



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**LOS JUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS NAZARENAS,
PALCAZU 2020.**

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

AUTORA:

GÓMEZ BALDEÓN, MILKA KETTY

ORCID: 0000-0002-4628-2766

ASESOR:

FLORES SUTTA, WILFREDO

ORCID: 0000-0003-4269-6299

LIMA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Gómez Baldeón, Milka Ketty

ORCID: 0000-0002-4628-2766

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Huánuco, Perú

ASESOR

Flores Sutta, Wifredo

ORCID: 0000-0003-4269-6299

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

JURADO

Dr. Salinas Ordoñez, Lester Froilán

ORCID. 0000-0002-5726-909X

Mgtr. Bustamante Chávez, Ana Maritza

ORCID. 0000-0001-9066-3892

Mgtr. Sánchez Cornejo, Aida Soledad

ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Presidente

Mgtr. Ana Maritza, Bustamante Chávez
Miembro

Mgtr. Aida Soledad, Sánchez Cornejo
Miembro

Mgtr. Wilfredo, Flores Sutta
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme fortaleza espiritual.
A mi asesor Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por guiarme durante toda la etapa de la presente investigación.

A la Universidad Católica Los Ángeles
Chimbote Filial Lima, a la Escuela Académica
Profesional de Educación y a nuestros docentes
de la Carrera Profesional de Educación Inicial

DEDICATORIA

A mi esposo Neper por su ilimitado apoyo, comprensión y sacrificio. Representando mi motivación constante.

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 10 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado de la hipótesis General fue el Rho de Spearman, arrojando el coeficiente de correlación 0.877. Por lo tanto, se concluye que; los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Palabras Claves: el juego, motricidad gruesa

ABSTRACT

The objective of the present investigation was to determine the relationship of gross motor play in boys and girls of 4 years of the Initial Educational Institution Nazarenas, Palcazu 2020. On the methodology was quantitative level, non – experimental type, and descriptive correlational design. The population sample was considered among 10 4-year-old boys and girls, who were evaluated by means of a checklist and observation coefficient 0.877 Therefore, it is concluded that: games are significantly related to gross motor skills in boys and girls of 4 years of the Initial Educational Institution Las Nazarenas, Palcazu 2020.

KEYWORDS: The game, gross motor.

INDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

RESUMEN

ABSTRACT

I	INTRODUCCION.....	11
II	REVISION DE LITERATURA.....	14
III	METODOLOGIA.....	33
	3.1 Tipo de investigación.....	33
	3.2 Nivel de investigación.....	33
	3.3 Diseño de la investigación.....	34
	3.4 Población y muestra.....	34
	3.5 Definición y operacionalización de la variables y los indicadores.....	35
	3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
	3.7 Plan de análisis.....	37
	3.8 Matriz de consistencia.....	49
IV	Principios Éticos.....	51
	4.1. Nivel descriptivo.....	51
	4.2. Nivel inferencial.....	56
	4.3. Análisis de resultados.....	57
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	63
	5.1 Conclusiones.....	63
V.I.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	64
VII.	ANEXOS.....	68

ÍNDICE DE GRAFICOS

<i>Grafico 1:</i> Niveles de logro en juegos por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 1.....	51
<i>Grafico2:</i> Niveles de logro en el juego social por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 2.....	52
<i>Grafico3:</i> Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 3.....	53
<i>Grafico4:</i> Niveles de logro en el juego motor por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla4.....	54
<i>Grafico5:</i> Niveles de logro en motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla4.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1:</i> Niveles de logro en juegos por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 1.....	51
<i>Tabla 2:</i> Niveles de logro en el juego social por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 2.....	52
<i>Tabla 3:</i> Niveles de logro en el juego creativo por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla 3.....	53
<i>Tabla 4:</i> Niveles de logro en el juego motor por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla4.....	54
<i>Tabla 5:</i> Niveles de logro en motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, Fuente tabla4.....	55
<i>Tabla 6:</i> Los juegos y su relación en la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.....	57
<i>Tabla 7:</i> relación del juego social con la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.....	58
<i>Tabla 8:</i> relación del juego creativo con la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.....	59
<i>Tabla 9:</i> relación del juego motor con la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.....	59

1. INTRODUCCION

De acuerdo a la resolución 0011-2019-CU-ULADECH Católica que fija la línea de investigación de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” 2020, alineadas a la clasificación de la Organización para la Cooperación y desarrollo Económico (OCDE); Resumiendo así, las orientaciones temáticas y prioridades de investigación, siendo correspondiente a la línea de investigación: rendimiento académico en estudiantes; en consecuencia se a definido el título del proyecto “ Los juegos y su relación en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020”.

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

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

desarrollo psicomotor como académico. Razones por lo surge la siguiente interrogantes
¿De qué manera el juego se relaciona con la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020?

Sobre la formulación del objetivo general se pretende: Determinar la relación del juego en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020, así mismo se establecen los siguientes objetivos específicos: Identificar la relación del juego social en la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020. Analizar la relación del juego creativo en la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020. Determinar la relación del juego motor en la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020.

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

El presente trabajo aportara fundamentos teóricos con antecedentes demostrados por países desarrollados en educación y que actualmente se encuentran en los primeros lugares a nivel mundial, tal es el caso de Finlandia, Singapur, Corea del Sur , entre otros, que apostaron por establecer nuevos sistemas educativos y que no tienen ni siquiera una antigüedad mayor a los 100 años; además tiene como resultado, que el mejor desarrollo de una nación es a partir de la educación y más aún en los primeros años de desarrollo de la persona, bajo estímulo de juegos o actividades lúdica, lo que

permitirá conocer la suma importancia que tiene este estudio como apoyo a educadores de educación inicial.

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

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

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años de la institución educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020. Con el nivel de coeficiente de correlación 0.877

II. REVISION DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Gómez (2017), realizo la investigación: problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física, en la facultad de Educación Universidad Complutense de Madrid – 2004. De acuerdo al contenido de la tesis los objetivos son: Analizar la presencia de problemas Evolutivos de coordinación motriz en una muestra de escolares de la ESO en educación física mediante la aplicación del test de coordinación corporal Infantil (KKTK) de Kiphard y Schiling (1974), analizar la eficiencia de la escala ECOMI, adaptada a educación secundaria Obligatoria para la detección de problema de coordinación motriz por parte de los profesores de educación física, comprobar las relaciones existentes entre los resultados del test motor y la escala de observación de la competencia motriz (ECOMIESO). Estableciéndose que esta situación nos lleva a la conclusión final que demuestra que estos alumnos con problemas Evolutivos de coordinación Motriz presentan una verdadera dificultad de aprendizaje, cuyo denominador común es la falta de coordinación, y que debe ser considerado como una necesidad educativa especial por parte de los responsables educativos.

Caballero, Yoli y Valega (2010) los juegos; para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla, en la facultad de educación universidad el Atlántico 2010. Conforme el contenido de la tesis el objetivo es de estimular la motricidad gruesa de 5 años de edad del jardín Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes, mediante los instrumentos de la observación, la encuesta se utilizó para aplicársela a los

profesores, así como también una matriz de evaluación que permitió evaluar la coordinación y equilibrio para determinar el grado de desarrollo motriz grueso en el que se encuentra los niños. De acuerdo con los propósitos de estudio y según los resultados encontrados concluye que: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural, en donde cada característica logra su punto máximo cuando el esquema corporal del niño este habilitado en sus destrezas físicas y habilidades mentales. Se les estimula a través del juego la coordinación y el equilibrio, pudiéndose alcanzar un avance lo cual es importante para su crecimiento, ya que estos ejercicios conducen al niño al descubriendo, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica. De todo ello se confrontaron los resultados con la formulación del problema y se pudo establecer que los juegos son herramientas importantes para estimular la coordinación y el equilibrio de los niños para el desarrollo de la motricidad gruesa, situación que entrega parámetros a los docentes para mejorar la calidad de vida de los estudiantes, disponiéndolos como unos buenos seres sociales.

Pazmiño y Proaño(2009), Elaboración de un manual d ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños y niñas de dos a tres años en la guardería del barrio Patutan,Eloy Alfaro,periodo2008 – 2009, en Lacatunga – Ecuador noviembre – 2009, el presente trabajo tiene como objetivo diseñar y aplicar un manual de ejercicios para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de dos a tres años en la guardería del Barrio, Patutan, mediante la técnica de la encuesta realizada a los padres de familia de dicha guardería para luego diseñar el manual de ejercicios en distintos aspectos de desarrollo de la motricidad gruesa. De acuerdo con los propósitos de estudio se

concluye, que la comunidad educativa de la Guardería de Patutan conformada por los niños y niñas, madres comunitarias, trabajan solidariamente para mejorar y elevar el nivel psicomotriz académico y social de todos y cada uno de ellos, también realizan toda clase de actividades sociales académicas, culturales y deportivas, que vayan en bien de toda la comunidad educativa y su formación integral; luego de haber ejecutado las diferentes actividades propuestas en el manual de ejercicios han observado que el niño y niña es un ser activo, dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea. Las madres al poseer un conocimiento sobre la aplicación de la motricidad gruesa realizada mediante la estimulación han logrado un elevado desarrollo de actividades y creatividad en el niño y niña - Después de la aplicación de este manual de ejercicios que posee conocimientos sobre equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción conseguida gracias a una intensa actividad motora ya que se trabajó con el dominio, fortaleza muscular y su acción de caminar en el niño y niña han obtenido resultados muy favorables en cada uno de ellos.

Gastiaburu (2016) Programa “juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. N 05032 Del Callao Lima Perú 2012, sustentada en la universidad San Ignacio de Loyola, Investigación cuasi experimental realizada con el objetivo de constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” con el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la I.E. del Callao, contó con la participación de 105 alumnos del nivel inicial, el instrumento de datos fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Sus principales conclusiones fueron: la aplicación del programa juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “juego, coopero y aprendo

muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuye la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Rodríguez (2015) realizó un estudio sobre la relación entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la institución educativa inicial 5040 Pedro Ruiz Gallo del Callao, para optar el grado de maestría en problemas de aprendizaje, sustentada en la universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle , la Cantuta, investigación Correlacional con la participación de 30 niños de 5 años a quienes se les evaluó mediante una lista de cotejo y una evaluación escrita. Este estudio llegó a las siguientes principales conclusiones: existen relación significativa entre el nivel de desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de 5 años de la E.E. 5040 Pedro Ruiz Gallo del Callao .Existe relación significativa entre el nivel del lenguaje y el aprendizaje de la lecto escritura en los niños de cinco años de la institución educativa 5040 Pedro Ruiz Gallo del Callao. Existe relación significativa entre el nivel de motricidad y el aprendizaje de la lectoescritura en niños de cinco años institución educativa 5040 Pedro Ruiz Gallo del Callao.

Caparachin (2012) Realizó un estudio en la calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor niños y niñas de 3 a 4 años en el centro de salud José Carlos Mariátegui, 2011, para optar el título de licenciada en enfermería, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Este estudio llegó a las siguientes principales conclusiones: la calidad del ambiente familiar se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotor del niño y niña de 3 a 4 años. La

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

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Los juegos.

Gastiaburu (2012) describe Es una situación en la que compiten dos o más jugadores, Un juego es cualquier situación en la que los individuos deben tomar decisiones estratégicas y en la que el resultado final depende de lo que cada uno decida, cualquier problema de toma de decisiones, donde el rendimiento (que obtiene una persona) depende no solo de sus propias decisiones sino también de la decisiones de las otras personas que participan en el juego.

Objetivo de los juegos.

Es la determinación de patrones de comportamiento racional en la que los resultados

Dependen de las acciones de los jugadores interdependientes.

Elementos de un juego:

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

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

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

Tipos de juego:

Juegos cooperativos: Los jugadores NO pueden negociar contratos vinculantes.

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

2.2.1.1. Juegos sociales

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

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

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

2.21.2. Juego creativo.

Parra (2015) detalla involucrar la recreación y juegos como mediadores entre los educadores y los educandos, mejorando:

- ✓ El aprendizaje
- ✓ La recreación

Es la facultad de formar imágenes mentales, también la facultad de combinar simultáneamente o secuencialmente imágenes en serie que no representa nada real o existente, opinión falsa de una cosa que no hay en realidad o no tiene fundamento.

Característica de la imaginación:

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

La imaginación como parte del proceso de enseñanza

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

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

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

Permiten desarrollar la creatividad, bien concebidos y organizadas propicien el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores, estimulen la imaginación creativa, ayude a la producción de ideas valiosas para resuelve determinados problemas que se presentan en la vida real.

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

Fases del proceso creativo

El cuestionamiento

Recolección de datos

Incubación e iluminación

Elaboración

Comunicación

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

Desarrollo de la creatividad

El medio ambiente

La formación de la personalidad.

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

Todo aquello que promueve la sensibilidad a los problemas, promover la fluidez.

2.2.1.2. Juego motor.

Pauli (2017) señala que el desarrollo motor es el desarrollo secuencial y continuo, relacionando con la edad, por la cual el comportamiento motor se modifica.

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

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

Características del juego:

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

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

Según grado de intervención

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

Según el efecto a conseguir: sensoriales, motores, de desarrollo

Orgánico, de expresión, socio afectivo, iniciación deportiva,

Cooperación.

Según la habilidad desarrollada: juegos de correr, juegos de lucha,

Juegos de saltar, juegos de lanzar, juegos de equilibrio, etc.

En función de la dificultad: que supone el dominio de un objeto que

Suponen el dominio corporal.

Según la dimensión socio afectiva: cooperativos, populares y

Tradicionales.

Según para el desarrollo motor: entre los sensoriales tenemos los

Auditivos, visuales, táctiles, gustativos, olfativos y de orientación.

Entre los motores tenemos los de velocidad de reacción, locomoción

Osea marcha, carrera y cuadrúpeda, además de saltos, equilibrio,

Lanzamiento y coordinación.

En el desarrollo anatómico tenemos los músculos y los articulares y

entre los gestuales o pre deportivos la adquisición de habilidades y el

Manejo de instrumentos.

2.2.2. Motricidad Gruesa.

Según Miranda (2017) Conjunto de habilidades o capacidades relacionadas con:

- Reacciones posturales

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

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

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

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

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

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

Manejo de pelota:

Escalado: Logra subir sin ayuda a un mueble.

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

2.2.2.2. Equilibrio de retaguardia.

Fernández (2018) especifica que es aquel punto donde las ventas se igualan a los costos totales, haciendo que la utilidad sea cero. En otras palabras no se gana ni se pierde.

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

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

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

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

Juegos para mejorar el equilibrio estático

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

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

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

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

3. Nombre: La rueda con el objetivo de mejorar el equilibrio estático. En la formación de dispersos por el área parados derechos con la punta de los pies y las manos al lado del cuerpo. A la señal del profesor los niños deben realizar movimientos circulares hacia delante y atrás con los brazos rectos en el lugar.(Podrán imitar al nadador en nado libre y espalda)
4. Nombre del juego: Los equilibristas con el objetivo: Mejorar el equilibrio estático.

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

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

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

Juegos para mejorar el equilibrio dinámico:

Nombre del juego: *saltando y saltando*.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico con aros.

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

Nombre del juego: *salta y llega*.

Objetivo: mejorar el equilibrio dinámico con conos.

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

A la señal de educador el último niño de la fila, empieza a saltar sobre sus compañeros pisando una vez entre niño y niño con un solo pie. Al llegar al inicio de la fila se tumba y pasa a ser el primero. Cuando el grupo llega al cono finaliza el ejercicio y vuelve a empezar, dirigiéndose al cono de partida.

Nombre del juego: *jugando con la pelota*.

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico con la pelota.

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

Nombre del juego: *Saltando por líneas*.

Objetivos: Mejorar el equilibrio dinámico.

El grupo se divide en dos o mas equipos de igual numero de integrantes, formados en hileras que se colocan detrás de una línea. Se trazaran dos lineas frente a cada equipo, con una separación de 1 m entre si, estas lineas son perpendiculares a la línea de salida. A la orden del profesor, el primer alumno de cada equipo tendrá que saltar en un solo pie por encima de cada una de las dos líneas perpendiculares dibujadas en el piso. Al llegar al final, regresa saltando en el otro pie por encima de la otra línea hasta

llegar a su equipo para darle salida al alumno que sigue, Así continua realizando la actividad hasta que todos los alumnos la lleven a cabo.

2.2.2.2. Saltos laterales.

Según Franco (2017) Se mueve para crear nuevas direcciones, puede efectuar saltos, No es preciso que lo sea, No se rechaza ningún camino, se explota incluso lo que parece completamente ajeno al tema, sigue los caminos menos evidentes.

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

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

La cantidad produce la calidad.

No hay críticas hasta que no se agotan las ideas.

Uso del asociacionismo.

Proceso dinámico: frases cortas.

Pensamiento vertical & Pensamiento lateral

Uso del pensamiento lateral: Técnicas.

Alternativas

Revisión de Supuestos

Ejercicio de dibujo

Ideas dominantes y factores vinculantes

El método de la Inversión

Gran número de modelos tienen carácter permanente: estereotipos.

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

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

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

Complementa otras técnicas: mapas mentales.

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

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

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

2.2.2.3. Transposición Lateral.

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

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

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

Derecho Falso: Se da sobre todo en personas que siendo zurdos se les obliga a utilizar el lado derecho.

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

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

Lateralidad cruzada: propia de las presentan un predominio lateral diestros en unos miembros y zurdos en los otros.

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

2.3.Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarena, Iscozacín 2020.

2.3.2. Hipótesis específica.

- Existe relación del juego social en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarena, Iscozacín 2020.
- Existe relación del juego creativo en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarena, Iscozacín 2020.
- Existe relación del juego motor en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarena, Iscozacín 2020.

III. METODOLOGIA

3.1. Tipo de investigación.

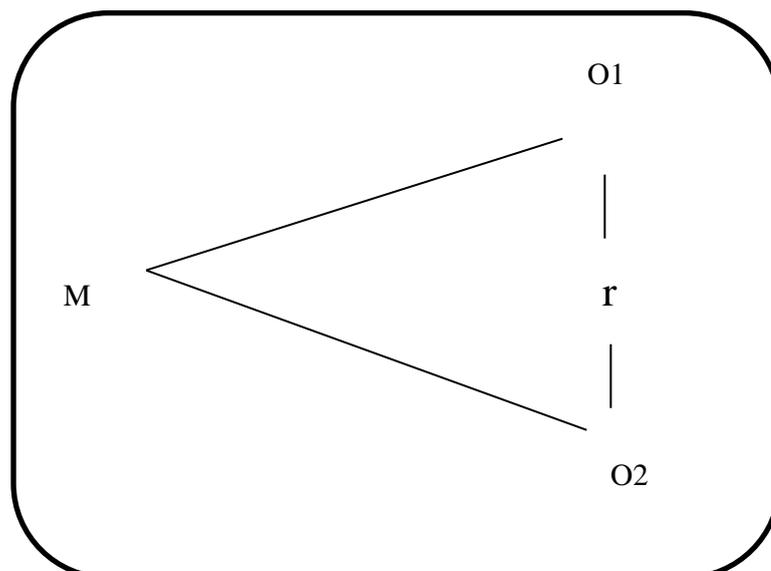
Es de tipo No experimental, debido a que el investigador no manipula las variables y solo describe los hechos en su propia naturaleza, sin la intervención en lo absoluto para alterar las variables de estudio (Hernández 2014)

3.2. Nivel de investigación.

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

3.3. Diseño de investigación.

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



Dónde:

O1 = Observaciones de la variable 1: los juegos

M = Muestra

O2 = Observaciones de la variable 2: Motricidad gruesa

r = Relación del juego y la motricidad gruesa.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

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

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Las Nazarena, Iscozacín 2020.

3.4.2. Muestra

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

La muestra poblacional estuvo constituida por 15 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena, Iscozacín 2020.

3.5. Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores

Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena, Iscozacín 2020.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO. MEDICION Y VALORES
Variable independiente: los juegos	Es toda actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entrenamiento o diversión.	Los juegos se componen por las dimensiones sociales, creativas y motoras.	Social	<ul style="list-style-type: none"> Integración Adaptación Convivencia 	Instrumento: Lista de cotejo Ficha de observación Escala: 1= nunca 2= casi siempre 3=siempre Nivel y rango: Inicio (0-10) Proceso (11-14) Logro (15-20)
			Creativo	<ul style="list-style-type: none"> Imaginación Agilidad Habilidad 	
			Motor	<ul style="list-style-type: none"> Esquema corporal Causa – efecto Reacciones 	
Variable dependiente motricidad gruesa.	Movimiento complejos y coordinados que realizan una persona y que implican al sistema locomotor, siendo coordinados por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan	La motricidad gruesa se articula por el equilibrio en retaguardia, saltos laterales, transposición lateral y saltos Mono pedales.	Equilibrio en retaguardia	<ul style="list-style-type: none"> Caminar hacia tras sobre tres bajar. 	Instrumento: Kooperkoordinations Test fur kínder – KTK Escala: 1 =Excelente 2=Bueno 3=Regular 4=Malo Nivel y Rango: Inicio (0-10) Proceso (11-14) Logro (15-20)
			Saltos laterales	<ul style="list-style-type: none"> Saltar de un lado a otro. 	
			Transposición lateral	<ul style="list-style-type: none"> Desplazarse lateralmente. 	
			Saltos monopodales	<ul style="list-style-type: none"> Saltar en bloques de espuma. 	

Fuente: Elaboración propia

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

3.6.1. Técnicas

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

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

3.6.2. Instrumentos

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

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

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

Variable Independiente: los juegos.

Compuesta de 10 ítems que mide tres dimensiones.

— Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa.

Compuesta de 12 ítems que mide las cuatro dimensiones.

3.7. Plan de Análisis

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

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

3.8. Matriz de Consistencia

Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el juego se relaciona con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>PROBLEMA ESPECIFICOS ¿Cómo se relaciona el juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>OBJETIVO ESPECIFICOS: Identificar la relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>Analizar la relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>Determinar la relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS: Existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>Existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p> <p>Existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.</p>	<p>Variable Independiente: Los juegos</p> <p>Dimensiones: Social Creativo Motor</p> <p>Variable Dependiente: motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: Equilibrio en retaguardia. Saltos laterales. Transposición lateral. Saltos Mono pedales.</p>	<p>NIVEL: Cuantitativo</p> <p>TIPO No experimental</p> <p>DISEÑO: Descriptivo correlacional</p> <p>TECNICAS E INSTRUMENTOS Encuesta - Cuestionario</p> <p>POBLACION 20 niños</p> <p>PRUEBA ESTADISTICA Tau_b de Kendall</p>

3.9.Principios Éticos

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

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

Protección a las personas.

Beneficencia y no maleficencia.

Justicia.

Consentimiento informado y expreso.

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

IV. RESULTADOS

4.1. Nivel descriptivo

Tabla 1. Niveles de logro en juegos por los niño y niñas en de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NUMERO DE NIÑOS (A)	PORCENTAJE DE NIÑOS (A)
En inicio (C)	8	40%
En proceso (B)	6	30%
logro esperado (A)	2	10%
logro destacado (AD)	4	20%
TOTAL	20	100%

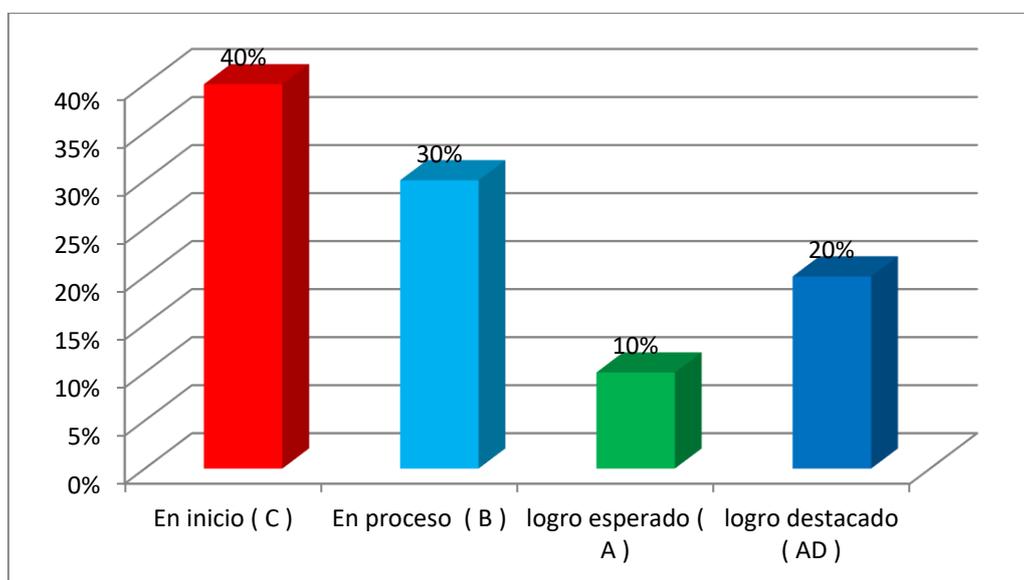


Grafico 1: Niveles de logro en juegos por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020.

Interpretación: De acuerdo a la tabla 1 y el Grafico 1, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en juegos, el 40% se encuentran en inicio, el 30% en proceso, el 10% en logro esperado, mientras que el 20% logro destacado. Palcazu 2020.

Tabla 2. Niveles de logro en juegos social por los niño y niñas en de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NUMERO DE NIÑOS (A)	PORCENTAJE DE NIÑOS (A)
En inicio (C)	9	45%
En proceso (B)	5	25%
logro esperado (A)	3	15%
logro destacado (AD)	3	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

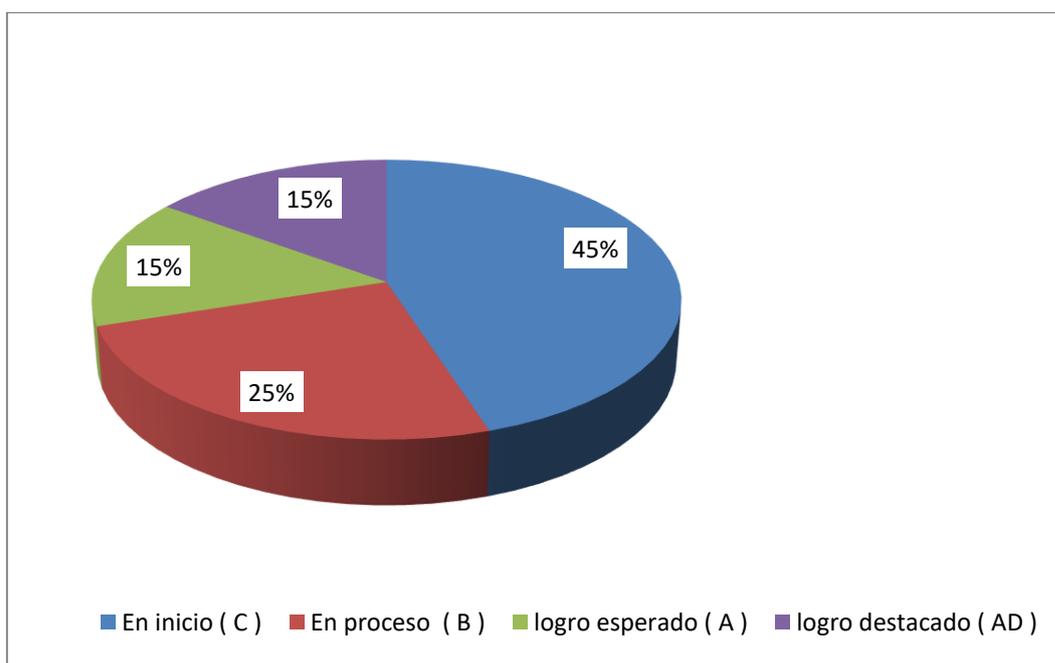


Gráfico 2: Niveles de logro en juegos social por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020. Fuente: Tabla 2

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en juegos social,, el 45% se encuentran en inicio, el 25% en proceso, el 15% en logro esperado, mientras que el 15% logro destacado. Palcazu 2020.

Tabla 3: Niveles de logro en juego creativo por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NUMERO DE NIÑOS (A)	PORCENTAJE DE NIÑOS (A)
En inicio (C)	10	50%
En proceso (B)	5	25%
logro esperado (A)	2	10%
logro destacado (AD)	3	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

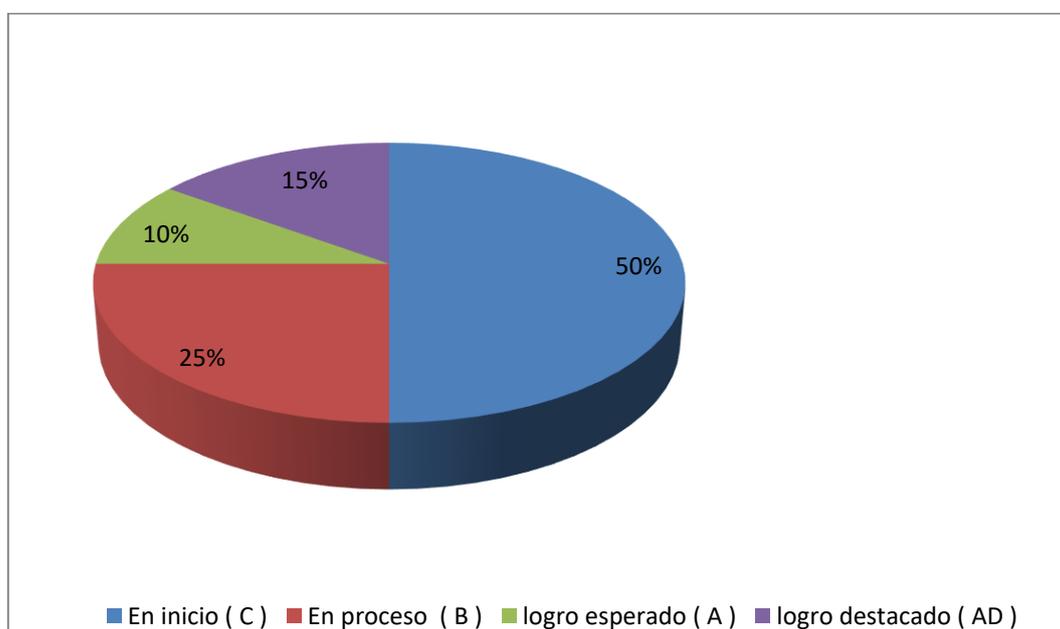


Grafico 3: Niveles de logro en juegos creativo por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020. Fuente: Tabla 3

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 3 y el Grafico 3, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena, Palcazu 2020, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en juegos creativo, el 50% se encuentran en inicio, el 25% en proceso, el 10% en logro esperado, mientras que el 15% logro destacado. Palcazu 2020.

Tabla 4: Niveles de logro en juego motor por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NUMERO DE NIÑOS (A)	PORCENTAJE DE NIÑOS (A)
En inicio (C)	5	25%
En proceso (B)	8	40%
logro esperado (A)	6	30%
logro destacado (AD)	1	5%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

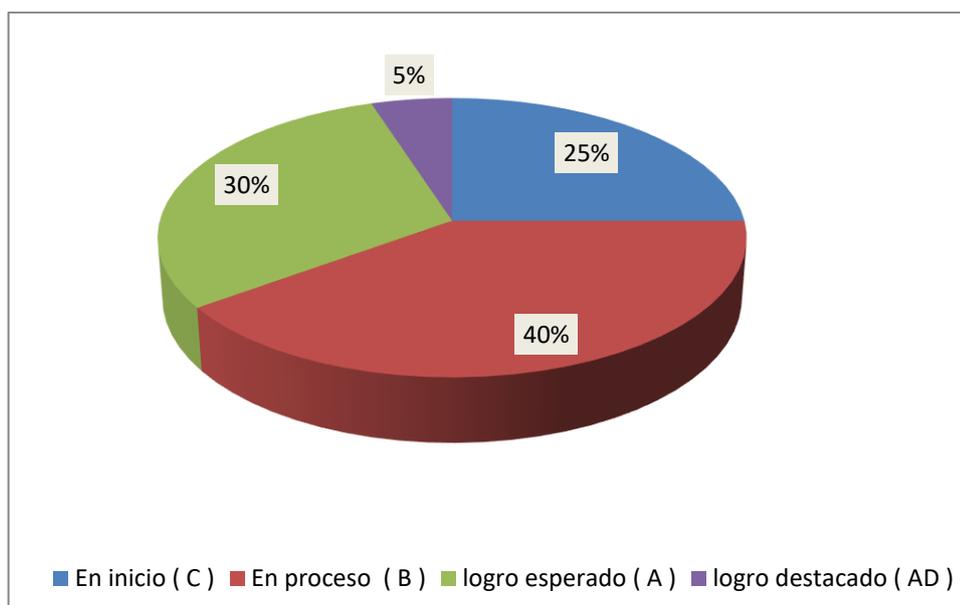


Gráfico 4: Niveles de logro en juegos motor por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020. Fuente: Tabla 3

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarena, Palcazu 2020, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en juegos motor, el 25% se encuentran en inicio, el

40% en proceso, el 30% en logro esperado, mientras que el 5% logro destacado. Palcazu 2020.

Tabla 5: Niveles de logros en la motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de Institución Educativa Inicial Las Nazarena Palcazu 2020.

NIVELES DE LOGRO EN JUEGOS	NUMERO DE NIÑOS (A)	PORCENTAJE DE NIÑOS (A)
En inicio (C)	6	30%
En proceso (B)	7	35%
logro esperado (A)	4	20%
logro destacado (AD)	3	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo

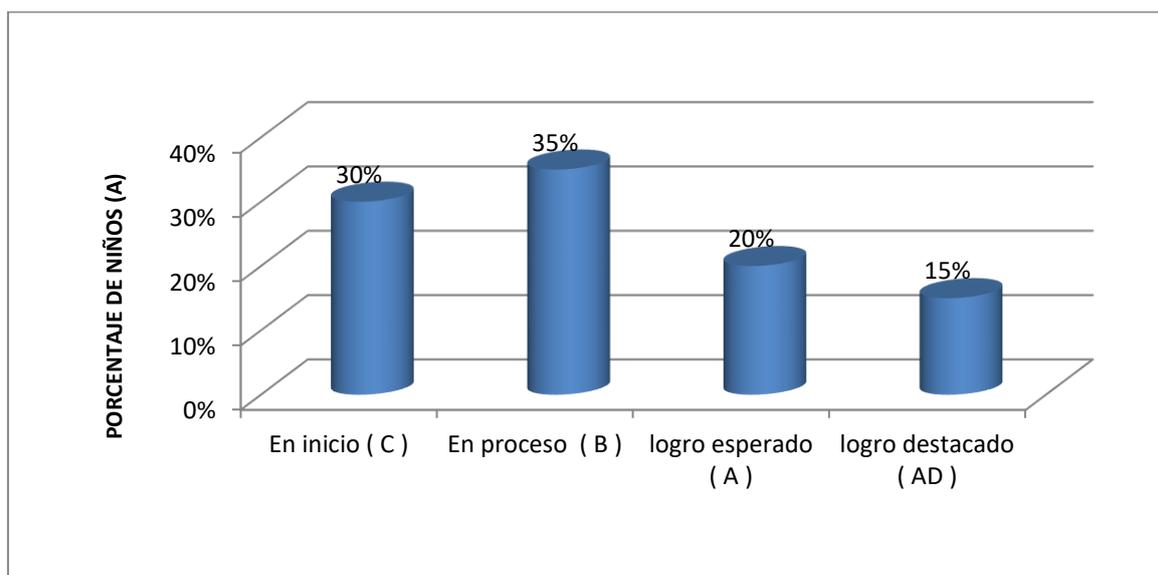


Gráfico 5: Niveles de logro en motricidad gruesa por niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020. Tabla 5.

Interpretación: De acuerdo a la tabla 5 y el Gráfico 5, de 20 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en la motricidad gruesa, el 30% se encuentran en

Inicio, el 35% en proceso, el 20% en logro esperado, mientras que el 15% Logro destacado, Palcazu 2020.

4.2. Nivel Inferencial

4.2.1. Hipótesis General.

HO: Los juegos no se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Ha: Los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Tabla 6. Los juegos y su relación en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

			los juegos	motricidad gruesa
Tau_ de kendall	Los juegos	Coeficiente de correlacional	1,000	877
		Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20	
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlacional	,877	1000
Sig. (bilateral)		,000		
N		20	20	

La correlacional es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

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

Interpretación: Según la tabla 6, el coeficiente de correlación es 0,877, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego y la

motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

4.2.2. Hipótesis específica 1.

Ho: No existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Ha: Existe relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Tabla 7. Relación del juego social con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

			Juegos social	Motricidad gruesa
Tau_ de kendall	Juego social	Coefficiente de correlacional	1,000	870
		Sig. (bilateral)		,000
		N	20	20
	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlacional	,870	1000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	20	20

La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y test fur kínder- KTK.

Interpretación: Según la tabla 7, el coeficiente de correlación es 0,870, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego y la

motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

4.2.3. Hipótesis específica 2.

Ho: No existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Ha: Existe relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Tabla 8. Relación del juego creativo con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

			Juegos social	Motricidad gruesa
Tau_ de kendall	Juego	Coeficiente de correlacional	1,000	834
		Sig. (bilateral)		,000
		N	20	20
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlacional	,834	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	20	20

La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y test fur kínder- KTK

Interpretación: Según la tabla 8, el coeficiente de correlación es 0,834, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

4.2.4. Hipótesis específica 3.

Ho: No existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020

Ha: Existe relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Tabla 9. Relación del juego motor con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020

			Juegos social	Motricidad gruesa
Tau_ de kendall	Juego motor	Coeficiente de correlacional	1,000	922
		Sig. (bilateral)		,000
		N	20	20
	Motricidad gruesa	Coeficiente de correlacional	,922'	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	20	20

La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo y test fur kínder- KTK

Interpretación: Según la tabla 9, el coeficiente de correlación es 0,922, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

4.3. Análisis de Resultados

Sobre el objetivo general, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_ b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0,877, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor de 0,05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%: lo que concluye que existe relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Sobre el objetivo específico 1, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_ b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.870, por lo que existe relación directa significativa, con el valor P (significancia bilateral) es 0.00 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego social y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Sobre el objetivo específico 2, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_ b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.834, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Sobre el objetivo específico 3, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo, Tau_ b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.922, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0,000 siendo menor de 0,05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%: lo que concluye que existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Las Nazarenas, Palcazu 2020.

Estos resultados se contrastan con Gastiaburu (2012) Programa Juego, coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños y niñas de una I.E N0 5032 del Callao Lima – Peru 2012, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, obteniendo la conclusión que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños y niñas de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

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

Finalmente, Caparachón (2012) realizó un estudio en la calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niñas y niños de 3 y 4 años en el centro de salud José Carlos Mariátegui, 2011. Llega a la conclusión general en cuanto al desarrollo psicomotor, por áreas, predominan los valores normales, siendo el área del lenguaje, donde la tercera parte de los niños presentan niveles de riesgo y retraso.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- _ Existe relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020.

- _ Existe relación significativa entre el juego social y la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020.
- _ Existe relación significativa entre el juego creativo y la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020.
- _ Existe relación significativa entre el juego motor y la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Las Nazarenas, Palcazu 2020.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRFICAS

Aban, A (2005) *Estudio Comparativo del desarrollo psicomotor gruesa en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 a 4 años*, Tesis de licenciatura. Ecuador.

Bernal, S, (2006). *Metodología de la investigación*, México: Pearson Educación.

Bustamante, A (2007) Análisis interactivo de la coordinación motora, actividad física y del índice de masa corporal en escolares peruanos, Estudio transversal en niños de ambos sexos de los 6 a los 11 años de edad. Tesis doctoral, Brasil: Universidad Porto.

Caballero, A., Yoli, y Valega, Y,(2010), *Los juegos, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil Mis pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla* corporal en escolares peruanos. (Tesis de Licenciatura) Bolivia: Universidad el Atlántico.

Camerino, F (2009). *Diseño y estudio científico para la validación de n test motor original que mida, la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria*, en la universidad de Granada 2009,(Tesis doctoral)

España: Universidad de Granada

Caparachin, E (2012). *Calidad del ambiente familiar y su relación con el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 años y 4 años en el Centro de Salud José Carlos Mariátegui, 20011*. Tesis de licenciatura, Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Camellas, J. (1990).La psicomotricidad en Preescolar, Barcelona: CEAC, S.A

Conde J.(2007), *Propuestas Metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas y de las habilidades motrices en educación infantil*, Barcelona:INDE.

Cratty, D. (1982).Desarrollo perceptual y motor en los niños, Barcelona: Ediciones Paidós.

Dávila, D.(2016), *análisis de la actividad física y su incidencia en los destrezas motrices básicas en los cadetes de 5 a 6 años de edad de primer año de Educación Básica del Colegio Militar Eloy Alfaro*, Tesis de licenciatura. Ecuador: Escuela Politécnica del Ejercito.

Fernández, Ji (2009). *La importancia de la Educación Fisca en la escuela*.

Recuperado de: http://www.efdeportes.com/efd1_30/la-importancia-delalaeducacion-fisica-en-la-escuela.htm.

Franco, S. (2016). *Aspecto que influye en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: Preescolar el área*, Tesis de licenciatura, Colombia Corporación Universitaria Lasallista.

García, J. y Fernández, V (2014). *Juego y psicomotricidad*, España. CEPE.

Gastiaburu, L. (2015). *Programa Juego, coopero y aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños y niñas de 3 años de una* [E. N O5032 del Callao Lima- Perú.

2015. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Gómez, M (2014). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y precepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación Física*. Tesis doctoral, España: Universidad Complutense de Madrid.

Lourdes, J. (2018). *Educación Psicomotriz y actividades físicas*, Barcelona: editorial científico- medica.

Meine J, K. (2014). *Teoría del Movimiento. Motricidad Deportiva*. Buenos Aires: Stadium.

Ministerio de Educación (2014). *Diseño curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima.

Miranda, M. (2015). *Desarrollo del niño*, México Trillas.

Molina, A (2014). *Niños y niñas que exploran y construyen currículo para el desarrollo integral en los años preescolares*. Puerto Rico: Editorial Universidad de Puerto Rico.

Parra J. (2015). *Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje, serie Estados de Arte*. Pontificia Universidad Javeriana.

Pauli, S. (2014). *Imagen y apariencia del cuerpo Humano*, México. Ed. Paidós.

Pazmiño, M. y Proaño, P (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños /as de dos o tres años en la guardería del Barrio Patutan, Eloy Alfaro, Periodo 2008 – 20009. Tesis de licenciatura Ecuador. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Pic, R. y Vayer, P. (2014). El dialogo corporal, Barcelona: Científico – Medica.

Rodríguez, L. (2014). *Relación entre el desarrollo Psicomotor y el aprendizaje de la lectoescritura en un grupo de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 5040 Pedro Ruiz del Callao*, Tesis de maestría. Lima: Universidad Nacional Educación Enrique Guzmán y Valle.

Ruiz, V. (2014). *Característica morfológicas y del desempeño motor de los estudiantes de la especialidad de Educación física de la Universidad Nacional de Educación*, Tesis de maestría, Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique y Guzmán y Valle.

Sánchez, H, y Reyes, C (2009), *Metodología y diseño en la investigación científica* Lima: Universidad Ricardo Palma. Editorial Universitaria.

Tinajero, A, (2012). *La psicomotricidad y el Niño*. México: editorial Trillas.

VII. ANEXOS

ANEXO I

(Korperkoordination test fur kínder- KTK)

Nombre:.....Edad:.....aula:.....

Sexo: Femenino () Masculino ()

1.-Equilibrio en retaguardia (E.R)

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

Salto Lateral (SL): (15seg.)

1T:	2T:
------------	------------

1T:	2T:
------------	------------

3. T transposición Lateral (TL) : (20seg)

4. Saltos Monopedales (SM)

Derecha

5cm			
10cm			
15cm			