.

H₁: El juego si influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José-Tumbes, 2019.

Hipótesis específicas

H_a: El juego influye en el Sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

H_b: El juego influye en la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

H_c: El juego influye en el proceso en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

Variables:

a) Variable Independiente: El Juego

Según Moreno (2002) “El juego infantil es ámbito de gesto, utensilio de concepto, factor de sociabilización, controlador y regulador del alma, un efectivo utensilio de desarrollo de las estructuras de la acción; en un acento, resulta medio central de empresa, recurso y declaración de la elegancia” (p.22).

b) Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

En este trabajo se considera un tipo de investigación cualitativa, según Tamayo y Tamayo (2006) La investigación cualitativa es describir y evaluar las respuestas generalizadas, con el objetivo de explicarlas, comprobar la hipótesis y obtener conclusiones.

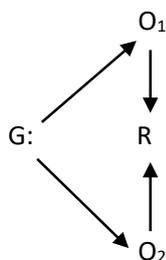
La investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a su análisis (Danhke, 1989) citado por Hernández et al (2003. p.117).

La investigación correlacional, es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto particular).

3.2 Método de investigación.

El diseño descriptivo correlacional de investigación cuasi experimental, según Hernández Fernández y Baptista (2010) al grupo seleccionado se le aplican una prueba previa (pre test) al tratamiento experimental, después del proceso experimental se vuelve aplicar la prueba (pos test).

Esquema:



Donde:

O_1 = Pre test

G = Correlación entre las variables

O_2 = Pos test

3.3 Sujeto de la Investigación.

3.3.1 Población

En Milán S, J. (2001) define a la población como "el grupo de elementos o casos, ya sean individuos, objetos o acontecimientos, que se ajustan a criterios específicos y para los que pretendemos generalizar los resultados de la investigación. Este grupo también se conoce como población objetivo o universo". La población está conformada por 11 PRONOEI, con una población de 88 niños que se encuentran entre 1 y 2 años de edad.

3.3.2. Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra "es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico" (p.38).

La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes de los "PRONOEI "Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos" Tumbes.

Cuadro 1:

Muestra de Estudio

Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	Nº de estudiantes	
			Varones	Mujeres
PRONOEI-SET 01-05 Barrio San José-Tumbes.	Estudiantes de 2 años	Ardillitas,	05	03
		Mis Angelitos, Los	05	03
		Conejitos”	05	03
Total, de estudiantes			24	

Fuente: Ficha de matriculados para el año lectivo 2019.

3.4 Escenario de estudio.

Para la realización de esta investigación se eligió como escenario Los PRONOEI Barrio San José – Tumbes, ya que se considera un lugar donde se puede obtener información muy relevante para la realización de este estudio y así cumplir con los objetivos programados. Según López (1999) el escenario es el lugar de acceso donde se va a realizar el estudio, así mismo obtener las características de los participantes y los recursos disponibles.

3.5 Procedimiento de Recolección de datos cualitativos.

Investigación científica

Según Postic & otros, citado por Rojas I (2012). Para la investigación de campo se utilizará la técnica de la observación, cuyos instrumentos contiene preguntas cerradas, lo que permitirá relacionar las dos variables.

La observación

Pardinas, (2005,89) La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus

manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

Instrumentos

Sabino (1996), Sostiene que un instrumento de recolección de datos en principios cual recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información.

Descripción de instrumentos

Para la siguiente investigación se tomará como modelo el instrumento de lista de cotejo el cual nos permitirá recoger información con el fin de conocer hechos específicos acerca del desarrollo psicomotriz y su relación con el juego, en los Estudiantes de 2 años del PRONOEI ciclo I “Ardillitas” de Tumbes.

Plan de análisis

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 apreciar el comportamiento de las variables. 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, los datos no son paramétricos, se utilizó el programa estadístico IBM SPSS22 y el programa Excel 2016.

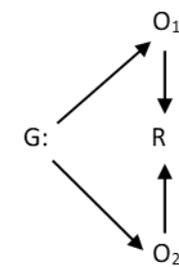
Para la estadística descriptiva se utilizó el software Excel 2016, se basó en la elaboración de la base de datos e interpretación de los cuadros estadísticos.

Para la interpretación de las hipótesis y determinar la influencia de las variables se utilizó la estadística inferencial a través de Rho de Spearman.

3.5.1 Matriz de consistencia.

5.5.1.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA: EL JUEGO INFLUYE EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS DE LOS PRONOEI BARRIO SAN JOSÉ- TUMBES, 2019.

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS E LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
EL JUEGO INFLUYE EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS DE LOS PRONOEI BARRIO SAN JOSÉ - TUMBES, 2019	<p>¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?</p> <p>Problemas específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿De qué manera el juego influye el sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años del PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019? ¿De qué manera el juego influye la afectividad en niños y niñas de 2 años del PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019? ¿De qué manera el juego influye el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años del PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019? 	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Demostrar la influencia del juego en el sistema neuromotor de los niños de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.</p> <p>Demostrar la influencia del juego en la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.</p> <p>Demostrar la influencia del juego en el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.</p>	<p>H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.</p> <p>H₁: El juego si influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H_a: El juego influye en el Sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.</p> <p>H_b: El juego influye en la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.</p> <p>H_c: El juego influye en el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes, 2019.</p>	<p>El Juego</p> <p>Desarrollo Psicomotor</p>	<p>Tipo y nivel de investigación</p> <p>tipo de investigación cualitativo nivel descriptivo</p> <p>Diseño</p> <p>Cuasi-experimental correlacional</p>	<p>Población</p> <p>Conformada por los PRONOEI del Barrio San José</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes de los “PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” Tumbes.</p>



3.5.2 Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores.

Variable 1:

El Juego: “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un parte clave para el desarrollo de las potencialidades y la configuración del gusto adulto” (Bañeres et al. 2008, p.48).

Definición Operacional: Se aplicará actividades de coordinación y motivación para evaluar las dimensiones y los indicadores.

Variable 2:

Desarrollo Psicomotriz: La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995).

Definición operacional: Se aplicará técnicas para el desarrollo de capacidades de niños y niñas en etapa pre escolar,

3.5.2.1 Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
El Juego	“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un parte clave para el desarrollo de las potencialidades y la configuración del gusto adulto” (Bañeres et al. 2008, p.48).	Se aplicará actividades de coordinación y motivación para evaluar las dimensiones y los indicadores.	Interacción Estimuladora	<ul style="list-style-type: none"> • Busca la valoración de sus logros de aprendizaje. • Le gusta recolectar los objetos que para él son como un tesoro. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gusta recolectar objetos que para el son un Tesoro. 2. Colabora en actividades del juego. 3. Expresa su necesidades físicas a la promotora 	1 = Nunca. 2 = Algunas Veces. 3 = Siempre.
			Evaluación Interna	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones negativas. • Describe acciones de situaciones de su entorno 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Autorregula sus emociones negativas. 5. Acepta ayuda de la promotora en actividades de cuidados. 6. Demuestra que puede hacer las cosas por sí mismo. 7. Responde a todo con NO para no aceptar ayuda. 8. Describe acciones de situaciones de su entorno. 9. Responde a las interrogantes de su entorno 	
Desarrollo Psicomotor	La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo	Se aplicará técnicas para el desarrollo de capacidades de niños y niñas en etapa pre escolar.	Neuromotor	<ul style="list-style-type: none"> • Pinta deslizando un lápiz plumón sobre el papel. • Se desplaza de un 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Se desplaza de un lugar a otro con facilidad. 11. Sube las escaleras alternando los pies. 	

<p>de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995).</p>	<p>lugar a otro con facilidad.</p>	<p>12. Baja las escaleras alternando los pies. 13. Sorteando obstáculos que encuentra a su paso. 14. Utiliza ambas manos para levantar objetos pequeños. 15. Pinta deslizando un lápiz, plumón sobre el papel.</p>
<p>Afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta el juego del otro. • Interactúa con la promotora. 	<p>16. Tiene iniciativa propia al jugar con los demás. 17. Acepta el juego del otro. 18. Juega sin relacionarse con otro niño. 19. Participa en el juego con todos los niños. 20. Juega con otros niños sin mostrar preferencias. 21. Interactúa con la promotora.</p>
<p>Cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega a representar roles. • Juega dándole nombre a los objetos (uso de los objetos). 	<p>22. Juega dándole nombre a los objetos (uso de los objetos). 23. Juega dándole nombre a las</p>

-
- acciones.
24. Establece relación con los objetos que juega.
 25. Juega a imitar situaciones de la vida cotidiana, transformando los materiales.
 26. Juega a representar roles.
 27. Construye nuevos conceptos.
-

3.6 Consideraciones éticas y de rigor científico

En el presente trabajo de investigación se aplicará los lineamientos éticos propuestos en el reglamento de investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- El principio de autonomía: cada participante en este trabajo de investigación debe haber sido bien informado de la finalidad de este estudio y así el decida voluntariamente participar como sujeto de estudio.
- Principio de consentimiento informado y expreso: para la realización del presente trabajo de investigación se contó con la autorización de la Especialista del Nivel Inicial, responsable de los PRONOEI, también con los padres de familia para la aplicación del trabajo de investigación en niños y niñas, y así recolectar la información necesaria.
- Principio de justicia: los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo antes, durante y después de su participación, evitando en todos los aspectos actitudes discriminatorias.

IV. RESULTADOS

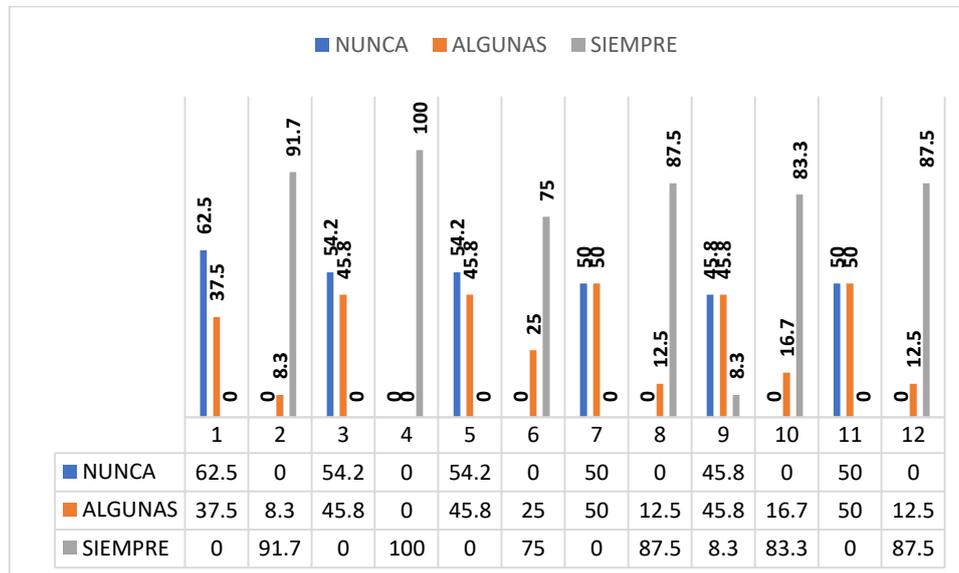
4.1 Resultados:

Después de haber aplicado el instrumento al inicio y al final del proceso; y organizar los datos se obtuvieron los siguientes resultados:

Cuadro 2: Interdependencia Estimuladora

	Nunca		Algunas		Siempre	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1. Busca autoafirmación de su estima	62.5%	0.0%	37.5%	8.3%	0.0%	91.7%
2. Busca la valoración de sus logros de aprendizaje	54.2%	0.0%	45.8%	0.0%	0.0%	100.0%
3. Ayuda a ordenar a sus materiales.	54.2%	0.0%	45.8%	25.0%	0.0%	75.0%
4. le gusta recolectar los objetos, para él son como un tesoro	50.0%	0.0%	50.0%	12.5%	0.0%	87.5%
5. Colabora en las actividades	45.8%	0.0%	45.8%	16.7%	8.3%	83.3%
6. Expresa sus necesidades físicas a la Promotora	50.0%	0.0%	50.0%	12.5%	0.0%	87.5%

Gráfico 1: Interdependencia Estimuladora



Comentario:

En el gráfico N° 1 se puede observar que en:

El Ítem 1: (1;2) el 62.5% de los niños nunca buscan autoafirmación de su autoestima, el 37.5% algunas veces lo hacen, en el segundo test se puede visualizar que el 8.3% algunas veces buscan autoafirmación de su auto estima, así mismo 91.7% siempre lo hacen.

El Ítem 2: (3;4) se observa que el 54.2% nunca buscan la valoración de sus logros de aprendizaje y el 45.8% algunas veces lo hacen, se ve una notable mejoría en el segundo test ya que el 100% de los alumnos siempre buscan la valoración d ellos logros de sus aprendizajes.

El ítem 3: (5;6) se observa el 54.2% nunca ayudan a ordenar a sus materiales, y el 45.8% algunas veces lo hacen, en la aplicación del segundo test se observa mejoras en el proceso, el 25% algunas veces lo hacen y el 75% siempre ayudan a ordenar sus materiales.

El ítem 4: (7;8) el 50% nunca le gusta recolectar los objetos, para él no son como un tesoro y el otro 50% algunas veces lo hacen, así mismo se ve mejoría en el proceso el segundo test se observa que el 12.5% algunas veces le gusta recolectar los objetos, para él son como un tesoro mientras que el 87.5% siempre lo hace

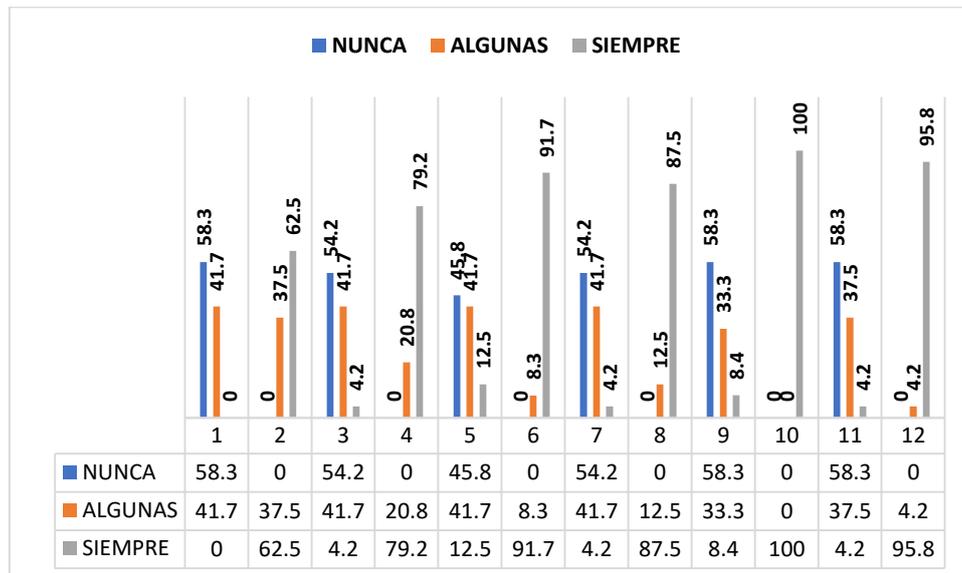
El ítem 5: (9;10) se observa que el 45.8% nunca Colabora en las actividades, el otro 45.8% algunas veces lo hacen y el 8.4 siempre lo hacen, se puede observar también en el proceso de mejora que el 16.7% algunas ves colaboran mientas que el 83.3% siempre colaboran con las actividades.

El ítem 6: (11;12) se observa que el 50% de los niños nunca expresan sus necesidades físicas a la Promotora y el otro 50% algunas veces lo hacen, en el post test se observa que el 12.5% algunas veces expresan sus necesidades físicas a la promotora mientras que el 87.5% siempre lo hacen.

Cuadro 3: Evaluación Interna

	Nunca		Algunas		Siempre	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
7. Autorregula sus emociones negativas	58.3%	0.0%	41.7%	37.5%	0.0%	62.5%
8. Acepta ayuda de la promotora en actividades de cuidado	54.2%	0.0%	41.7%	20.8%	4.2%	79.2%
9. Demuestra que puede hacer las cosas por sí mismo	45.8%	0.0%	41.7%	8.3%	12.5%	91.7%
10. Responde a todo con NO para no aceptar ayuda	54.2%	0.0%	41.7%	12.5%	4.2%	87.5%
11. Describe acciones de situaciones de su entorno	58.3%	0.0%	33.3%	0.0%	8.3%	100.0%
12. Responde a las Interrogantes de la promotora	58.3%	0.0%	37.5%	4.2%	0.0%	95.8%

Gráfico 2: Evaluación Interna



Comentario:

En el gráfico N° 2 se observa que en:

El ítem 7: (1;2) se observa que el 58.3% de los niños nunca autorregulan sus emociones negativas y el 41.7% algunas veces lo hacen, así mismo se puede observar que una breve mejoría en los niños con un 37.5% algunas veces regulan sus emociones negativas, mientras que el 62.5% siempre lo hacen.

El ítem 8: (3;4) se observa que el 54.2% de los niños nunca aceptan ayuda de la promotora en actividades de cuidado, 41.7% algunas veces y el 4.2% siempre lo hacen, registrándose una mejoría el 20.8% algunas veces aceptan ayuda de la promotora en actividades de cuidado y el 79.2% siempre aceptan la ayuda de la promotora.

El ítem 9: (5;6) el 45.8% nunca demuestran que puede hacer las cosas por sí mismo, el 41.7% algunas veces lo demuestran y 12.5% siempre lo demuestran; al final del proceso se observa que el 8.3% algunas veces demuestran que pueden hacer las cosas por sí mismo y el 91.7% siempre lo demuestran.

El ítem 10: (7;8) se puede observar que el 54.2% de los niños nunca responde a todo con NO para no aceptar ayuda, el 41.7% algunas veces lo hacen y el 4.2% siempre lo hacen, así mismo se nota una mejora en el proceso el 12.5% algunas veces responden con No para no aceptar ayuda, mientras que el 87.5% siempre lo hacen es decir ello realizan sus actividades solos.

El ítem 11: (9;10) se observa que el 58.3% de los niños nunca describe acciones de situaciones de su entorno, 33.3% algunas veces lo realizan y el 8.4% siempre lo hacen, se observa una mejor al final del proceso el 100% de los niños siempre describen acciones de situaciones de su entorno.

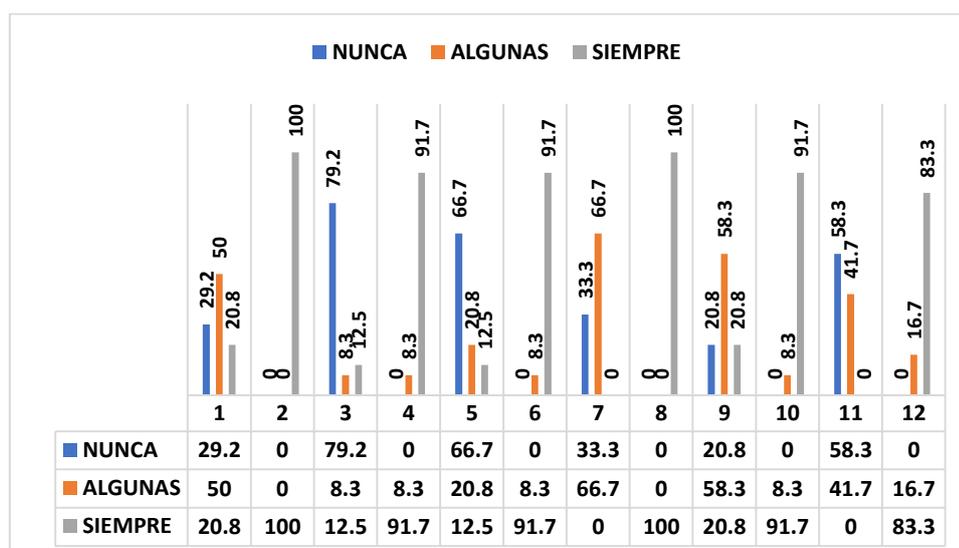
El ítem 12: (11;12) observamos que el 58.3% de los niños nunca responde a las Interrogantes de la promotora, el 37.5% algunas veces responden y el 4.2 siempre lo responden, así mismo se observa un progreso en los niños y el 4.2% responde algunas veces las interrogantes de la promotora, mientras que el 95.8% siempre responde.

Resultados de la variable del desarrollo psicomotor

	Nunca		Algunas		Siempre	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
13. Se desplaza de un lugar a otro con facilidad	29.2%	0.0%	50.0 %	0.0%	0.0%	100.0%
14. Sube las escaleras Alternando los pies	79.2%	0.0%	8.3%	8.3%	4.2%	91.7%
15. Baja las escaleras alternando los pies	66.7%	0.0%	20.8 %	8.3%	12.5%	91.7%
16. Sortea obstáculos que se encuentran a su paso	33.3%	0.0%	66.7 %	0.0%	4.2%	100.0%
17. Utiliza ambas manos para levantar objetos pequeños.	20.8%	0.0%	58.3 %	8.3%	8.3%	91.7%
18. Pinta deslizando un lápiz, plumón sobre el papel	58.3%	0.0%	41.7 %	16.7%	0.0%	83.3%

Tabla 4: Aspecto Neuromotor

Gráfico 3: Aspecto Neuromotor



Comentario:

En el gráfico N° 3, observamos que:

El ítem 13: (1;2) el 29.2% de los niños nunca se desplaza de un lugar a otro con facilidad, el 50% algunas veces se desplaza y el 20.8% siempre lo realiza, en el proceso se ve mejora ya que el 100% de los niños se desplaza de un lugar a otro con seguridad.

El ítem 14: (3;4) el 79.2% de los niños nunca suben las escaleras alternando los pies, el 8.3% algunas veces lo hacen y el 12.5% siempre lo realizan, así mismo observamos que en el proceso se ven mejoras el 8.3% algunas veces lo realizan y el 91.7% siempre lo hacen suben las escaleras alternando los pies.

El ítem 15: (5;6) se puede apreciar que el 66.7% de los niños nunca bajan las escaleras alternando los pies, el 20.8% algunas veces bajan las escaleras alternando los pies el 12.5% siempre lo hacen, en el proceso mejoraron los niños el 8.3% algunas veces bajaban las escaleras alternando los pies y el 91.7% de los niños siempre bajan las escaleras alternando los pies.

El ítem 16: (7;8) se parecía que el 33.3% de los niños nunca sorteaban obstáculos que se encuentran a su paso, el 66.7% algunas veces sorteaban obstáculos que se encuentran a su paso, se observa mejora en el proceso ya que el 100% siempre sortea los obstáculos que se encuentran en su camino.

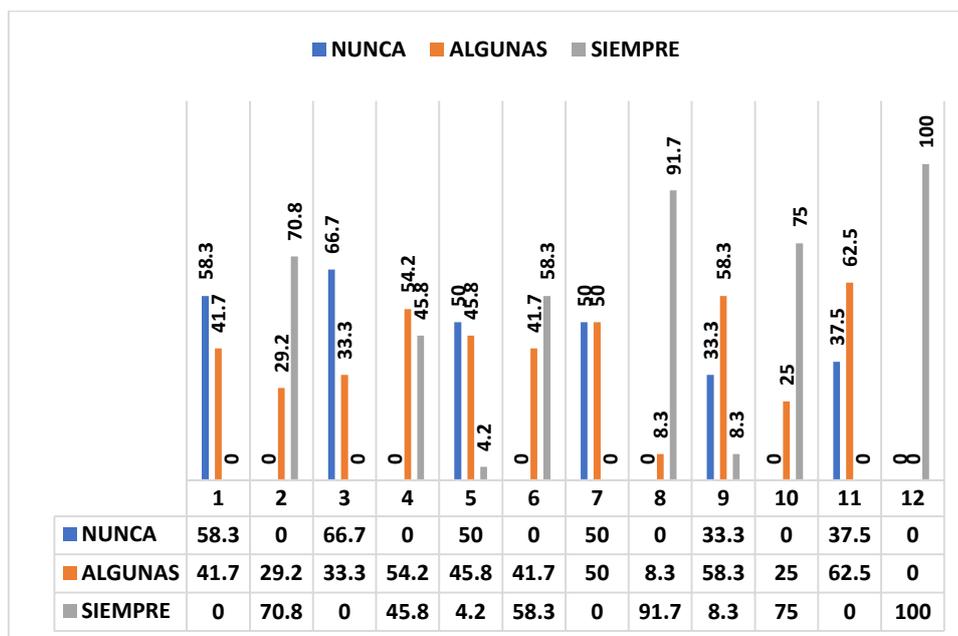
El ítem 17: (9;10) se observa que el 20.8% nunca utiliza ambas manos para levantar objetos pequeños, el 58.3% algunas veces lo hacen y el 20.8% lo hacen; se ve mejoras en el proceso el 8.3% algunas veces utiliza ambas manos para levantar objetos y el 91.7% siempre lo realizan.

El ítem 18: (11;12) se observa que el 58.3% de los niños nunca pintan deslizando un lápiz, plumón sobre el papel y el 41.7% algunas veces pintan, así mismo los niños han mejorado ya que el 16.7% algunas veces pintan deslizando un lápiz, plumón sobre papel y el 83.3% siempre realizan.

Cuadro 5: Aspecto Afectivo

	Nunca		Algunas		Siempre	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
19. Tiene iniciativa propia a la hora de jugar con los demás	58.3%	0.0%	41.7%	29.2%	0.0%	70.8%
20. Acepta el juego del otro	66.7%	0.0%	33.3%	54.2%	0.0%	45.8%
21. juega sin relacionarse con el otro niño (juega solo)	50.0%	0.0%	45.8%	41.7%	4.2%	58.3%
22. Participa en el juego con todos los niños	50.0%	0.0%	50.0%	8.3%	0.0%	91.7%
23. Juega con otros niños sin mostrar preferencias	33.3%	0.0%	58.3%	25.0%	8.3%	75.0%
24. Interactúa con la promotora	37.5%	0.0%	62.5%	0.0%	0.0%	100.0%

Gráfico 4: Aspecto Afectivo



Comentario:

En el gráfico N° 4 se observa que:

El ítem 19: (1;2) se observa que el 58.3% de los niños nunca tienen iniciativa propia a la hora de jugar con los demás y el 41.7% algunas veces lo tienen, se observa luego mejora en el proceso ya que el 29.2% de los niños algunas veces

tiene la iniciativa y el 70.8% de los niños tienen siempre la iniciativa propia a la hora de jugar con los demás.

El ítem 20: (3;4) se observa que el 66.7% de los niños nunca aceptan el juego del otro y el 33.32% algunas veces lo aceptan así mismo observamos mejora en su proceso de formación ya que el 54.2% algunas veces si acepta el juego del otro y el 45.8 siempre termina por aceptarlo.

El ítem 21: (5;6) el 50% de los niños nunca juega sin relacionarse con el otro niño (juega solo), el 45.8% algunas veces juega sin relacionarse y el 4.2% siempre juegan sin relacionarse; se puede observar también que han mejorado en su aspecto afectivo ya que el 41.7% de los niños algunas veces juegan relacionándose con otros niños y el 58.3% de los niños siempre juegan relacionándose con otros niños.

El ítem 22: (7;8) se observa que el 50% de los niños nunca participan en el juego con todos los niños y el otro 50% algunas veces lo hacen, observamos el resultado mostrado en el grafico que hay una mejora en el aspecto afectivo vemos que baja al 8.3% los niños que algunas veces participan en el juego con todos los niños y el 91.7% de los niños siempre participan en el juego con todos los niños.

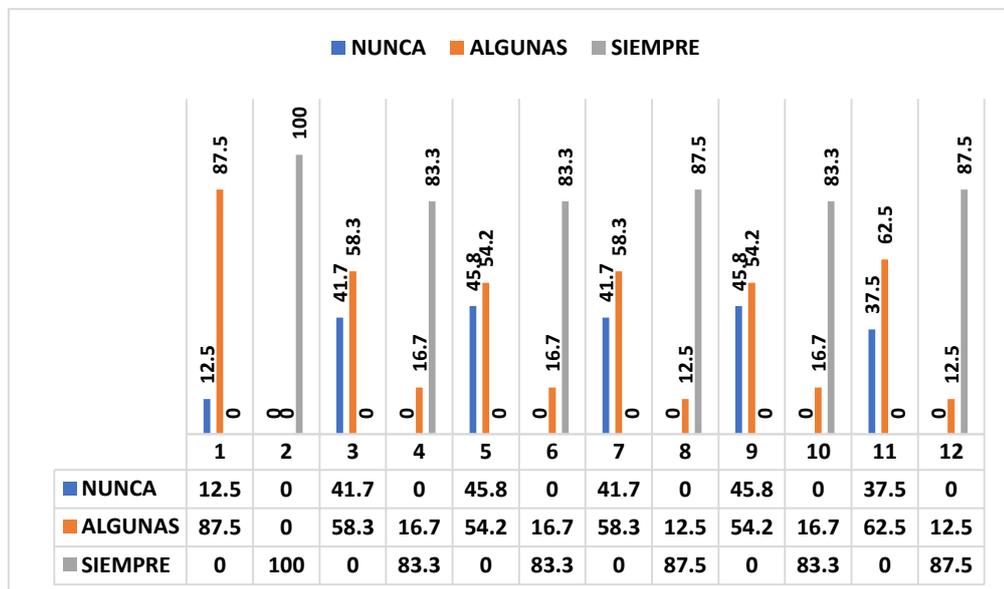
El ítem 23: (9;10) se parecía en el grafico los resultados del pre test donde el 33.3% de los niños nunca juegan con otros niños sin mostrar preferencias, el 58.3% algunas veces lo realizan y el el 8.4% siempre lo realizan, así mismo en el post test se observa mejoras en el proceso ya que el 25% algunas veces lo realizan y el 75% siempre lo realizan, es decir juegan con otros niños sin mostrar sus preferencia.

El ítem 24: (11;12) parecíamos que el 37.5% nunca interactúa con la promotora, y el 62.5% algunas veces lo hace, así mismo podemos observar que mejoran los niños en el proceso ya que el 100% siempre interactuar con la promotora.

Cuadro 6: Aspecto Cognitivo

	Nunca		Algunas		Siempre	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
25. Juega dándole nombre a los objetos (uso de los objetos)	12.5%	0.0%	87.5%	0.0%	0.0%	100.0%
26. Juega dándole nombre a las acciones	41.7%	0.0%	58.3%	16.7%	0.0%	83.3%
27. Establece relación con los objetos que juega	45.8%	0.0%	54.2%	16.7%	0.0%	83.3%
28. Juega a imitar situaciones de la vida cotidiana transformando los materiales	41.7%	0.0%	58.3%	12.5%	0.0%	87.5%
29. Juega a representar roles	45.8%	0.0%	54.2%	16.7%	0.0%	83.3%
30. Construye nuevos conceptos.	37.5%	0.0%	62.5%	12.5%	0.0%	87.5%

Gráfico 5: Aspecto Cognitivo



Comentario:

En el gráfico N° 6, se observa que en:

El ítem 25: (1;2) se observa que el 12.5% de los niños nunca Juegan dándole nombre a los objetos (uso de los objetos), el 87.5% algunas veces juegan dándole nombre a los objetos se ve que los estudiantes han mejorado en el juego ya que el 100% de ello siempre empiezan a darle nombre a los objetos cuando juegan.

El ítem 26: (3; 4) el 41.7% de los niños nunca Juegan dándole nombre a las acciones, el 58.3% algunas veces lo realizan, así mismo se observa que en el proceso del aspecto cognitivo mejora, baja a un 16.7% donde los niños algunas

veces juegan dándole nombre a las acciones, y el 83.3% siempre juegan dándole nombre a las acciones.

El ítem 27: (5; 6) se observa que los resultados de la primera prueba arrojaron que el 45.8% de los niños nunca establecen relación con los objetos que juega y el 54.2% algunas veces lo hacen y en la segunda se observa que mejoraron en el proceso bajando al 16.7% donde algunas veces establecen relación con los objetos que juega, también el 83.3% siempre lo establecen.

El ítem 28: (7;8) el 41.37% de los niños nunca Juegan a imitar situaciones de la vida cotidiana transformando los materiales y el 58.3% algunas veces juegan a imitar situaciones de la vida cotidiana, mejorando en el proceso bajando al 12.5% don de los niños algunas veces realizan la actividad y el 87.5% siempre realizan la actividad imitando situaciones de la vida cotidiana.

El ítem 29: (9;10) el 45.8% de los niños nunca Juegan a representar roles ye 54.2% algunas veces o hacen. También observamos que han mejorado en su proceso cognitivo donde el 16.7% algunas veces juegan representando roles y el 83.3% lo realizan.

El ítem 30: (11; 12) se observa que el 37.5% nunca construyen nuevos conceptos y el 62.5% algunas veces lo hacen. Observándose progreso en el aspecto cognitivo bajando al 12.5% donde algunos niños construyen conceptos nuevos y el 87.5% de los niños siempre lo realizan.

Estadística Inferencial

Por ser variables cualitativas no es necesario aplicar la prueba de normalidad, para ello se utilizará la correlación de Rho de Spearman para la prueba de hipótesis.

Hipótesis General

H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.

H₁: El juego si influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes – 2019.

			EL JUEGO	DESARROLLO PSICOMOTOR
Rho de Spearman	EL JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	,689**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	24	24
	DESARROLLO PSICOMOTOR	Coeficiente de correlación	,689**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	24	24

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación:

Como se puede observar en ambos casos el coeficiente de correlación es 0.689 y el nivel de significancia es 0.000, por lo tanto, podemos decir que existe una correlación positiva moderada, y como el nivel de significancia es menor a p valor igual a 0.05, podemos decir; se acepta la hipótesis alternativa que dice El juego si influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes – 2019.

Hipótesis específicas 1:

H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.

H_a: El juego influye en el Sistema neuromotor de los niños de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

Correlaciones			EL JUEGO	NEUROMOTOR
Rho de Spearman n	EL JUEGO	Coefficiente de correlación	1,000	,651**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	24	24
	NEUROMOTOR	Coefficiente de correlación	,651**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	24	24

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación:

Se observa en ambos casos el coeficiente de correlación es 0.651 y el nivel de significancia es 0.001, por lo tanto, podemos decir que existe una correlación positiva moderada, y como el nivel de significancia es menor a p valor igual a 0.05, podemos decir; se acepta la hipótesis alternativa que dice El juego si influye en el sistema neuromotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes – 2019.

Hipótesis específicas 2:

H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.

H_b: El juego influye en la afectividad de los niños de 2 años de los PRONOEI Barrio San José -Tumbes, 2019.

Correlaciones			EL JUEGO	AFFECTIVO
Rho de Spearman n	EL JUEGO	Coefficiente de correlación	1,000	,615**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	24	24
	AFFECTIVO	Coefficiente de correlación	,615**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	24	24

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretación

Se observa en ambos casos el coeficiente de correlación es 0.615 y el nivel de significancia es 0.001, por lo tanto, podemos decir que existe una correlación positiva moderada, y como el nivel de significancia es menor a p valor igual a 0.05, podemos decir; se acepta la hipótesis alternativa que dice El juego influye en la afectividad en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.

Hipótesis específicas 3:

H₀: El juego no influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José - Tumbes – 2019.

H_c: El juego influye en el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI - Barrio San José -Tumbes, 2019.

			JUEGO	COGNITIVO
Rho de Spearman	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,463
		Sig. (bilateral)	.	,023
		N	24	24
	COGNITIVO	Coeficiente de correlación	-,463	1,000
		Sig. (bilateral)	,023	.
		N	24	24

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Interpretación:

Se observa en ambos casos el coeficiente de correlación es -0.463 y el nivel de significancia es 0.023, por lo tanto, podemos decir que existe una correlación negativa moderada, y como el nivel de significancia es menor a p valor igual a 0.05, podemos decir; se acepta la hipótesis específica que El juego influye en el proceso cognitivo en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI - Barrio San José - Tumbes, 2019.

4.2 Análisis y discusión de resultados.

En la presente investigación se estudiaron dos variables que fueron el juego (variable independiente) y desarrollo Psicomotor (variable dependiente), el instrumento fue aplicado a 24 niños de tres PRONOEI “Ardillitas”, “Mis Angelitos” y “Los Conejitos” de Tumbes.

Se pudo apreciar que los resultados arrojaron en la en la interdependencia estimuladora al inicio los niños y niñas no buscaban autoafirmación de su auto estima, valoraban sus aprendizajes ordenaban sus materiales, valoraban sus materiales, eran colaborativos y no expresaban sus necesidades físicas esto se reflejaban en promedio un 52.78% y al final del proceso mejoraron ya empezaron a tomar en cuenta sus actividades de manera positiva siempre respondían a sus actividades se refleja en promedio en un 87.5%, Según tabla N°02.

En cuanto a la evaluación interna al inicio no mostraban interés con un promedio del 54.85% y algunas veces lo hacían con un promedio del 45.15% así mismo se mostró progreso en los niños algunas veces bajo a un 13.9% y siempre lo hacían ya eran el 86.1% en promedio, Según tabla N°03.

En el aspecto neuromotor mejoraron rotundamente de un 47.91% en promedio que nunca lo hacían a y algunas veces en promedio con un 52.09% quedando después en promedio a un 6.9% en algunas veces y siempre lo hacían en promedio a 93.1%, Según tabla N°04.

Así mismo en el aspecto afectivo al inicio se al inicio los niños no mostraban interés en relacionarse con otros niños en promedio se refleja en un 49.3% y algunas veces lo hacían con promedio de 50.7% mejorando en el proceso a

algunas veces con un 26.4% y siempre empezaron a relacionarse en promedio con un 73.6%, Según tabla N°05.

En el aspecto cognitivo los niños y niñas en promedio el 31.25% no realizaban las actividades y algunas veces lo hacían en un 68.75%, así mismo mostraron mejoras en el proceso algunas veces lo hacían en promedio 10.43% y siempre lo hacían con un 89.57% en promedio, Según tabla N°06.

Según la teoría de Piaget La adaptación está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio. Siguiendo la línea Darwinista donde el hombre tiene que adaptarse a su entorno para conseguir sus objetivos (sobrevivir, reproducción etc.). La teoría postula que en ciertas situaciones es adaptativa la estabilidad (me ayuda tener ideas establecidas) y en otras situaciones es adaptativo el cambio (me ayuda cambiar mis ideas e intentar algo nuevo). La adaptación y organización son funciones fundamentales que intervienen y son constantes en el proceso de desarrollo cognitivo, ambos son elementos indisolubles. La función de adaptación en los sistemas psicológicos y fisiológicos opera a través de dos procesos complementarios previamente mencionados: la ASIMILACIÓN Y LA ACOMODACIÓN.

Según Wallon (1976) manifiesta que los juegos que se dan pareja a la propia maduración del niño y en una sucesión cronológica adecuada a su actividad espontánea lo que otorga a su teoría una fuerte base fisiológica, para este autor “juego” es pre aprendizaje sin control en el que se buscan todas las posibilidades de cada función antes de que ésta sea integrada en el proceso de realidad. Wallon concede gran importancia a este fenómeno dentro del proceso evolutivo psíquico

del niño y manifiesta que incide en el desarrollo de esquema y funciones motrices y en el proceso intelectual y afectivo de cada sujeto.

El desarrollo psicomotor según Henry Wallon (1964) “considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye así mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”

Así mismo según Piaget (1965) el desarrollo motor se explica a partir de considerar como la motricidad cambia sus significaciones en el transcurso de la ontogénesis, pero sí reconoce en sus teorías la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices, en su teoría sobre la evolución de la inteligencia en el niño, pone de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia.

Se pudo observar también que el juego influye en el desarrollo psicomotor en sus tres aspectos neuromotor, afectivo y cognitivo, aplicando la estadística inferencial mediante correlación de Rho de Spearman (pruebas no paramétricas), comprobándose que había correlación positiva moderada entre el juego y los aspectos neuro motor y afectivo mientras que en el cognitivo resulto una correlación negativa moderada

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- 1.-Se ha determinado que el juego influye en el desarrollo psicomotor, en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” de Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos en la correlación Rho de Spearman mostraron una correlación positiva moderada de 0.689 con un nivel de significancia menor a 0.05
- 2.-Se ha demostrado que el juego influye en el sistema neuromotor, en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” de Tumbes, 2019, pues los resultados, según la tabla N° 4 demuestran en sus resultados del post test promedio a un 6.9% en algunas veces y siempre lo hacían en promedio a 93.1%
- 3- Se ha demostrado que el juego influye en la afectividad, en niños y niñas de 2 años del PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” de Tumbes, 2019, pues los resultados, según tabla N° 5 demuestran en sus resultados del post test promedio a un 26.4% en algunas veces y siempre lo hacían en promedio a 73.6%
- 4.- Se ha demostrado que el juego influye en el proceso cognitivo, en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI “Ardillitas, Mis Angelitos, Los Conejitos” de Tumbes, 2019, pues los resultados, según la tabla N° 6 demuestran en sus resultados del post test promedio a un 10.43% en algunas veces y siempre lo hacían en promedio a 89.57%.

RECOMENDACIONES

Se han considerado las siguientes consideraciones:

- Es considerable que los docentes reciban capacitaciones de manera permanente, en el manejo de estrategias didácticas como el juego, siendo esta la primera actividad física necesaria para el desarrollo humano. Preparando los dos espacios fundamentales: Actividad autónoma y juego libre, y cuidados infantiles, haciendo uso de una metodología activa, que utilicen materiales pertinentes y un adecuado acompañamiento, con la finalidad que el juego espontáneo influya en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 2 años de educación inicial.
- La organización de los espacios seguros, favorece el desarrollo motor, socio-cognitivo y emocional de los niños y niñas. Se debe observar con atención las características y necesidades, respetando su propio ritmo de desarrollo y la manera de pensar, que es muy distinta a la de una persona adulta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2004). Introducción a la Práctica Psicomotriz Aucouturier (PPA). *Aula de innovación educativa*, 136, 79-83.
- Aucouturier, B. (2015). El niño de hoy y la autoridad. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (364), 13-21.
- Ajuriaguerra, J. (1976). Evolución y trastornos del conocimiento corporal y de la conciencia de sí mismo. *Manual de Psiquiatría Infantil*. Barcelona: Toray-Masson.
- Alonso, G. D. S., & Mara, R. L. (2018). IMPACTO DE LA EDUCACIÓN INICIAL Y PREESCOLAR EN EL NEURODESARROLLO INFANTIL. *Artículo Científico*, 9(17), 33–51. <http://orcid.org/0000-0001-9723-0862>.
- Arcaya Cavero, M. P. (2016). *APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES MEJORA LA EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E “SANTA RITA DE CASIA”, REGIÓN TUMBES 2015* [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. http://www.takey.com/Thesis_260.pdf
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2015). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4905113>
- Aucasime, L. H. (2018). *EL JUEGO UTILIZADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 332 DEL DISTRITO DE SANTA ELENA REGIÓN AYACUCHO 2018* [Universidad Católica los Angeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4991/EL_JUEGO_E_INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HINOSTROZA_AUCASIME_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arribas, R. C., Vilaplana, J. C. G., & EP, E. (2009). El juego motor. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 24, 1-9.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.

- Berruazo, J. (1995). *Psicomotricidad en el desarrollo del niño de preescolar*.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Castillo, C(2015) “Estrategias Que Se Utilizarán Para Fortalecer La Madurez En El Desarrollo Psicomotriz De Los Párvulos Del Centro De Educación Inicial “Niños Del Nuevo Milenio” De La Parroquia Tonsupa”
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/528/1/CASTILLO%20VIVAS%20CARMEN%20INES.pdf>
- Castell, T. G. (2010). Emmi Pikler: la competencia motriz del bebé es posible cuando cambia la mirada del adulto. *Aula de infantil*, (53), 5-8.
- Chokler, M 2015 Una propuesta de observación de indicadores desarrollo infantil de los niños y niñas de 3 años-2011-2012
<https://es.scribd.com/doc/257831421/Protocolo-Escala-de-Pikler>.
- Campana Montoya, R. N. (2019). *JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO APLICACIÓN “JOSÉ ANTONIO ENCINAS”, TUMBES 2018* [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13739/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_CAMPANA_MONTOYA_ROSA_NORMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- CHIPANA, R. M. L. (2018). *PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS DE COORDINACION MOTORA GRUESA, PARA ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES ESCOLARES, EN NIÑOS (AS) DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 440 DEL DISTRITO DE CIUDAD NUEVA. TACNA 2018*.
- CUBA MORALES, N. L., & PALPA MEDRANO, E. (2015). *LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA*

- CLARA. Universidad Nacional de Educación.
- Cratty, B. J. (1971). Movimiento y conciencia espacial en niños y jóvenes ciegos. Thomas
- Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2009): www.minedu.gob.pe/2009/02-diseño-curricular-nacional
- DULANTO CAÑAMERO, B. P. (2019). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 87 - EMILIA BARCIA BONIFFATTI - HUARAL-2018*. [UNIVERSIDAD NACIONAL “JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN” FACULTAD DE EDUCACIÓN]. [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3779/TESIS CAÑAMERO%20BRENDA- ANTIPLAGIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3779/TESIS%20CAÑAMERO%20BRENDA-ANTIPLAGIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gastiaburú, G. (2012). Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo Psicomotor
- Gil, P. (s/f). Desarrollo Psicomotor en Educación Infantil (De 0 a 6 años), colección Educación Física Infantil- Editorial WANCEULEN.
- Grupo Editorial Norma (2002) Escuelas que aprenden, Bogotá -Colombia <http://www.observatorioeducativo.pe/wp-content/uploads/2014/03/Escuelas-Que-Aprenden.pdf> <http://www.observatorioeducativo.pe/wp-content/uploads/2014/03/Escuelas-Que-Aprenden.pdf>.
- Griffa, M. y Moreno, J. (2005). Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez. Buenos Aires: Lugar Editorial
- Hatch, J. (1987). Interacción entre pares y el desarrollo de la competencia social. Child Study Journal, 17 (3), 16-183.
- Hernández, R., Fernández, C.& Batista, P. (2002). Metodología de la Hernández & Otros 2018 Metodología http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lcp/texson_a_gg/capitulo4.pdf Investigación (Cuarta edición) México; editorial, Mc Graw Hill.
- Herrera Pinzón, R. N. (2019). *APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ, CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*

- INICIAL N° 073 “ESTRELLITA DE BELEN” , REGIÓN TUMBES, 2018*
 [Universidad Católica Los angeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13718/JUEGOS_TRADICIONALES ESTRATEGIA_HERRERA_PINZÓN_ROSA_NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Indivisa Boletín de Estudio e Investigación, 2005 Madrid, España
<http://www.redalyc.org/pdf/771/77100618.pdf>.
- Jiménez, Y (2013) “La Psicomotricidad Gruesa En Las Actividades Lúdicas De Los Niños Y Niñas De 5 Años De Edad Del Nivel Escolar De La Escuela American Christian School Del Cantón Quevedo”.
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1265/1/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf>
- Lacunza, A. y Contini, N. (2009a). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3 (1), 57-66.
- León, R. (1982). Henri Wallon (1879-1962). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 14(2), 259-260.
- Le Boulch, J., & Brest, E. C. R. (1986). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.
- López, L. E., & Küper, W. (1999). La educación intercultural bilingüe en América Latina: balance y perspectivas. *Revista Iberoamericana de educación*, 20, 17-85.
- López Buñuel, P. (2007). Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil: una propuesta a través del juego.
- Loli, G., & Silva, Y. (2007). Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral. *Lima: Bruño*.
- Maganto & Cruz (s/f) Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil
http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf.
- Master en Paidopsiquiatría (1994). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygosky- Módulo I- Universitat Autònoma de Barcelona.
- MEDINA, M. D. P. O. (2015). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR* MARIA DEL PILAR OSPINA MEDINA.

- <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo de Grado - Maria Ospina version aprobada.pdf>
- Moreno Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Muniáin, J. L. (1997). Noción/definición de psicomotricidad. *Psicomotricidad, revista de estudios y experiencias*, 55, 53-86.
- Nassr-Sandoval, B. (2017). *EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA A TRAVÉS DEL JUEGOTRABAJO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DEL DISTRITO DE CASTILLA, PIURA* [Universidad de Piura].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pazmiño.M. & Proaño, P. (2009) Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro
- Piaget, J., & Beth, E. W. (1965). *La enseñanza de las matemáticas*. Aguilar.
- Picq, L., & Vayer, P. (1977). Educación Psicomotriz y Retraso Mental Científico Médico. *Barcelona, España*.
- Quirós, J. S. O. (1980). *Fundamentos neuropsicológicos en las discapacidades de aprendizaje*. Edit. Médica Panamericana. Buenos Aires.
- Ramos, F. (1979). *Introducción a la práctica de la educación psicomotriz: fundamentos teóricos y prácticos de psicomotricidad*. Pablo del Río.
- Ratón, M & Tamayo, C. (2015). Juegos Lúdicos Para La Mejora De La Motricidad.
- Reynaldo Felix, M. T. (2017). *significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial* [Universidad Mayor de San Andres].
<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robledo, B. (2013) El Trabajo Colaborativo En Los Alumnos De Educación Primaria”
<http://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/20ROBLEDOMAGANABEATRIZ.pdf>
- Rosario Dolores, R. C. (2016). *APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES MEJORA LA*

- EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO” – ZARUMILLA, REGION TUMBES 2* [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2908/JUEGO_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_RUIZ_CELI_ROSARIO_DOLORES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Silva, D. P. (2019). *Aplicamos juegos libres en los sectores en el nivel inicial*.
http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/853/PRECIADO_SILVA_DIGNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Schaffer, R. (1990). El desarrollo de la competencia interactiva en la infancia. En A. Palmonari y P. Ricci. (Dir.). Aspectos cognitivos de la socialización en la edad evolutiva (pp. 37-48). Buenos Aires: Nueva Visión.
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). El proceso de la investigación científica. 4ta. Edición. Editorial LIMUSA.
- Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget- (1896-1980)
https://es.wikipedia.org/wiki/Teoría_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget
- TORRES, M. A. T. (2018). *EL JUEGO COMO MEDIACIÓN EN LOS PROCESOS INICIALES DE LECTURA Y ESCRITURA DEL GRADO TRANSICIÓN: ESTADO DEL ARTE* [Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Toasa Cobo, J. E. (2006). *La importancia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 0 a 5 años que acuden a la consulta pediátrica en el Hospital General Puyo* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera Estimulación Temprana).
- Universidad De Castilla-La Mancha Facultad de Educación (Albacete) Tendencias Contemporáneas de la Educación Curso 2014-2015 Teoría De Henri Wallon
<https://es.slideshare.net/cristobalherrera92/teora-educativa-de-wallon-trabajo>
- Vygotsky, L. (1994) La zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica del aula. 3 ed. Nueva York. Universidad de Cambridge.

Wallon, H. y Duřu, A. (1964). Del acto al pensamiento. Editorial Científica.

Wilconxon, F. (1892-1965) Estadística no paramétrica. Tes basado en rangos.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de ítems

VARIABLE INDEPENDIENTE - PRE TEST														
N°	INTERDEPENDENCIA ESTIMULADORA						TOTAL	EVALUACIÓN INTERNA						TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10	P11	P12	
1	1	2	1	1	1	2	8	1	1	2	2	1	2	9
2	1	2	1	1	1	2	8	2	1	1	2	2	1	9
3	1	2	1	1	1	2	8	1	2	2	1	1	2	9
4	1	2	1	1	1	2	8	2	2	1	2	2	1	10
5	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	8
6	1	2	1	1	1	2	8	2	1	1	1	2	2	9
7	1	2	1	1	1	2	8	1	3	1	2	1	1	9
8	1	2	1	1	1	2	8	2	1	2	1	1	1	8
9	1	2	1	1	1	2	8	1	1	1	1	2	1	7
10	1	2	1	1	1	2	8	2	1	2	2	1	2	10
11	1	2	1	1	1	2	8	1	1	3	1	1	1	8
12	1	1	1	1	3	2	9	2	2	1	2	2	1	10
13	1	1	1	2	3	1	9	1	2	2	1	1	1	8
14	1	1	2	2	2	1	9	2	1	2	2	1	2	10
15	1	1	2	2	2	1	9	1	2	1	1	3	1	9
16	2	1	2	2	2	1	10	2	2	2	1	1	1	9
17	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	2	3	2	10
18	2	1	2	2	2	1	10	2	1	3	1	1	1	9
19	2	1	2	2	2	1	10	1	2	1	1	2	2	9
20	2	1	2	2	2	1	10	2	1	2	2	1	1	9
21	2	1	2	2	2	1	10	1	2	1	3	2	2	11
22	2	1	2	2	2	1	10	1	2	2	1	1	1	8
23	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	2	1	2	8
24	2	1	2	2	2	1	10	1	2	2	1	2	3	11

VARIABLE INDEPENDIENTE - POST TEST														
N°	INTERDEPENDENCIA ESTIMULADORA						TOTAL	EVALUACIÓN INTERNA						TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10	P11	P12	
1	3	3	3	3	3	2	17	2	2	3	3	3	3	16
2	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18
3	3	3	3	3	3	2	17	2	2	3	3	3	3	16
4	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
5	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
6	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	2	3	3	15
7	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
8	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18
9	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18
10	3	3	2	3	3	3	17	2	2	3	3	3	3	16
11	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18
12	3	3	2	2	3	3	16	3	3	2	3	3	3	17
13	3	3	2	2	3	3	16	2	2	3	2	3	3	15
14	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	2	17
16	2	3	3	3	3	3	17	2	2	3	3	3	3	16
17	2	3	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18
18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	3	3	17
19	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	3	3	16
20	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
21	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	2	3	3	17
22	3	3	3	3	2	3	17	2	2	3	3	3	3	16
23	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	3	3	18
24	2	3	3	3	2	3	16	2	2	3	3	3	3	16

N°	APLICACIÓN DEL PRE TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																					
	ASPECTO NEUROMOTOR							ASPECTO AFECTIVO							ASPECTO COGNITIVO							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10	P11	P12		P13	P14	P15	P16	P17	P18		
1	2	1	1	1	1	2	8	1	1	2	1	2	2	9	2	2	1	1	2	2	10	
2	2	1	1	1	1	1	7	1	2	2	1	2	2	10	2	2	1	1	1	1	8	
3	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	2	2	1	8	2	1	1	1	2	2	9	
4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	2	8	2	1	2	1	1	1	8	
5	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	2	1	2	9	
6	1	1	1	2	2	1	8	1	1	1	1	1	2	7	2	1	2	2	2	2	11	
7	2	1	1	2	2	1	9	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	
8	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	
9	2	1	1	2	2	2	10	1	1	1	2	2	2	9	2	2	1	2	2	2	11	
10	1	1	1	2	2	2	9	1	1	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	2	11	
11	1	1	1	2	2	1	8	1	1	2	1	2	1	8	2	2	2	2	2	2	12	
12	2	1	1	2	2	2	10	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	
13	1	1	1	2	2	2	9	2	2	1	1	2	2	10	2	1	2	2	2	2	11	
14	2	1	1	2	2	1	9	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	
15	2	1	1	2	1	2	9	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	
16	2	1	1	2	1	2	9	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	
17	2	2	2	2	2	1	11	2	1	1	1	2	2	11	1	1	2	1	1	1	7	
18	3	2	2	1	2	1	11	2	2	2	2	1	2	11	1	1	1	1	1	1	6	
19	3	3	2	2	2	1	13	2	2	2	2	1	2	11	2	1	2	1	1	1	8	
20	3	3	3	2	3	1	15	1	2	1	1	2	1	8	2	2	1	2	2	2	11	
21	2	3	3	1	3	1	13	1	1	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	2	12	
22	3	2	3	2	3	1	14	1	2	2	1	2	2	10	2	1	2	2	1	2	10	
23	2	2	2	2	3	1	12	2	2	2	2	2	1	11	1	2	2	2	2	1	10	
24	3	2	2	2	3	1	13	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	2	2	2	12	

N°	APLICACIÓN DEL POST TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																				
	ASPECTO NEUROMOTOR							ASPECTO AFECTIVO							ASPECTO COGNITIVO						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10	P11	P12		P13	P14	P15	P16	P17	P18	
1	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18
2	3	2	2	3	3	3	16	2	2	3	3	3	3	16	3	3	2	3	3	3	17
3	3	2	2	3	3	3	16	3	2	3	3	3	3	17	3	3	2	3	3	3	17
4	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
5	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	3	3	3	17
6	3	3	3	3	2	3	17	2	3	2	3	2	3	15	3	3	3	3	3	3	18
7	3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18
8	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	17	3	3	2	2	2	2	14
9	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
10	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18
11	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18
13	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18
14	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
15	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
16	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18
17	3	3	3	3	3	3	42	3	2	3	3	3	3	17	3	2	3	3	3	3	17
18	3	3	3	3	3	3	42	2	2	3	3	3	3	16	3	2	3	2	3	3	16
19	3	3	3	3	3	3	42	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	2	3	3	17
20	3	3	3	3	3	2	41	2	3	3	3	2	3	16	3	3	3	3	2	3	17
21	3	3	3	3	3	2	41	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	2	3	17
22	3	3	3	3	3	2	41	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	2	2	15
23	3	3	3	3	3	2	41	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	3	3	2	16
24	3	3	3	3	3	3	42	3	2	3	2	3	3	16	3	3	3	3	3	3	18

Anexo 3. Lista de cotejo para la variable Psicomotor Pre test y Post test

APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DEL PRE TEST y POST TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																										
	ASPECTO NEUROMOTOR																		ASPECTO AFECTIVO								
	Se desplaza de un lugar a otro con facilidad			Sube las escaleras alternando los pies			Baja las escaleras alternando los pies			Sortea obstáculos que se encuentren a su paso			Utiliza ambas manos para levantar objetos pequeños			Pinta deslizando un lápiz, plumón sobre el papel			Tiene iniciativa propia a la hora de jugar con los demás			Acepta el juego del otro			Juega sin relacionarse con el otro niño (juega solo)		
	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre

Fuente: Elaboración Propia

APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DEL PRE TEST y POST TEST: ÍTEMES DE EVALUACIÓN																										
	ASPECTO AFECTIVO									ASPECTO COGNITIVO																	
	Participa en el juego con todos los niños			Juega con otros niños sin mostrar preferencias			Interactúa con la promotora			Juega dándole nombre a los objetos (uso de los objetos)			Juega dándole nombre a las acciones			Establece relación con los objetos que juega			Juega a imitar situaciones de la vida cotidiana, transformando los materiales			Juega a representar roles			Construye nuevos conceptos		
	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre	Nunca	Algunas	Siempre



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

PROPUESTA DE MEJORA

**EL JUEGO INFLUYE EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS
Y NIÑAS DE 2 AÑOS DE LOS PRONOEI BARRIO SAN JOSÉ - TUMBES,
2019**

FUNDAMENTACIÓN

Actualmente la educación inicial está estructurada en base a cuatro pilares fundamentales: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser; es decir pretende el desarrollo integral del niño y la niña.

Educar es acompañar a una persona en el proceso de generar estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potencialidades. Teniendo una base pedagógica, psicológica y fisiológica

La es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal. Esta competencia se asume como una práctica social, afectiva y motriz donde el estudiante interactúa con el adulto que lo acompaña y sus pares en su entorno sociocultural, haciendo uso de sus experiencias y poderlas compartir mejorando su coordinación, incrementando su vocabulario a través de interacciones de calidad.

ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS

Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje, es importante comentar las experiencias vividas, el camino seguido y los resultados logrados. Qué los niños y niñas mantienen su equilibrio postural al desplazarse de manera armónica, cómo y por qué interactúan de manera recíproca con el adulto que los acompaña y con sus pares.

La investigación demuestra que mediante la estrategia del juego los estudiantes pueden tener más éxito que el propio profesor para hacer entender ciertos conceptos a sus compañeros. Estos momentos son importantes para la construcción de aprendizajes y valores en los niños y niñas.

Se caracteriza por optimizar la personalidad de cada uno, mejorar la autoestima, aumentar la empatía, consiguiendo un mayor autocontrol. Con el objetivo de que las interacciones positivas emocionales, cognitivas, simbólicas y sensorio motrices, favorezcan el desarrollo de la personalidad, incentivando ser competitivo en su entorno social.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cuál es la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2019?

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Se empleará las siguientes estrategias didácticas:

EL JUEGO INFLUYE EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR.

La presente estrategia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas y recursos que se utilizarán en la práctica educativa, mediante el aprendizaje colaborativo los estudiantes están más cerca entre sí por lo que respecta a su desarrollo psicomotor y a la experiencia en la materia de estudio, de esta forma no sólo el compañero que aprende se beneficia de la experiencia, sino también el estudiante que explica la materia a sus compañeros consigue una mayor comprensión. Mejorando el desarrollo de su personalidad.

Estrategias utilizadas fueron: Compartimos jornadas de reflexión con equipos de trabajos con responsabilidad compartida y realizamos actividades vivenciales en situaciones reales. Apoyándonos con materiales como: Materiales Estructurados y no estructurados (del entorno familiar y de reciclaje), el segundo que favorece al niño su imaginación y creatividad al transformarlo y darle diversas funcionalidades. También favorece el incremento en su vocabulario en el momento que se dan las interacciones recíprocas entre el docente y sus pares.

PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por siete sesiones de aprendizaje, cada una con su propósito, de determinar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas del PRONOEI – Barrio San José - Tumbes

FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 1

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: “Ardillitas, Mis Angelitos y
Los Conejitos”

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- En la observación diaria se aprecia que le gusta mucho jugar con cartones de diversos tamaños.
- Se desplazan por todo el espacio, caminando y corriendo imprimiendo velocidad.
- Señala y nombra el objeto con el que desea jugar, se acerca para cogerlo, manipulándolo y explorando uno por uno.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO, MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se prepara el espacio amplio, con materiales como; cartones de diversos tamaños, cubos, botellas plásticas boca ancha, tinas pequeñas, rampa.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo observando el uso que le dan al material.
- La idea es no dirigirlos en lo que hacen, ni decirles que está bien o mal, se estará atenta a lo que necesitan, respondiendo a sus preguntas o invitaciones para observar lo que hicieron, y para plantearles algunos desafíos.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Explora nuevas formas de desplazamientos con equilibrio y coordinación.
- Realiza movimientos de coordinación óculo manual demostrando precisión

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Utiliza espontáneamente nombres pronombres y sustantivos para expresar un deseo o acontecimiento.
- Presta atención a los gestos, palabras del adulto significativo.



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 2

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: Ardillitas, Mis Angelitos
y Los Conejitos”

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- En la observación cotidiana se aprecia que cuando se juntan, uno empuja al otro al caminar con velocidad por los alrededores del local.
- Tienen curiosidad por descubrir las cosas que se encuentran en el espacio de autonomía y de juego libre.
- Se alegra y se sorprende al descubrir los objetos que se encuentran tapados en los cestos o cartones.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO,
MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se prepara el espacio para que caminen sin dificultad, imprimiendo velocidad sin que tropiecen entre ellos, con objetos, brindado la seguridad que requieren, librándolos de todo peligro. La PEC les recuerda en todo momento los límites, de esta manera cuida y contiene al grupo su integridad.
- Se acondiciona el espacio, colocando los juguetes en un lugar estratégico, en cestos o cartones que van a estar tapados con telas con la finalidad que al destaparlos se sorprendan al descubrirlos y a la vez se alegren, interactuando entre pares y la PEC.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Expresa sus sentimientos de alegría, sorpresa en relación a sus posibilidades y límites en su entorno.
- Explora el espacio utilizando formas propias de desplazamiento variando y/o adecuando la velocidad de las distintas situaciones.

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Crea y expresa a través de diversos materiales sus sensaciones, vivencias, hechos, conocimientos, sucesos, y deseos.
- Relaciona objetos según su ubicación teniendo en cuenta su cuerpo.



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 3

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: Ardillitas, Mis Angelitos y
Los Conejitos”.

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- En este grupo les gusta mucho jugar con muñecos, pinzas de ropa, animalitos plásticos, vasos plásticos, tinas.
- En estos días se ha podido observar que se desplazan hacia el espejo y se miran, sorprendiendo ver su imagen reflejada en él y hacen gestos y le hablan.
- Comen, pero en forma interrumpida, comen un poco lo dejan y van a jugar, luego regresan a continuar y quieren llevar la comida donde están jugando. Se está coordinando con las madres para que ellas continúen el trabajo que se realiza en el programa.
- También se está trabajando para que todos no coman al mismo tiempo y se respete el reloj biológico de cada uno de los niños y niñas.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO,
MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se organiza el espacio amplio, con materiales como; muñecos con ropa, pinzas de ropa, tendal, telas (retazos grandes y chicos), cintas de colores tinas pequeñas, rampa.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo observando el uso que le dan al material.
- A la hora que hagan uso del espacio para comer la promotora acompañará en el espacio comiendo sus alimentos y conversando de los alimentos. Si el niño ya no desea comer y quiere jugar se le pide que guarde sus alimentos en la lonchera y la coloque en los percheros ubicados cerca a la mesa.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Explora con su cuerpo diferentes movimientos y desplazamientos e identifica algunas partes de su cuerpo nombrándolas y señalándolas.
- Produce acciones sobre sí mismo, sobre otros seres y elementos de su entorno repite acepta variaciones.

- Explora objetos y describe algunas de sus características.

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Responde a preguntas sencillas acompañando su respuesta oral con gestos y movimientos.

Comprende mensajes sencillos y órdenes simples que le comunica el adulto.



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 4

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: Ardillitas, Mis Angelitos y
Los Conejitos”.

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- Les gusta hacer cosas juntas, forman pequeños grupos y juegan, siempre hay uno o dos niños que lideran la actividad. Juegan realizando movimientos y desplazamientos alrededor de todo el espacio del programa, señalando partes de su cuerpo.
- Agrupan materiales por sus características y hacen mezclas. Miran la permanencia de un objeto y lo buscan con curiosidad en el lugar que lo vio y en otros lugares. Responden preguntas sencillas, utilizando el sí y el no. Dice sonidos onomatopéyicos del ambiente- Se mueve y se desplaza, señalando y nombrando partes de su cuerpo.
- Cuando un niño solicita sus alimentos todos quieren hacerlo. Pero solo juegan porque no tienen la necesidad de alimentarse.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO,
MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se organiza el espacio de actividad autónoma y juego libre, con materiales como; Vasos plásticos, carretillas, botellas, embudos, celosilla, moldes, tinas, agua, y otros.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo, observando el uso que le dan al material.
- A la hora que hagan uso del espacio acondicionado con materiales como: arena, tinas, cartones, agua, etc. La promotora hará un acompañamiento indirecto, solo podrá intervenir si el niño o niña se encuentra en peligro. En el espacio de cuidados debe participar en el momento de la alimentación, comiendo y conversando de los alimentos. Si otro niño solicita sus alimentos se le indicará que debe esperar, si insiste se le debe dar sus alimentos.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Demuestra iniciativa y curiosidad por jugar con diversos elementos naturales: agua, tierra, arena, piedras y haciendo mezclas.
- Busca un objeto escondido inicialmente en el primer lugar donde lo vio y luego en otros lugares.
- Utiliza frases breves para comunicar sus deseos y emociones de tipo afirmativas y negativas.
- Dice de 10 a 20 palabras, nombrando objetos, animales o personas

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Observa y asocia la imagen conocida: animales, objetos etc., con el sonido que este puede producir y la imita.



- Explora manipulando objetos y menciona alguna de sus características



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 5

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: Ardillitas, Mis Angelitos y Los Conejitos.

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- Les gusta pintar, traen en su bolsillo o lonchera tizas o crayolas y están pintando el piso, paredes o cubos de madera. En el juego siempre hay uno o dos niños que lideran la actividad.
- Ellos se acomodan en el piso a dibujar varias cosas Los niños pequeños imitan lo que los grandes hacen.
- Cuando están comiendo, interrumpen este momento para trasladarse al espacio de la actividad autónoma o también se trasladan con los alimentos, resulta difícil controlarlos, ocasionando que otros niños los sigan y abandonen la mesa mientras están comiendo.
- Se aprovecha este momento para enseñarles el uso correcto de utilizar los cubiertos (cuchara), coger el vaso, arrojar los desperdicios en el depósito, no molestar a sus compañeros.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO, MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se organiza el espacio de actividad autónoma y juego libre, acondicionando con materiales adecuados para la expresión gráfica: se colocarán papelotes de tamaño A3 y envases de verduras como: betarraga, zanahoria (peladas), lápices gruesos, plumones, crayolas gruesas de varios colores. El material se colocará en el piso al alcance de los niños.
- Se les comunicará que hay material para quienes quieran dibujar y se colocará de manera gradual.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo, observando el uso que le dan al material. Si quieren pintar la pared o los cubos de madera, les explicaré que pueden hacerlo en el papelote porque si pintan e la pared o en el piso flex, luego no se puede borrar.

- La idea es no dirigirlos en lo que hacen, ni decirles que está bien o mal, se estará atenta a lo que necesitan, respondiendo a sus preguntas o invitaciones para observar lo que hicieron, y para plantearles algunos desafíos.
- . La promotora debe participar en el momento de la alimentación, cuando está comiendo debe conversar de las características de los alimentos y su valor nutritivo.
- Cuando un niño le coge los alimentos a otro, se le hace saber que es su comida y que debemos solicitarle parte de ello, si él lo desea, aprovechando el momento para enseñarles a compartir.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Explora de manera libre diversos materiales de la expresión artística y otros recursos del medio.
- Explora objetos y describe algunas de sus características.

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Toma iniciativa por participar en su propio cuidado en actividades de alimentación, higiene y descanso.
- Expresa sus emociones y vivencias con los adultos y/o pares, explorando diversos materiales.





FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 6

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: Ardillitas, Mis Angelitos y
Los Conejitos.

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- Les gusta jugar, todo el tiempo están haciendo algo, ya sea en el espacio de la actividad autónoma / de juego libre y el espacio de cuidados. Se suben a la rampa y del parte alto se lanzan y caen al piso, también lo hacen de los cubos de madera grandes, cajas, sillas y mesas de madera u otros objetos que tengan altura.
- Las madres refieren que en sus domicilios ocurre lo mismo, por lo que se ha coordinado con ellas, crear un contexto que le permita realizar una actividad similar, confiando en las capacidades de los niños.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO, MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se organiza el espacio de actividad autónoma y juego libre, acondicionando de manera segura para que realicen los juegos por propia iniciativa, El niño solo o con otros compañeros.
- La PEC coloca en un lugar estratégico diseña y organiza el espacio con cajas de madera por tamaño y arma peldaños, del pequeño al grande (tres tamaños).
- Comprende consignas, que el adulto le solicita en el momento de realizar los juegos de psicomotricidad. Adquiriendo mayor disposición en la ejecución de los juegos grupales.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo, observando el uso que le dan al material. Si quieren jugar, les explicaré que pueden hacerlo sin empujarse y que deben hacerlo uno por uno. Señalando que deben respetar los turnos. La idea es no dirigirlos en lo que hacen, ni decirles que está bien o mal, se estará atenta a lo que necesitan, respondiendo a sus preguntas o invitaciones para observar lo que hicieron, y para plantearles algunos desafíos.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Demuestra precisión en movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal.
- Demuestra equilibrio de su eje postural al moverse y desplazarse.

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

Expresa sus emociones y vivencias con los adultos y/o pares, explorando diversos materiales.



FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTEXTOS DE APRENDIZAJES N° 7

I.-INFORMACIÓN GENERAL PRONOEI CICLO I SET: “Ardillitas, Mis Angelitos y
Los Conejitos”

Nombre y edad de los niños: (19 a 36 meses)

.....
.....
.....

II.-CARACTERÍSTICAS OBSEVADAS EN LOS NIÑOS:

- Anuncian sus necesidades fisiológicas a tiempo y se suena la nariz usando un trapo o pañuelo.
- Ojean las páginas, narra las secuencias de las imágenes y nombra algunos personajes u objetos conocidos de su entorno.
- Se aprovecha este momento para enseñarles el uso correcto de utilizar los cubiertos (cuchara), coger el vaso, arrojar los desperdicios en el depósito, no molestar a su compañera.

III.ORGANIZACIÓN DEL CONTEXTO DE APRENDIZAJE: ESPACIO,
MATERIALES, TIPO DE ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO.

- Se organiza el espacio de actividad autónoma y juego libre, acondicionando con materiales adecuados como: revistas, tarjetas o álbumes. El material se colocará en el piso al alcance de los niños.
- Se les comunicará que hay material para quienes quieran leer.
- Se hará un acompañamiento indirecto al grupo, observando el uso que le dan al material. Si quieren leer, les explicaré que pueden hacerlo cuidado el material porque si lo rompen tendremos que tirarlo a la basura y ya no habrá libros para leer.
- La idea es no dirigirlos en lo que hacen, ni decirles que está bien o mal, se estará atenta a lo que necesitan, respondiendo a sus preguntas o invitaciones para observar lo que hicieron, y para plantearles algunos desafíos.
- . En el espacio de cuidados la promotora debe participar en el momento de la alimentación, indicando que deben lavarse los dientes para que no se ensucien, porque si no se limpian, van a contaminar los alimentos y nos vamos a enfermar. También anticiparle al momento de limpiarle la nariz e indicarle que puede utilizar el pañuelo cuando él lo requiere.

CAPACIDADES QUE SE PLANTEAN FORTALECER:

- Participa activamente en actividades del programa, asumiendo responsabilidades.
- Reconoce que los libros y revistas hay mensajes que pueden ser leídos, y muestra sus preferencias y solicita que se lea.
- Relaciona objetos en función de criterios propios.
Observa y asocia la imagen conocida: animales, objetos etc. con el sonido que este puede producir y la imita.

PROYECTOS DE ACCIÓN EJECUTADOS POR LOS NIÑOS

CAPACIDADES IMPREVISTAS QUE EJERCITARON LOS NIÑOS

- Observa y asocia la imagen conocida: animales, objetos etc. con el sonido que este puede producir y la imita.
- Expresa sus emociones y vivencias con los adultos y/o pares, explorando diversos Materiales.

Anexo 4. Consentimiento informado

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

Tumbes, 06 de abril del 2020

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PARA OBTENER GRADO DE MAESTRÍA.

SEÑORA: FLOR DE MARIA ZAPATA CORNEJO
Especialista del Nivel Inicial UGEL- TUMBES

Yo Cleotilde COSTA GÓMEZ, identificada con DNI N° 00208730, con domicilio en Av. Tacna N° 248-TUMBES.

Que deseando realizar un estudio de investigación, de la Universidad ULADECH-SEDE TUMBES, con niños seleccionados de los PRONOEI, para obtener el grado de maestría y dicho estudio tiene el objetivo de determinar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor en niños de 2 años de los PRONOEI Barrio San José de Tumbes, 2020. Solicito a usted me brinde las facilidades correspondientes para poder realizar la investigación.

Por ser de justicia, espero acepte mi petición, para poder obtener el grado que tanto anhelo.

CLEOTILDE COSTA GÓMEZ
DNI N° 00208730

Celular : 972885738

AUTORIZO SU INVESTIGACIÓN



TurnitinCCG

por Cleotilde Costa Gómez

Fecha de entrega: 29-may-2020 08:48p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1334508923

Nombre del archivo: TurnitinCCG.txt (77.58K) Total
de palabra: 12615

Total de caracteres: 64894

TurnitinCCG

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladec=.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo