



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS PSICOMOTORES Y SU RELACIÓN CON LA
MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALDEA DEL NIÑO

“BEATO JUNÍPERO SERRA” DEL DISTRITO DE
MAZAMARI – SATIPO- JUNÍN, 2021.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

GOSME CHAVEZ, RENE NOEMI

ORCID: 0000-0001-9362-9171

ASESOR

VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

SATIPO – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Gosme Chavez, Rene Noemi

ORCID: 0000-0001-9362-9171

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Satipo, Perú

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID ID: 0000-0001-7881-4985

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

DEDICATORIA

Dedico en primer lugar, a Dios quien me brinda la salud, fortaleza y sabiduría para seguir adelante y afrontar cualquier obstáculo que se me presenta en la vida, sobre todo por darme paciencia y el conocimiento para elaborar mi trabajo de investigación.

A mi querida familia y a mis hijos Carlitos y Steffy, quienes son el motor de mi vida, ya que ellos son las personas que han estado a mi lado animándome y dándome las fuerzas para seguir luchando y terminar mi carrera profesional con gran éxito.

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento a Dios por darme la sabiduría y las fuerzas para seguir adelante hasta cumplir mi meta, a mi familia por su apoyo constante, a nuestra prestigiosa casa de estudios Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”, ente principal en la formación de profesionales competitivos.

A mi asesor Dr. Nilo Velásquez, por haberme apoyado positivamente fortaleciéndome con sus conocimientos durante el desarrollo de mi investigación, a fin de cumplir con mi objetivo.

RESUMEN

El presente estudio nace del problema ¿De qué manera el juego psicomotor se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021?. Al observar durante la interacción de los niños que muestran una coordinación, movimientos y desplazamientos inadecuados generando problemas en sus habilidades motoras gruesas al seguir instrucciones de la maestra. Esta investigación tuvo como objetivo: Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la mencionada institución. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa y el nivel explicativo correlacional, el diseño no experimental. En una muestra de 20 estudiantes de 3 años. El instrumento aplicado fue una guía de observación con 21 ítems, los resultados analizados fueron mediante estadísticos descriptivos con el Coeficiente de correlación Pearson, llegando a la conclusión: Del 100% de 20 niños un 45 % de niños se ubican en el nivel Proceso en juegos psicomotores y un 55% en motricidad gruesa. Del análisis estadístico correlacional se determina que existe una correlación directa significativa $p < 0.05$ y el coeficiente en correlación de Pearson es 0.936. Lo que concluye que si existe una relación significativa entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa. Es decir, los juegos psicomotores permiten al niño a interactuar y desarrollar sus habilidades en un proceso sistemático a través de los movimientos y coordinación de las partes gruesas de su cuerpo.

Palabras clave: Juegos Psicomotores, Relación significativa, Motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present study arises from the problem: How is psychomotor play related to gross motor skills in 3-year-old students from the Aldea Del Niño educational institution in the district of Mazamari - Satipo - Junín, 2021? By observing during the interaction of children who show inadequate coordination, movements and displacements, generating problems in their gross motor skills when following the teacher's instructions. The objective of this research was: To determine the relationship between psychomotor play and gross motor skills in 3-year-old students of the aforementioned institution. The methodology used in the research was quantitative and the explanatory correlational level, non-experimental design. In a sample of 20 students of 3 years. The instrument applied was an observation guide with 21 items, the results analyzed were through descriptive statistics with the Pearson Correlation Coefficient, reaching the conclusion: Of 100% of 20 children, 45% of children are located at the Process level in games psychomotor skills and 55% in gross motor skills. From the correlational statistical analysis it is determined that there is a significant direct correlation $p < 0.05$ and the Pearson correlation coefficient is 0.936. Which concludes that there is a significant relationship between the psychomotor game and gross motor skills. That is, psychomotor games allow the child to interact and develop their skills in a systematic process through the movements and coordination of the large parts of their body.

Keywords: Psychomotor Games, Significant relationship, Gross Motricity.

CONTENIDO

Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de figuras.....	x
Índice de tablas	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.1.1 Internacional:	5
2.1.2 Nacionales:.....	6
2.1.3 Regional.....	8
2.1.4 Local:	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1 El Juego.....	12
2.2.1.1 Juegos Psicomotores	12
2.2.1.2 Desarrollo Psicomotor.....	12
2.2.1.3 Dimensiones de juegos Psicomotores.....	13
2.2.1.4 Importancia de los Juegos psicomotores	15
2.2.1.5 Características de juego psicomotor.....	16
2.2.1.6 Teoría de los juegos Psicomotores.....	16
2.2.1.7 Estadios de Piaget y el Juego motor.....	18
2.2.1.8 Beneficios del juego en el desarrollo psicomotor.....	20
2.2.2 Motricidad Gruesa.....	21
2.2.2.1 Teoría de la psicomotricidad.....	21
2.2.2.2 Áreas de la psicomotricidad.....	23

2.2.2.3	Importancia de la Motricidad Gruesa.....	24
2.2.2.4	Etapa del Desarrollo del Niño.....	25
2.3.	Variables:.....	26
III.	Hipótesis.....	27
3.1	Hipótesis General:.....	27
3.2	Hipótesis Específicos:.....	27
IV.	Metodología.....	28
4.1.	Diseño de la investigación.....	28
4.2	Población y muestra.....	29
4.3	Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:.....	31
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	34
4.5	Plan de análisis.....	36
4.6.	Matriz de consistencia:.....	37
4.7.	Principios éticos:.....	38
V.	Resultados.....	39
5.1	Análisis descriptivo de resultados.....	41
5.1.1	Nivel Inferencial Contrastación de hipótesis.....	455
5.2	Análisis de resultados.....	51
VI.	Conclusiones.....	52
	Recomendaciones.....	54
	Referencias bibliográficas.....	54
	Anexos.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Niveles de logro en los juego psicomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari –Satipo – Junín, 2021.....	39
Gráfico 2: Niveles de logro en los juegos sociomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari –Satipo – Junín, 2021.....	40
Gráfico 3: Niveles de logro en los juegos de agilidad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari –Satipo – Junín, 2021.....	41
Gráfico 4: Niveles de logro en los juegos sensoriales en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari –Satipo – Junín, 2021.....	42
Gráfico 5: Niveles de logro en motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari .. – Satipo – Junín, 2021.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de educación inicial, niños de 3, 4 y 5 años.....	29
Tabla 2. Muestra de estudio, niños de 3 años.....	29
Tabla 3. Validación de instrumento por expertos.....	35
Tabla 4. Nivel de logro en juegos psicomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	39
Tabla 5. Nivel de logro en los juegos sociomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	40
Tabla 6. Nivel de logro en los juegos de agilidad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	41
Tabla 7. Nivel de logro en los juegos sensoriales en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	42
Tabla 8. Niveles de logro en la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	43
Tabla 9. Los juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	44
Tabla 10. Relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	46
Tabla 11. Relación de los juegos de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	47
Tabla 12. Relación de los juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.....	48

I. INTRODUCCIÓN

En la etapa pre escolar los juegos psicomotores o actividades de movimientos son estrategias empleadas para desarrollar sus habilidades en el desarrollo integral del niño, durante la primera infancia en la que va explorando todo lo que encuentra en su entorno. El juego más que diversión ayuda desarrollar sus habilidades motoras descubriendo su creatividad e imaginación además permite interactuar y socializar con otros niños. Secadas (1978)

En el ámbito internacional la educación va poniendo énfasis en la niñez como inicio de su desarrollo educativo y social. Es por ello Balseca (2016), manifiesta que ha encontrado dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños Ecuatorianos del nivel inicial a causa de presentar ciertas dificultades en realizar sus destrezas motoras, como al correr, trepar, saltar. Teniendo como consecuencia una inadecuada capacidad en el desarrollo de sus movimientos y habilidades de las partes gruesas del cuerpo. Al respecto menciona con fundamentos científicos que, si son oportunos los juegos psicomotrices ya que son actividades más genuinas e importante en la etapa de la infancia, y que es esencial para su desarrollo motor y el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Actualmente en el Perú, se viene generando grandes dificultades concernientes a la educación a raíz de la pandemia por el coronavirus, siendo los más afectados los estudiantes quienes vienen recibiendo clases virtuales. Sabemos que los niños en la etapa preescolar según la curricula se evalúan en función al cumplimiento de competencias y capacidades donde trata la adaptación del niño en su contexto y realidad.

De igual manera a nivel local pudimos constatar que García (2018) en su investigación a, encontrando ciertas dificultades en el desarrollo motor grueso, puesto que les dificulta para desarrollar actividades de movimientos y coordinaciones motoras. Por lo que afirma que estrechamente si existe una relación entre los juegos y la motricidad gruesa ya que sustenta que los juegos si benefician en el desarrollo de la motricidad gruesa y el logro de los aprendizajes, por ello las competencias de todas las áreas contribuye a nuevos planteamientos para resolver problemas de aprendizaje utilizando los diferentes tipos de juego.

Así mismo la educación psicomotriz es muy importante, porque ayuda a contribuir el desarrollo integral del niño, siendo un mediador la psicomotricidad. Ante ello Echaccaya (2018) refiere que la motricidad gruesa comprende el desarrollo cronológico del niño, durante su crecimiento y de las habilidades psicomotrices compromete el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, lo que demanda el desarrollo psicomotor adecuado.

En este contexto la caracterización a nuestra problemática es que en la institución Aldea Del Niño los estudiantes de 3 años, tienen dificultades para realizar los ejercicios de motricidad gruesa propuestos por la maestra de aula, ya sea al realizar su expresión corporal, correr, trepar, saltar con los dos pies, darse volantines originando burlas por sus compañeros.

Hoy en día esto se puede apreciar con el día a día de que los niños no le dan mucha importancia al juego y como aprovechar esa fortaleza que puede desarrollar en mediante ello, quizá porque los padres debido a su ocupación prefieren darles a sus hijos los equipos celulares, Tablet, computadora, etc. Y ocupan sus tiempos más en

juegos virtuales haciendo un riesgo de desarrollar habilidades motoras poniéndose limite a esa posibilidad.

En este contexto el problema planteado es ¿De qué manera el juego psicomotor se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021?.

Sobre este problema se pretende investigar con el objetivo general: Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021. asimismo, se establecen los siguientes objetivos específicos: Determinar la relación entre los juegos sociomotores y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Determinar la relación entre los juegos de agilidad y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

La presente investigación se justifica a nivel teórico obtener conocimientos con fundamentos científicos en el marco teórico, para proporcionar a los docentes y aplicar como estrategia en los estudiantes, asimismo esta investigación es sumamente importante y primordial porque el propósito es determinar la relación existente entre los juegos psicomotores y la motricidad gruesa.

A nivel metodológico se formuló una guía de observación con ítems de las dos variables el cual fue validado por expertos, se ha utilizado un tipo de estudio explicativo correlacional, diseño no experimental un enfoque cuantitativo, teniendo como muestra 20 niños de 3 años. En lo práctico pedagógico estas actividades son fundamental para el desarrollo motora gruesa empleando ejercicios de movimientos propuestos y los juegos psicomotores fortalecerá como estrategia en desarrollar sus habilidades y destrezas proporcionando así un mejor desarrollo integral en el niño.

De los resultados obtenidos se observa que del 100% de 20 niños un 45 % de niños se ubican en el nivel en Proceso en juegos psicomotores y un 55% en motricidad gruesa. Del análisis estadístico correlacional se determina que existe una correlación directa significativa $p < 0.05$ y el coeficiente en correlación de Pearson es 0.936.

De esta manera concluimos que si existe una relación significativa entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa. Es decir, los juegos psicomotores permiten al niño a fortalecer, interactuar y desarrollar sus habilidades en un proceso sistemático a través de los movimientos y coordinación. Ya que fomentando juegos u actividades de movimientos asegura el dominio y control del propio cuerpo.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Dentro de las investigaciones internacionales y nacionales que se relacionan con el tema del presente trabajo, se consultaron varias investigaciones de las cuales, se consideraron las siguientes:

2.1.1 Internacional:

Agila & Guaman (2020) en su estudio titulado “*El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el periodo lectivo 2019-2020*”. Presentado para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación. Tuvo como objetivo: Analizar la relación del juego en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero”. Esta investigación se caracterizó un enfoque cuali-cuantitativo o mixto. Cualitativo porque recogió información de la población de estudio, conformados por 4 docentes y 120 niños y niñas. Cuantitativo porque transformo los datos en porcentajes y frecuencias para tabular, analizar e interpretar. Por el nivel de profundidad responde a un trabajo de investigación exploratorio-descriptivo, con un tipo de investigación bibliográfica, documental, mismos que consistieron en conocer diversas fuentes confiables para el sustento teórico y científico de la indagación de las variables. De los resultados obtenidos se pudo evidenciar que dentro del aula las docentes impiden en varias de sus actividades, que los niños y niñas desarrollen el juego de manera libre, original, espontánea, creativa, dificultando en los infantes su capacidad de investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que es necesario que las docentes parvularias desarrollen actividades psicomotoras, para un adecuado fortalecimiento de las formas básicas: correr, saltar, reptar, balancearse, que a la vez serán de beneficio para la adquisición de los elementos psicomotores: equilibrio, coordinación viso-motriz, ritmo, control postural, entre otros, consiguiendo en los niños y niñas un nivel de aceptación y motivación para afianzar el desarrollo psicomotor.

Rodriguez (2019) en su estudio titulado *“Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018 - Ecuador”*, realizado en la Pontificia Universidad de Ecuador para optar el título de licencianda en ciencias de la educación, tuvo como Objetivo general: Diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper, y pretende ser una guía para la mejora de la práctica docente. La metodología de investigación se realizó con un diseño de enfoque cualitativo, en una muestra de 19 alumnos. La guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa consta de 20 actividades. Según la guía de observación, los docentes lograrán desarrollar en los niños y niñas el área motriz, área cognitiva, área del lenguaje y el área afectivo-social ya que la motricidad gruesa estimula todas esas áreas en el desarrollo integral. Por lo tanto, se concluyó teniendo los resultados que fueron muy interesantes que se le ha facilitado la participación activa para que los niños conozcan su entorno y por ende a sí mismos. La guía de estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años muestra actividades que los docentes pueden incentivar en la enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas. Los docentes deben tener conocimientos amplios sobre el desarrollo de este contenido ya que es importante que conozcan de una manera ingeniosa el uso de materiales y recursos para estimular el desarrollo motor.

2.1.2 Nacionales:

German (2020) en su estudio titulado *“Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo,*

2021.” Presentado para optar el título profesional en educación inicial. Tuvo como objetivo determinar la influencia del programa de juegos psicomotores en el desarrollo de las nociones de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021. La investigación fue aplicada con diseño pre - experimental, con un solo grupo experimental, aplicando el pre test y post test correspondiente, fue realizada con una muestra de 101 niños de cinco años de la I. E. 251 - Florencia de Mora. Los resultados obtenidos demuestran que, la aplicación del programa de juegos psicomotores favorece el desarrollo de las nociones de espacialidad en infantes de cinco años ya que en el pretest el 66,34 % de niños obtuvieron un nivel bajo y un 33,66 % un nivel medio, pero luego en el post test, el 77,23 % obtuvo un nivel alto y solo el 22,77 % un nivel medio. Por otro lado, como el valor de t calculado (-42,50) es menor al t tabulado (1,98), se acepta la hipótesis general, por lo tanto: La aplicación del programa de juegos psicomotores favorece el desarrollo de las nociones de espacialidad en infantes de cinco años.

De La Peña (2019) en su estudio titulado “*Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial San Alfonso, Huanta 2018.*” presentado para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo por objetivo determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 15 niños y niñas de 4 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. De los resultados obtuvo el estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Rho de Spearman,

arrojando el coeficiente de correlación 0.877. Por lo tanto, se concluye que: los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018.

2.1.3 Regional

Lopez & Santos (2020) en su estudio titulado al *Desarrollo Psicomotor de menores de 3 a 4 años atendidos en el Centro Educativo Inicial 319 Amancia Ramos Sánchez – Chupuro*, aplicado en la Universidad Peruana Los Andes presentado para optar el título de licenciado en ciencias de la educación tuvo como objetivo general : Determinar la relación del ambiente familiar con el Desarrollo Psicomotor de menores de 3 a 4 años atendidos en el Centro Educativo Inicial 319 Amancia Ramos Sánchez Chupuro 2018. La metodología aplicada para la investigación fue el método descriptivo: Este es el método que nos permitió identificar las características de las variables de estudio y establecer la relación entre las variables de estudio, el diseño fue correlacional, la población de estudio estuvo conformada por 45 niños y niñas cuyas edades oscilan entre 3 a 4 años cumplidos, los resultados nos muestran que existe una correlación directa y significativa entre ambas variables de estudio, lo cual se expresa en que cuando el ambiente familiar es bueno, entonces esto favorece positivamente con el desarrollo psicomotriz, por lo tanto se concluye que se deberá realizar campañas de atención continuamente a fin de detectar niños con déficit en el desarrollo psicomotor oportunamente, además de la evaluación de la familia en relación a la aceptación o rechazo de la conducta adecuada del menor, para canalizar un apoyo psicológico más personalizado.

Arroyo & Rivera (2019) en su estudio titulado "*Diagnóstico De La Motricidad Gruesa En Niños De 5 años De Edad De La I.E. "Niño Jesús" N° 512 Del Distrito De Huamancaca Chico*" aplicado en la Universidad Nacional Del Centro Del Perú presentado para optar el título de licenciado en ciencias de la educación tuvo como objetivo general :Diagnosticar características de la coordinación motora gruesa que presentan los niños de 5 años de edad de la I.E. "Niño Jesús" N° 512 del distrito de Huamancaca Chico. La metodología aplicada para la investigación fue de tipo descriptivo, porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la observación para explicar las situaciones estudiadas en una muestra de niños de cinco años, el diseño no experimental: descriptivo-simple. De los resultados obtenidos podemos señalar que los 20 los niños de 5 años de edad de la I.E. "Niño Jesús" N° 512 del distrito de Huamancaca Chico se encuentran en una buena coordinación motora gruesa. Por lo que se concluye que para una mejora en cuanto a la motricidad gruesa se debe aplicar estrategias como estimular de diferentes formas con actividades pedagógicas donde se enfatice el desarrollo de la coordinación motora gruesa.

2.1.4 Local:

Carhuallanqui (2020) en su estudio titulado "*Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De La Institución Educativa Integrado Santa Rosa De Chiriari De La Provincia De Satipo 2020*" aplicado en la universidad católica Los Ángeles De Chimbote, presentado para optar el título de licencianda en ciencias de la educación teniendo como objetivo: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo – 2020. La metodología empleada para esta investigación fue experimental, con un diseño de

preexperimental. La población estuvo conformada por 23 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020. La muestra estuvo conformada por 17 niños de 3 y 4 años, el muestreo para esta investigación fue no probabilístico por conveniencia; el instrumento para la recolección de datos fue pre- test y pos-test. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el programa SPSS, versión 25 con el cual se elaboraron tablas y gráficos para obtener los resultados de todo el proceso de investigación. En la prueba de rangos se buscó poder determinar el sentido y el grado de influencia que ejerció la actividad lúdica en la Motricidad gruesa, lográndose observar que no existieron estudiantes con desempeños negativos tras la aplicación del tratamiento, existió 13 estudiantes que presentaron un desempeño positivo tras la aplicación del tratamiento y existió la presencia de 4 estudiantes que no presentaron una influencia significativa. Al analizar estos datos se determinó que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad gruesa en estudiantes cursó un efecto significativo de un 76.47% de los estudiantes. Por lo tanto, se concluye que es significativo, que los directivos de la Institución Educativa, capaciten a los docentes del nivel inicial para que puedan aplicar estrategias didácticas como actividades lúdicas y la psicomotricidad gruesa, todo ello con la finalidad de lograr un aprendizaje de calidad. La aplicación de las actividades lúdicas y de la motricidad gruesa de parte de los padres en un ambiente motivador es la base fundamental para fomentar experiencias significativas en sus niños y niñas, esto hará que llame su atención y permitirá a los niños y niñas que participen activamente en la construcción de su propio conocimiento.

Acero (2019) En su estudio titulado “*Juegos Como Estrategia Didáctica Y Motricidad Gruesa En Estudiantes De La Institución Educativa Inicial N° 30001 - 54 De La provincia De Satipo -2019*” aplicado en la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote presentado para optar el título de licencianda en ciencias de la educación se realizó con el objetivo general de: Determinar la relación que existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 con un diseño de correlacional trabajado con el método general científico, y los procedimientos, siendo el problema general ¿Qué relación existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 ? Generando la base de datos en el programa Excel versión 13 y el procesamiento de los mismos de resultados en el programa SPSS versión 23 siendo el objetivo Donde el resultado ha concluido con una probabilidad de error del 0,0397% se afirmó que existió relación entre Juego y Motricidad gruesa el coeficiente hallado $r= 0,715$ que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva muy fuerte notándose claramente donde los estudiantes que practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%. Por lo que se asume en conclusión el uso de los juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa y logro de los aprendizajes, por ello las competencias de todas las áreas contribuyó a nuevos planteamientos para resolver problemas de aprendizaje utilizando los diferentes tipos de juego.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El Juego

Secadas (1978) refiere que el juego son actividades divertidas que atrae a todo niño, viéndolo más que un entretenimiento, permite al niño a desarrollar sus habilidades, expresar su creatividad e imaginación, además permite interactuar con otros niños de su entorno social. El juego en sus dos formas esenciales de ejercicio, sensomotor y simbolismo, es una asimilación de lo real a la actividad propia, que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por ende, el juego fortalecerá en el desarrollo óptimo del niño en lo físico y socioemocional además es libre de escoger según la motivación de acuerdo a su edad u estadio que el niño prefiera experimentar lo que conlleva a las pautas del desarrollo desde su infancia hasta su madurez.

2.2.1.1 Juegos Psicomotores

Gallardo (2015) Se denomina a un conjunto de actividades u ejercicios de movimientos, que provee desarrollo físico y psíquico adquiriendo habilidades y capacidades motrices como correr, saltar, lanzar, equilibrio, rapidez, entre otros. Excelente medio en la etapa escolar para su aprendizaje y dominio del esquema corporal del niño.

Gaitan (2016) refiere que los juegos psicomotores son experiencias interactivas donde interviene el niño y sus compañeros mediante el juego puede ser con o sin objetos de su interés ubicados en un espacio y el tiempo que deseen, durante el primer año con la práctica se ejercitan los órganos sensoriales, psicomotricidad del

niño mediante los juegos más que diversión permite adquirir habilidades físicas, intelectual y socio afectiva.

Mediante el juego psicomotor individual o grupal, el niño experimenta acciones de juegos que pueden ser creativos y que la ponen en práctica con los movimientos en función al objetivo como meta personal o grupal,

2.2.1.2 Desarrollo psicomotor:

Cabezuelo & Frontera (2010) refiere que el desarrollo psicomotor significa la adquisición progresiva por parte del niño de cada vez más habilidades, tanto físicas como psíquicas, emocionales y de relación con los demás. Es decir, es un proceso neurológico evolutivo y las adquisiciones de estas habilidades físicas serán continuas desde su nacimiento hasta la madurez, ya que día a día van fortaleciendo su aprendizaje tanto en el factor cognitivo, social, psicológico y motor que componen a este desarrollo psicomotor, psicomotricidad se divide en motriz y el psiquismo que constituyen el proceso del desarrollo integral. Motriz es el movimiento, mientras que Psico es la actividad psíquica: socio-afectivo y la cognitiva. El desarrollo psicomotor permite al niño a fortalecer mejor sus movimientos y habilidades físicas, cognitivas y emocionales permitiendo una buena adaptación en su entorno social, escolar y familiar.

2.2.1.3 Dimensiones de juegos psicomotores:

a) Juegos Sociomotores

Fernandez & Fernandez (2019) refieren que son actividades de interacción motriz entre varios niños, siendo el juego un medio de socialización que

mantienen cierto orden de reglas, donde se despliegan ciertas capacidades como lógico – motrices, sociales, resolución de problemas, cooperación y buena relación manteniendo el respeto entre ellos.

Se diferencian tres situaciones:

- ✓ **Juego cooperativo:** Son actividades de juego en el cual tiene un propósito común, que es buscar estrategias y toman sus decisiones en mutuo acuerdo en constante comunicación entre el equipo.
- ✓ **Juego de oposición:** Son actividades de interacción que se caracteriza por asumir roles modos de interacción donde los niños asumen roles antagónicos y se enfrentan entre sí.
- ✓ **Juegos de cooperación-oposición:** Son juegos donde se forman grupos que asumen reglas entre ambos equipos que competirán.

Este juego tiene una actitud que se relaciona con su personalidad y la capacidad de hacer buenas relaciones sociales, pero a la vez podemos estar interesados en la conducta motriz de un jugador determinado, es así como: La acción motriz es el proceso de ejecución de conductas motrices de uno o varios sujetos actuando en una situación motriz determinada.

b) **Juegos de Agilidad:**

Gallardo (2015) refiere que son actividades de juegos realizados por movimientos rápidos y flexibles y el desempeño es individual por cada participante, permitiendo realizar cambios de posiciones corporales. Estos juegos se practican al aire libre y el espacio adecuado para la actividad.

c) **Juegos Sensoriales**

Ocaña (2014) refiere que estos juegos son actividades que se estimula los sentidos del niño que cuanto más se emplea aumenta su capacidad por aprender y es relevante porque producen experiencias sensoriales, potenciando la creatividad y el desarrollo de habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Para estos juegos es necesario emplear materiales que produzcan sonidos como los silbatos, tambores cornetas, cucharas de mesa, etc. Lo cual permitirá al niño a crear sus juegos de acuerdo a su descubrimiento fortaleciendo sus músculos y habilidades motoras con un conocimiento significativo mediante la cooperación porque permite la comunicación e interacción social, aceptación porque tiene una autoestima que esta apto a perder y quizá no conseguir puntos y el tener el compromiso de contribuir y satisfacer el poder jugar es por ende divertirse. Los juegos sensoriales son de gran importancia que permite al niño múltiples posibilidad de entretenerse, ser creativo e imaginativo y sobre todo a interactuar con otros niños.

2.2.1.4 Importancia de los Juegos psicomotores

Gaitan (2016) refiere que los juegos psicomotores son de mucha importancia y que son oportunas en el proceso de aprendizaje significativos del niño, ya que ayudan a fortalecer sus habilidades físicas, cognitiva y social. El objetivo de este juego es desarrollar la parte motriz del niño que influye su creatividad, resolver sus problemas, habilidad en el manejo de sus materiales, la comunicación e intelecto y

la socialización y conocerse a sí mismo. Estos juegos favorecerán el desarrollo de la motricidad gruesa ya que se ejercitan acciones motrices, coordinación y movimientos que ayudan en el desarrollo muscular además de favorecer la imaginación, creatividad, comunicación e interacción con otros niños.

2.2.2.5 Características del juego psicomotor

Cobos (2011) nos menciona algunas características primordiales del juego motor:

- Es oportuno para el impulso hacia la comunicación e interacción con los demás.
- Conlleva al niño a un mundo de fantasía y mucha ilusión.
- Los tiempos de juego son flexibles de acuerdo a su edad y la maestra de mostrar actitud participativa y motivadora.
- Provoca una sensación de placer al realizar los juegos.
- El juego psicomotor trabaja: percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.
- En el esquema corporal: precisa estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones.
- Realiza movimientos de: Coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo.
- En cuanto a su participación: “Permite expresar y reconocer las partes del cuerpo, desarrollando esquemas perceptivos motrices, construye conocimiento de su cuerpo en sí mismo.”

2.2.2.6 Teorías de los juegos psicomotores

Piaget (1964) refiere que los juegos tienen relación con la inteligencia y que el desarrollo psíquico se construye desde el nacimiento hasta su madurez en un progreso continuo la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. Sus capacidades sensorio motrices se va desarrollando según sus estadios comenzando con reflejos posteriormente coordinando sus movimientos sistemáticamente dichas actividades de aprendizaje y juego psicomotor afianzan sus habilidades sensorial, perceptiva, motriz y social. Estructurando en tres fases evolutivas como juego simple, juego simbólico, y el juego reglado estas a su vez Piaget en cuanto a su desarrollo cognitivo lo clasifica en cuatro etapas: sensomotriz, pre - operativa, etapa concreta y la etapa del pensamiento operativo. Las características de la etapa sensomotriz el niño adquiere conocimiento mediante la exploración y manipulación de objetos en un proceso continuo a través del juego se desarrollan la motricidad gruesa, que incluyen la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control de su cuerpo. Conjuntamente con las capacidades sensoriales percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), la percepción táctil, la percepción olfativa y la percepción gustativa. Para finalizar la teoría de Piaget se basa en la acción y la resolución de problema entre el aprendizaje y su desarrollo de representación mental a través del descubrimiento y su interés de lo aprendido con experiencias previas con acciones en su entorno.

Así mismo para Montessori (2014) refiere que los juegos ayudan en la educación del niño, ya que ellos aplican todos los sentidos para poder realizar la actividad, pues emplean material concreto lo cual puedan manipular y ayudará en su aprendizaje.

Vigotsky, (1986) refiere que el juego se centra en la necesidad de contactarse con los demás de su entorno social debido a que muchos niños sienten temor de participar en actividades académicas, para esta teoría el juego es una actividad social porque gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir roles principalmente del juego simbólico porque el niño lo transforma algunos objetos en su imaginación que tienen significados distintos para él como un ejemplo: Cuando juega con una escoba en su imaginación para el niño está corriendo con su caballo. Al respecto los juegos ofrecen ventajas psicopedagógicas nosotros como educadoras debemos emplear en nuestras sesiones estos recursos para llamar la atención y motivación de los estudiantes y lograr nuestro propósito de aprendizaje significativo.

2.2.2.7 Estadios de Piaget y el juego psicomotor

Rafael (2008) cita a Piaget y Vygotsky para describir sobre las teorías para conocer como los niños según sus edades interpreta el mundo y desarrolla cognitivamente y la teoría Vygotsky comprende sus procesos sociales, Piaget se centró en cuatro etapas del desarrollo tal como se detalla:

A. Etapa sensorio - motor

Esta considerado desde su nacimiento hasta los dos años, edad en la que se relacionan mediante la percepción física que reciben del entorno es importante

ofrecerles objetos que le atraigan que sean de estimulación y les ayude a desarrollar habilidades motoras. El juego en esta etapa es funcional porque los niños lo realizan sobre su cuerpo u objetos.

B. Etapa Pre Operacional

Esta considerado desde los 2 a 7 años: Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo y la fantasía de la forma que es común que los niños tengan amigos imaginarios. A nivel neurológico son capaces de relacionar imágenes y objetos a las que ciertamente les dan significado, como es el caso de que a un par zapatos imagina que es un carro. En esta fase el juego es simbólico además puede comunicarse y relacionarse con otros niños de su entorno y puede representar ilustraciones.

C. Etapa de operaciones concretas

Comprende de 7 a 12 años, en esta etapa los niños construyen sus propios juguetes o formas para divertirse, en razón de que poseen capacidades deductivas para recrear la realidad. En esta etapa los estudiantes ya tienen la posibilidad de desarrollar juegos que involucren el desarrollo de procesos operacionales del tipo práctico, por ello se pide que la organización de la sesión de aprendizaje comprometa el trabajo con materiales lúdico manipulativos, para así garantizar el recorrido lógico de lo concreto a los abstracto, en la medida que en el nivel inicial el desarrollo de las habilidades motrices como es el caso de saltar, correr, etc.” Tienen la capacidad de ser empáticos, estimulan su pensamiento lógico.

D. Etapa de operaciones formales

Comprende a partir de los 12 años hacia adelante tiene cuatro características

fundamentales de pensamiento: la lógica proposicional, el razonamiento científico, el razonamiento combinatorio y el razonamiento sobre probabilidades y proporciones. Desarrolla con mayor capacidad a partir de su pensamiento lógico se plantean hipótesis por sí mismo.

2.2.2.8 Beneficios del juego en el desarrollo psicomotor

Unicef (1990) A partir de las teorías cognitivistas refiere que Piaget que define al juego como una actividad dinámica y entretenida que todo niño lo experimenta desde la etapa de la infancia, formando un conjunto de experiencias que enriquecen un aprendizaje significativo, adquiriendo conocimiento, habilidades, destrezas, con la finalidad de que el niño se desenvuelva de manera autónoma a través de su motricidad. Al respecto podemos afirmar que el juego es un medio educativo y fundamental y significativo ya que fortalece en el desarrollo de sus habilidades motoras, sociales y fomenta la creatividad y el desarrollo cognitivo.

Características de los beneficios de los juegos psicomotores:

- ✓ Desarrollan la coordinación de su movimiento.
- ✓ Reconoce su cuerpo y su orientación espacial.
- ✓ Desarrollan su capacidad para definir conceptualizaciones y adquirir nuevos aprendizajes.
- ✓ Desarrolla habilidades de pensamiento lógico, memoria, creativa e imaginativa, etc.
- ✓ Se desenvuelve de manera autónoma y se relaciona socialmente.
- ✓ Muestra o adquiere respeto, tolerancia y valores además de sus necesidades,

emociones e intereses,

- ✓ Respetar y aplicar las normas del juego.
- ✓ Desarrolla su creatividad e imaginación

2.2.2 Motricidad Gruesa

Fernández (2015), refiere que es la capacidad para mantener el equilibrio, desplazamiento, coordinación a través de movimientos del cuerpo asimismo puede identificar su lateralidad. Estas habilidades se muestran en la agilidad, fuerza y velocidad, utilizando los músculos de las partes gruesas de su cuerpo.

Echaccaya (2018), refiere que la Motricidad gruesa comprende el desarrollo cronológico del niño, durante su crecimiento y de las habilidades psicomotrices compromete el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, llámese brazos, tronco, cabeza y extremidades, lo que demanda el desarrollo psicomotor adecuado, por lo que se estima desarrollarlo durante los primeros años de la infancia o en la etapa pre escolar. Para los dos autores coinciden en demostrar que el movimiento y coordinación es un proceso continuo para el desarrollo integral de mente cuerpo y espíritu, es por ello que durante los primero años de la etapa infantil se debe dar importancia a la educación basado en enseñanza a base de juegos porque implica mucho en adquirir un aprendizaje significativo, de lo contrario al no desarrollarse una parte de la dimensión que compone el cuerpo humano, existen inestabilidades no solo a nivel de coordinación, sino también a nivel “psíquico y biológico.”

2.2.2.1 Teoría de la Psicomotricidad:

Le Boulch, (1992) refiere que los movimientos y el desarrollo del niño son en forma global y lo conforma por dos componentes Psíquica que concierne en lo cognitivo y afectivo y Motricidad es netamente la acción motriz integrando en cuerpo y mente, una de estas características del movimiento nos refiere a cómo organizarnos, ordenar a estos comportamientos de la conducta con el movimiento determinado. Hace mención también de los ejercicios de coordinación dinámica general que, para un desarrollo oportuno de todo el cuerpo, son importantes todas aquellas actividades de coordinación que deberán complementarse con los factores de ejecución que son inherentes a la psicomotricidad, puesto que entre ellas se canalizan y hay una complementariedad que desarrollan de manera gradual (depende mucho del estímulo) la motricidad. En este contexto según esta teoría de Le Boulch (1993) refiere que los movimientos del cuerpo global se dan en juego por la contracción de sus músculos del niño y que son esenciales para alcanzar estos objetivos del desarrollo psicomotor. Se considera que el movimiento y las actividades motrices representaban un aspecto de la conducta, lo cual era esencial para alcanzar este objetivo.

Wallon (1956) Refiere en su teoría que el movimiento no es más que la acción que corresponde a todas las actividades musculares y que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento, es decir que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Según Wallon (1976) refiere que el movimiento es un proceso importante en el desarrollo psicológico del niño donde psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios distintos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del

ser y del medio. Es decir, se distingue dos tipos de actividad motriz: Actividad cinética se refiere a los movimientos que se dirigen al mundo exterior. Actividad tónica son movimientos de actitudes posturas y/o mímica. Por ello para su desarrollo mental del niño considero estadios que analizaran aspectos motores, cognitivos, biológicos, afectivos en una transición natural o social. Por lo que el niño en lo social e interacción realiza un proceso de actividades de movimientos esto permitirá adquirir una maduración de su sistema nervioso y esto hará que organice su esquema corporal teniendo así un desarrollo oportuno.

2.2.2.2 Áreas de la motricidad gruesa

Según Julca (2016) la motricidad gruesa se dimensiona en las áreas de:

a). Esquema corporal

Es el resultado de la representación mental en la que el niño logre identificar y expresar sobre su propio cuerpo desarrollando sus movimientos y desplazamientos teniendo las orientaciones y nociones espaciales oportunas como: arriba – abajo, adentro – afuera.

b). Lateralidad:

Se refiere a la capacidad en la que el niño tenga la dominancia de un miembro del cuerpo sobre el otro en simetría. Sea capaz de identificar en su propio cuerpo u objetos, nociones de derecha e izquierda de manera espontánea y jamás forzada.

c). Equilibrio:

Consta de mantener la capacidad en movimientos de manera armónica y estética

mientras se va realizando diversas actividades motrices. Este movimiento se relaciona y es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

d). Espacial:

Esta actividad comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la ubicación de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición.

e). Coordinación:

Implica actividades de movimientos en cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de un tambor, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido.

2.2.2.3 Importancia de la Motricidad Gruesa

Echaccaya (2018), menciona la gran importancia y función que cumple la motricidad gruesa en las personas especialmente los niños ya que esta representa una técnica que favorece al estudiante por el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que los niños y niñas llegan a establecer con su entorno y el mundo que los rodea con la ayuda de diferentes técnicas, es por ello que se dice

que esta globalidad del niño es manifestada por su acción y movimiento que está ligada emocionalmente con el mundo, asimismo este debe ser comprendida como un vínculo muy estrecho entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva. Lo que significa por todo lo antes mencionado que la motricidad gruesa es importante y fundamental porque demuestra la capacidad para desarrollar habilidades y alcanzar madurez fisiológica y corporal. Ante ello en el nivel inicial la maestra de aula debe garantizar procesos de estimulación y aprestamiento adecuados a fin de que los estudiantes logren alcanzar un desarrollo integral conveniente.

2.2.2.4 Etapa de Desarrollo del Niño (3 años)

a). Desarrollo sensorial y motor

Gassier (2019) Para cuando tienen 3 años de edad, la mayoría de los niños: Desarrollan movimientos musculares más grandes (habilidades motoras gruesas). Estos suelen incluir:

a) Logros motores:

- ✓ Corre a velocidad rápido, lento.
- ✓ Trepar. pueden subir o a bajar las escaleras.
- ✓ Salta con los dos pies e intenta con un solo pie.
- ✓ El pedaleo de una bicicleta u triciclo.
- ✓ Patear una pelota.
- ✓ Puede agacharse y pararse fácilmente.
- ✓ Menciona y señala las partes gruesas de su cuerpo.

- ✓ Participa en juegos imitativos

b) Logros cognitivos

- ✓ Nombra correctamente algunos colores.
- ✓ Comprende el concepto de contar y puede saberse algunos números.
- ✓ Aborda los problemas desde un solo punto de vista.
- ✓ Comienza a tener un sentido más claro del tiempo.
- ✓ Sigue órdenes de tres partes.
- ✓ Recuerda partes de una historia.
- ✓ Comprende el concepto de igual/diferente.

2.3. Variables:

Variable Independiente: Juegos Psicomotores

Definición Conceptual:

Gallardo (2015) Es un conjunto de actividades u ejercicios de movimientos, que provee desarrollo físico y psíquico adquiriendo habilidades y capacidades motrices como correr, saltar, lanzar, equilibrio, rapidez, entre otros. Excelente medio en la etapa escolar para su aprendizaje y dominio del esquema corporal del niño.

Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

Definición Conceptual:

Echaccaya (2018), Es la capacidad adquirida para ejecutar el control y movimiento de las partes gruesas del cuerpo como: brazos, piernas, pies o todo su cuerpo. De forma coordinada y mantener el equilibrio, además de adquirir

agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para seguir con el proceso de un buen desarrollo y crecimiento adecuado del niño (a).

III. HIPÓTESIS.

3.1 Hipótesis General:

Los juegos psicomotores se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

3.2 Hipótesis Específicos:

- Existe relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.
- Existe relación entre los juegos de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.
- Existe relación entre los juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

IV. METODOLOGÍA

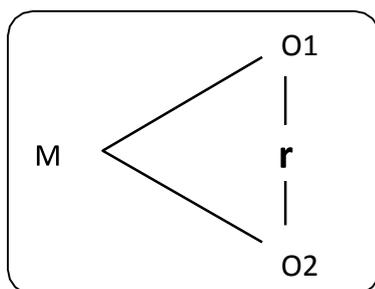
En relación al estudio, se determinó por una investigación de tipo cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, y el comportamiento de la variable. Según Hernández (2006) nos explica que señalan que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

Con respecto al nivel de la investigación, se determinó por un nivel descriptivo correlacional, por comparar las características entre las dos variables de estudio y de esta manera conocer y explicar la profundidad de la investigación.

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de investigación es no experimental, porque permite al investigador medir el grado de relación entre dos variables; donde comprende y evalúa la relación estadística entre dichas variables en una muestra. Hernández (2006)

El diseño queda determinado de la siguiente manera:



Donde:

O1 = Observaciones de la variable 1: Juegos Psicomotores

M = Muestra

O2 = Observaciones de la variable 2: Motricidad Gruesa

r = Relación de variables del juego psicomotor y la motricidad gruesa.

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 135 niños de 3, 4 y 5 años, en lo que respecta al nivel inicial tenemos 6 aulas: 2 aulas de 3 años, 2 aulas de 4 años y 2 aulas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra”, del Distrito, Mazamari, Provincia Satipo, Región Junín.

Tabla 1. Población de educación inicial, niños de 3, 4 y 5 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
3	Yorini	21	21
3 años	Meiri	20	20
4 años	Katitori	22	23
4 años	Eroty	23	24
5 años	Tsimeri	24	24
5 años	Tzonkiri	23	23
Total		135	135

Fuente: Nómina de matrícula 2021.

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra”, del Distrito, Mazamari, Provincia Satipo, Región Junín.
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases

4.2.3 Muestra

La muestra poblacional objeto de estudio, está constituida por 20 estudiantes de ambos sexos del aula de 3 años “Meiri”

Tabla 2. Muestra de estudio, niños de 3 años

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Niñas	Niños
Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra”	3 años	11	9
Total		20	

Fuente: Nómina de matrícula, 2021

4.2.4 Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia, el muestreo por conveniencia selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos.

4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

Operalización de variables:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	INSTRUMENTO, MEDICIÓN Y VALORES
Variable Independiente: Juegos Psicomotores	Gallardo (2015) Es un conjunto de actividades u ejercicios de movimientos, que provee desarrollo físico y psíquico adquiriendo habilidades y capacidades motrices como correr, saltar, lanzar, equilibrio, rapidez, entre otros. Excelente medio en la etapa escolar para su aprendizaje y dominio del esquema corporal del niño.	Los juegos psicomotores es una estrategia fundamental para desarrollar la motricidad gruesa, que consiste en aplicar actividades de movimientos y conductas motrices que permitirá al niño adquirir habilidades óptimas para su desarrollo.	Juegos sociomotores	Participa en actividades de interacción motriz.	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa con otros niños en actividades motrices. - Se relaciona de manera activa con sus compañeros desarrollando actividades de juego. - Muestran actitudes cooperativas y colaboradoras manteniendo un orden. 	Instrumento: Guía de Observación Escala: 3= Logro 2= Proceso 1 = Inicio
			Juegos de agilidad	Participa de actividades que permiten cambiar de posición en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica bien en un espacio así mismo o en objetos determinados. - Distingue la derecha e izquierda en sí mismo. - Juega libremente, realizando diferentes movimientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante y atrás) 	
			Juegos sensoriales	Participa teniendo en cuenta la estimulación de los sistemas sensorio motrices durante el juego empleando materiales de sonidos según las indicaciones de tiempo, ritmo y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza desplazamientos con ciertos movimientos temporales al escuchar el sonido del silbato. - Realiza juegos que le permiten mantener su 	

equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.

- Realiza actividades de juego en grupo o individual según las reglas de juego.

- Señala las partes gruesas de su cuerpo.
- Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.
- Realiza correctamente los estiramientos y ejercicios.

- Señala los elementos que se encuentra a su lado derecho e izquierdo.
- Reconoce su lateralidad derecha – izquierda
- Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero

- Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más.
- Camina en una línea recta.

Instrumento:

- Escala:
- 1= Excelente
 - 2=Bueno
 - 3= Regular
 - 4= Malo

Nivel y Rango:

- Inicio (0-10)
- Proceso (11-14)
- Logro (15-20)

Variable dependiente:

Motricidad gruesa

Echaccaya (2018), Es la capacidad adquirida para ejecutar el control y movimiento de las partes gruesas del cuerpo como: brazos, piernas, pies o todo su cuerpo. De forma coordinada y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.
Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para seguir con el proceso de un buen desarrollo y crecimiento adecuado del niño (a).

Consiste en realizar actividades con las partes gruesas del cuerpo, directamente relacionados con la capacidad de mantener el equilibrio y realizar cambios de posición del cuerpo con destreza.

Esquema Corporal
Cerna (2019), refiere que es el resultado de las experiencias motrices, de una representación mental que tenemos sobre nuestro propio cuerpo que le proporcionan los órganos de los sentidos y todas las sensaciones que surgen en el movimiento corporal y de la relación con su medio.

Lateralidad
Cerna (2019) Es un predominio de un miembro del cuerpo sobre el otro en simetría. Se encuentra la capacidad para desarrollar actividades con mayor potencial sensorial de un lado del cuerpo sobre el otro como ojos, manos, pies y oídos.

Equilibrio
Cerna (2019) Es la capacidad de mantener la estabilidad mientras

- Demuestra agilidad, coordinación de movimientos en las actividades de juego.

- Demuestra progresivamente dominio de su lateralidad reconociendo su derecha – izquierda, en sí mismo y otros objetos, imágenes, etc.

- Demuestra equilibrio al realizar actividades se para en un solo pie Se desplaza sobre una línea

se va realizando diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior

recta.

- Camina esquivando obstáculos (conos)

Coordinación
Cerna (2019), son actividades de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos

Realiza acciones motrices con ritmo y coordinación

- Realizan saltos según el tiempo indicado por la docente, al sonido de un aplauso.
- Marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos.
- Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.4. 1. Técnica de recolección de datos

En la investigación la técnica que se empleará será la observación, de esta manera se registrará los hechos a través del instrumento, esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo.

Técnica de observación

Fabbri (1998) nos menciona que: Es la técnica por la cual se hace el procesamiento perceptivo del comportamiento de los fenómenos, del desenvolvimiento de los hechos y acontecimientos, en los escenarios que son objeto de nuestra indagación. Esta técnica usaremos con el fin de estudiar a los niños en sus actividades para determinar que están haciendo y como lo están haciendo, cuanto tiempo demoran y donde se hace.

4.4.2 Instrumentos de recolección de datos

Es un instrumento de investigación consiste en aplicar una serie de preguntas u otros tipos de indicadores con la finalidad de recolectar información de un encuestado. Los cuestionarios empleados han sido directamente relacionados con la medición de las variables.

Para el presente trabajo se ha empleado la técnica de la observación y su respectivo instrumento ficha de observación que consta de 21 ítems. Cuyo instrumento llamado ficha de observación, está relacionado con los indicadores de la variable dependiente, el cual se aplicará y ejecutará al inicio y al final para determinar los cambios alcanzados en los estudiantes.

4.4.2.1 Validez del Instrumento

El instrumento que se pretende aplicar es para Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021. Mediante una ficha de observación que contiene 20 ítems basada en la estructura de las dos variables. La validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable. Para ello ha sido sometida por 3 juicios de expertos, donde se evalúa la pertinencia, relevancia y claridad del instrumento.

4.4.2.2 Confiabilidad del instrumento

Tabla 3. Validación de instrumento por expertos

Experto	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Opinión
Mgr. Valero Misari Edith Karina	Si	Si	Si	Aplicable
Mgr. Edwin Hidalgo Justiniano	Si	Si	Si	Aplicable
Mgr. Guisssenia Gabriela Valenzuela Ramírez	Si	Si	Si	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

4.5 Plan de análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis. Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los

resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa IBM SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.5.1. Estudio Correlacional

Para conceptualizar el grado correlacional se recurrió al estudio de correlación implementando así el coeficiente nombrado “r” correlación de Pearson en el programa Excel.

4.5.2. Procedimiento

Para llevar a cabo con la presente investigación se gestionó el permiso para la aplicación del instrumento con la directora de la institución, a quien se le explico el objetivo de la investigación, así como los instrumentos utilizados. Los instrumentos fueron aplicados de manera individual durante el desarrollo de la asignatura de tesis II, semestre académico 2021-01

Se informo a los estudiantes y se solicitó su consentimiento informado de manera voluntaria a los padres de familia, lo cual gentilmente los 20 padres de familia estuvieron de acuerdo para la evaluación, a raíz de la pandemia que estamos atravesando nuestros estudiantes están recibiendo sus clases remotas en cumplimiento a las medidas sanitarias debido al Covid- 19, es por ello que en acuerdo con los padres de familia se ha aplicado este instrumento de manera virtual.

4.6. Matriz de consistencia:

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el juego psicomotor se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021?</p> <p>Problema Específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se relaciona los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021? - ¿Cómo se relaciona el juego de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021? - ¿Cómo se relaciona los juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021? 	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Determinar la relación entre los juegos sociomotores y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos de agilidad y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.</p>	<p>Hipótesis General: Los juegos psicomotores se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021. - Existe relación del juego de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021. - Existe relación del juego sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo - Junín, 2021. 	<p>Independiente:</p> <p>Juegos Psicomotores</p> <p>Dimensión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos sociomotores - Juego de agilidad. - Juegos sensoriales <p>Dependiente:</p> <p>Motricidad gruesa.</p> <p>Dimensión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal. - Lateralidad - Equilibrio - Coordinación 	<p>Tipo Cuantitativo Nivel Descriptivo Correlacional Diseño No Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> </div> <p>Donde:</p> <p>O1 = Observaciones de la variable 1: Juegos Psicomotores</p> <p>M = Muestra O2 = Observaciones de la variable 2: Motricidad Gruesa</p> <p>R = Relación del juego psicomotor y la motricidad gruesa.</p> <p>Técnicas e instrumentos Observación - Guía de observación</p> <p>Población: 135 niños</p> <p>Muestra: 20 niños del aula Meiri - I.E Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra”</p> <p>Prueba estadística: Correlación Pearson.</p>

4.7. Principios éticos:

ULADECH (2021) Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021 versión 004. Para la investigación se tuvo en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresada en principios y valores éticos que establece el reglamento de ética, tal como se expresa en forma resumida los principios que se tuvieron presente durante la investigación.

Justicia: Mediante este principio existió el respeto mutuo entre el investigador y cada uno de los participantes a quienes se les dio un trato justo y equitativo antes, durante y después de su participación, cumpliendo de esta manera con la elección justa, concreta, sin afectar y discriminar a alguien.

Protección a la persona: Se tomó en cuenta este principio, para asegurar la protección de la identidad de los estudiantes, pues en los instrumentos no se consignaron los nombres de los que fueron objeto de estudio, se les asignó un código para el procesamiento de la información; con respecto a los datos obtenidos se respetó la confidencialidad de la información suministrada durante la aplicación del instrumento que solamente utilizado por el investigador.

Beneficencia no maleficencia: Se aseguró que las personas que participaron no sean afectadas en ninguna etapa de la investigación, descartando cualquier acto que se preste a poner en riesgo su integridad en todo sentido posible, por lo cual el proceso se desarrolló con normalidad.

Libre participación y derecho de estar informado: la participación del investigador fue libre, voluntario; previamente se les hizo llegar la información de las finalidades y propósitos de la investigación a desarrollarse, mediante el cual se les entregó un documento de consentimiento informado dándoles a conocer sobre la investigación a realizarse y en ella contempló también su permiso respectivo para poder proceder con la aplicación del instrumento.

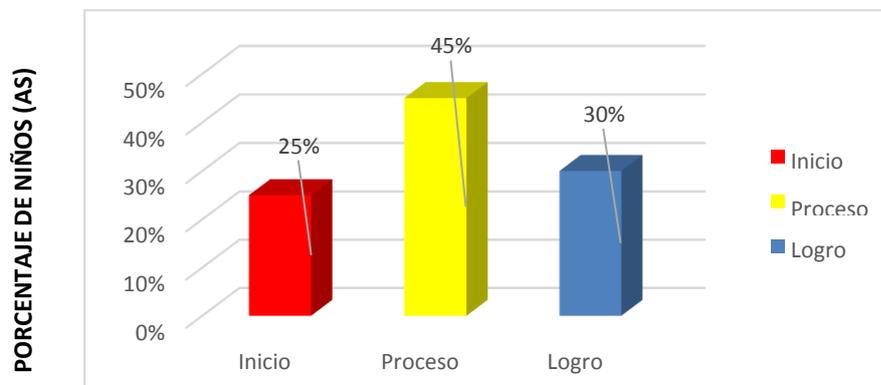
V. RESULTADOS

5.1 Análisis descriptivo de resultados.

Tabla 4. Nivel de logro en juegos psicomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Nivel	fi	%
Inicio	5	25%
Proceso	9	45%
Logro	6	30%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años, mayo 2021.



Fuente: Tabla 4

Gráfico 1: Niveles de logro en juegos psicomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

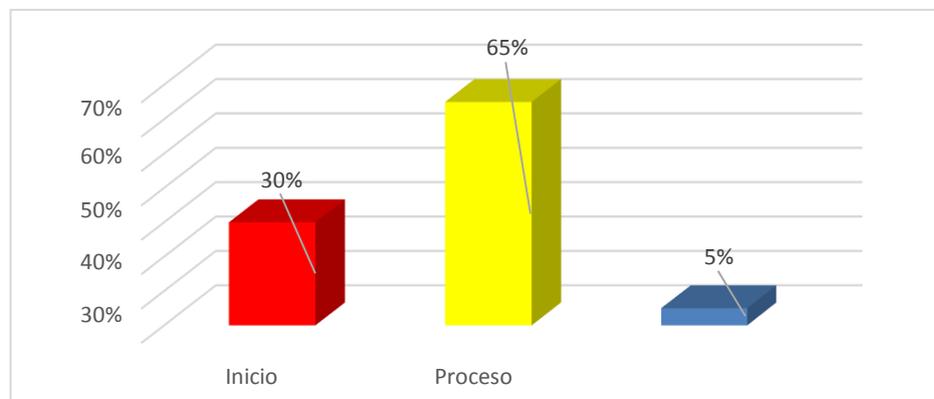
Interpretación:

En la Tabla 4 y el Gráfico 1, representan el 100% de (20) estudiantes en 3 años evaluados sobre niveles de logro en juegos psicomotores, donde el 25% se encuentran en Inicio, el 45% en Proceso, el 30 % en logro. Se puede concluir como resultado relevante, que los niños se encuentran en el nivel en proceso, ya que tienen dificultades para coordinar sus partes gruesas de su cuerpo.

Tabla 5. Nivel de logro en los juegos sociomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Nivel	fi	%
Inicio	6	30%
Proceso	13	65%
Logro	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años, mayo 2021.



Fuente: Tabla 5

Gráfico 2: Niveles de logro en los juegos sociomotores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

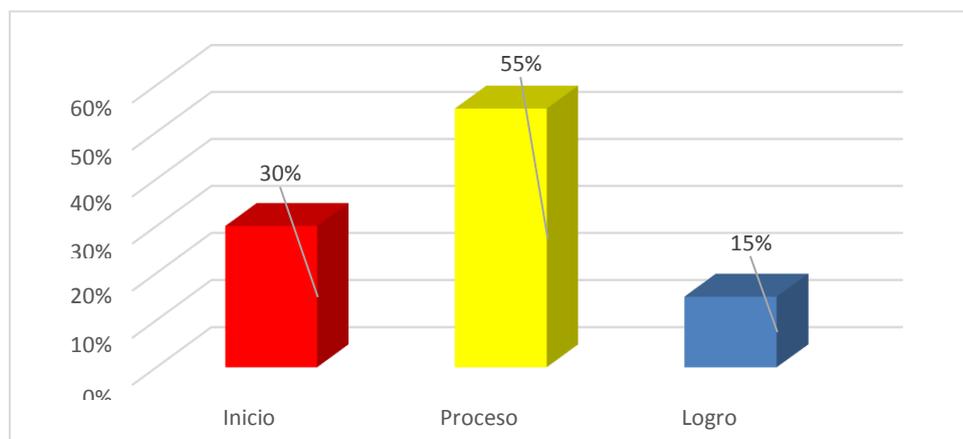
Interpretación:

En la Tabla 5 y el Gráfico 2, representan el 100% (20) de estudiantes de 3 años han sido evaluados en los niveles de logro en juegos sociomotores, donde se observa como resultado relevante que un 30% de niños se encuentran en el nivel Inicio. Se puede concluir que los niños muestran dificultades para coordinar y desarrollar sus actividades e interactuar junto a sus compañeros.

Tabla 6. Nivel de logro en juegos de agilidad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Nivel	fi	%
Inicio	6	30%
Proceso	11	55%
Logro	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años, mayo 2021.



Fuente: Tabla 6

Gráfico 3: Niveles de logro en el juego de agilidad en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari –Satipo – Junín, 2021.

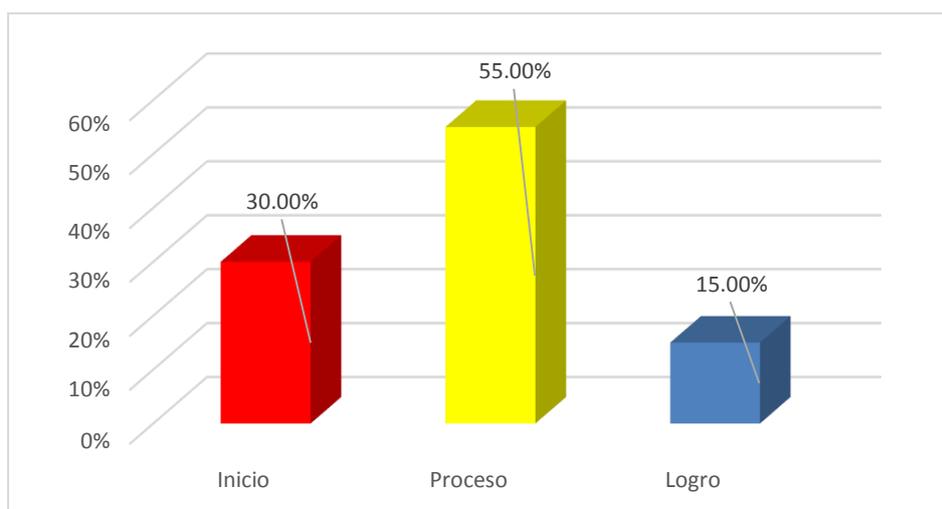
Interpretación:

En la Tabla 6 y el Gráfico 3, representan el 100% (20) de estudiantes de 3 años han sido evaluados en los niveles de logro en juegos de agilidad, donde se observa como resultado relevante que el 55% se ubican el nivel en proceso. Se puede concluir que los niños muestran dificultades para ubicarse en su espacio así mismo en su cuerpo u en objetos que se encuentre en su entorno definiendo sus lados izquierda – derecha.

Tabla 7. Nivel de logro en juegos sensoriales en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Nivel	fi	%
Inicio	6	30%
Proceso	11	55%
Logro	3	15%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años, mayo 2021



Fuente: Tabla 7

Gráfico 4: Niveles de logro en el juego sensorial en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

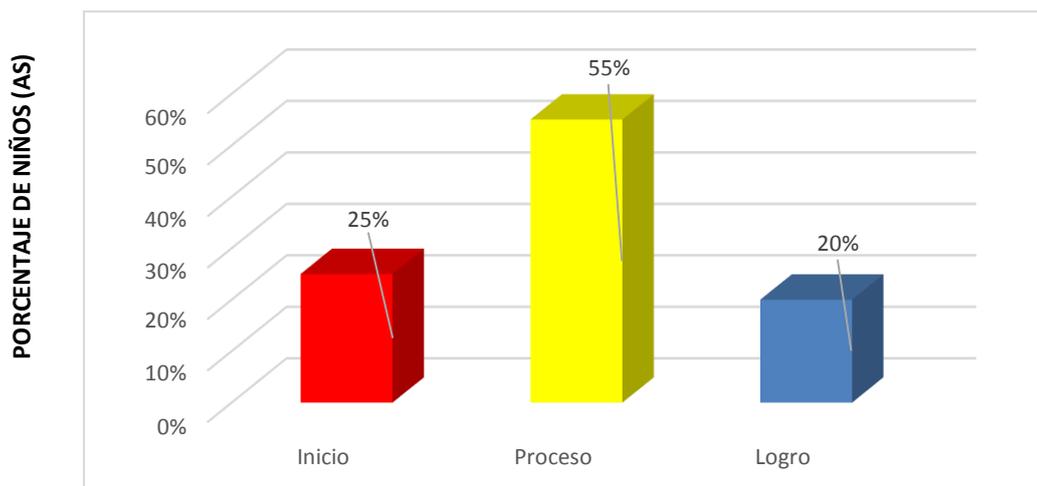
Interpretación:

En la Tabla 7 y el Gráfico 4, representan el 100% (20) de estudiantes de 3 años han sido evaluados en los niveles de logro en juegos sensoriales, se observa el resultado más relevante que el 55% en ubican en proceso. Se puede concluir que los niños muestran ciertas dificultades y capacidades para coordinar su parte motora de su cuerpo en un determinado espacio, tiempo y ritmo.

Tabla 8. Niveles de logro en la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Nivel	fi	%
Inicio	6	25%
Proceso	7	55%
Logro	4	20%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años, mayo 2021.



Fuente: Tabla 8

Gráfico 5: Niveles de logro en motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Interpretación:

Respecto a la Tabla 8 y el Gráfico 5, que representan el 100% (20) de estudiantes de 3 años han sido evaluados en niveles de logro en motricidad gruesa se observa que el 55% se ubican en el nivel en Proceso. Se puede concluir que los niños muestran este relevante porcentaje presentando dificultades para desarrollar sus capacidades de movimiento y coordinación motora.

5.1.1 Nivel Inferencial Contrastación De Hipótesis

5.1.1 Hipótesis general.

Ho: Los juegos psicomotores no se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Ha: Los juegos psicomotores se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Tabla 9. Los juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Correlaciones			
		Juegos psicomotores	Motricidad gruesa
Juegos psicomotores	Correlación de Pearson	1	,936**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,936**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

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

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Interpretación:

En la tabla 9, se presenta el resultado para contrastar la hipótesis general: el grado de significancia es 5% y el coeficiente de correlación Pearson es 0.936, Lo que se interpreta que existe relación significativa, con el valor $p < 0.05$. por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis de Investigación con un nivel de confianza al 95%; por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño.

5.1.1 Hipótesis específica 1.

Ho: No existe relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Ha: Existe relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Tabla 10. Relación de los juegos sociomotores con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Correlaciones

		Juegos sociomotores	Motricidad gruesa
Juegos motrices	Correlación de Pearson	1	,740**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,740**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

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

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Interpretación:

En la tabla 10, el grado de significancia es 5% y el coeficiente de correlación Pearson es 0.740, lo que se interpreta que existe relación significativa, con el valor $p < 0.05$. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de confianza al 95%; por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre los juegos sociomotores y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño.

5.1.2 Hipótesis específica 2.

Ho: No existe relación juegos de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Ha: Existe relación de juegos de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero

Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Tabla 11. Relación de juegos de agilidad con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Correlaciones			
		Juego de agilidad	Motricidad gruesa
Juego de agilidad	Correlación de Pearson	1	,878**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,878**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

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

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Interpretación:

En la tabla 11, el grado de significancia es 5% y el coeficiente de correlación Pearson es 0.878, lo que se interpreta que existe relación significativa, con el valor $p < 0.05$. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de confianza al 95%, por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre el juego de agilidad y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño.

5.1.3 Hipótesis específica 3.

Ho: No existe relación de juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Ha: Existe relación de juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Tabla 12. Relación de juegos sensoriales con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021.

Correlaciones			
		Juego sensorial	Motricidad gruesa
Juego sensorial	Correlación de Pearson	1	,952**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,952**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

**.

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

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Interpretación:

En la tabla 12, el grado de significancia es 5% y el coeficiente de correlación Pearson es 0.952, lo que se interpreta que existe relación

significativa, con el valor $p < 0.05$. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de confianza al 95%, por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre el juego sensorial y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño.

5.2 Análisis de resultados

Los resultados de la presente investigación establecieron la relación entre las dos variables juegos psicomotores y motricidad gruesa lo que nos han permitido llegar a los siguientes resultados:

En relación al objetivo general: Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años. Se encontró el valor $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación de Pearson 0.936, respecto al resultado podemos afirmar que si existe relación del juego psicomotor y la motricidad gruesa. Resultado que al ser comparado por De La Peña (2019) en su investigación “*Los Juegos Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa” En Niños De 4 años*” su coeficiente de correlación es 0.870, Por lo tanto: afirma que si existe relación entre las dos variables porque al emplear estos juegos muestra efectividad en fortalecer la motricidad gruesa. Tal como lo define, Echaccaya (2018), refiere que la motricidad gruesa es la capacidad del desarrollo de las partes gruesas del cuerpo y un desarrollo psicomotor oportuno, durante los primeros años de infancia o en la etapa pre escolar.

En cuanto al objetivo específico 1: Determinar la relación entre los juegos sociomotores y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años. Se observó el valor $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación Pearson es 0.740, Al respecto podemos afirmar

que, si existe relación significativa, resultados que concuerdan con lo hallado por De La Peña (2019) Quien obtuvo resultados, donde el coeficiente de correlación es 0.870, por lo tanto, se coincide que los juegos sociomotores y la motricidad gruesa se relacionan. Ya que son juegos de actividades que participan dos a más jugadores y es fundamental, ya que permite al niño interactuar entre los participantes en un espacio adecuado, en base a reglas donde aprenden a respetar sus turnos generando maduración, comunicación y ser tolerantes que conllevan a vivir en una sociedad educada.

En cuanto al objetivo específico 2: Determinar la relación entre los juegos de agilidad y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años. Se observó el valor $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación Pearson es 0.878, al respecto se afirman que si existe relación significativa. Este estudio concuerda (Niquen, 2019). quien obtuvo resultado en su dimensión de juegos de agilidad en un nivel de logro moderado. Por lo tanto, si hay relación significativa entre la dimensión y variable. Estos datos afirman que el juego de agilidad ayuda a desarrollar sus habilidades en la motora gruesa tal como lo define Epstein (2003), refiere que estas actividades los niños son protagonistas de crear sus juegos puestas sus reglas y/o roles. Esta imaginación favorece en el aprendizaje porque le permite desarrollar su habilidad y su parte psicomotora del niño.

En relación al objetivo específico 3: Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años. Se observó el coeficiente de correlación de Pearson es 0.952, por lo que concluye que si existe relación significativa. Este estudio concuerda con Amasifuén & Utia (2014) quien implementó programas de juego variados y desarrolló en todas las áreas para mejorar

los movimientos gruesos de los infantes. Por lo cual es importante estimular a los niños programas de juegos. Según Álvarez (2018), refiere que el juego sensorial son actividades con acción decisión motriz, que les permite adquirir habilidades y destrezas en relación a su capacidad y/o necesidades perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas en diversas situaciones.

VI. CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación de acuerdo a las evidencias estadísticas para ver si existen relación entre las dos variables del Juego Psicomotor y la motricidad gruesa a partir de los resultados y del análisis realizado se concluye:

- Según el objetivo general: Se observa, el nivel de significancia es $p < 0.05$ y el coeficiente en correlación de Pearson es 0.936. Lo que concluye que si existe una relación significativa entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa. Es decir, los juegos psicomotores permiten al niño a interactuar y desarrollar sus habilidades en un proceso sistemático a través de los movimientos y coordinación de las partes gruesas de su cuerpo, fortaleciendo su desarrollo en su motricidad gruesa.
- Según el primer objetivo específico: Se observa que el nivel de significancia es $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación Pearson es 0.74. Por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre los juegos sociomotores y la motricidad gruesa. Ya que los juegos sociomotores permiten al niño interactuar con otros niños además de

adquirir habilidades motoras gruesas dicha interacción se concreta en una comunicación motriz de tipo cooperativo involucrando las partes gruesas de su cuerpo como brazos, piernas, pies y torso para poder desplazarse en actividades de interacción motriz.

- Según el segundo objetivo específico, se observa que el nivel de significancia es $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación Pearson es 0.878. Por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre el juego de agilidad y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años. Ya que los juegos de agilidad permiten al niño a poder desplazarse con actividades de movimiento, equilibrio y orientación en el espacio izquierda- derecha en una coordinación y ritmo.
- Finalmente, según el tercer objetivo específico: Se observa que el nivel de significancia es $p < 0.05$ y el coeficiente de correlación Pearson es 0.952. Por lo tanto, se concluye que si existe relación significativa entre el juego sensorial y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años. Ya que los juegos sensoriales son actividades que involucra a los sentidos de esta manera comprenden mejor su propio cuerpo, desarrollándose físicamente como mentalmente.

RECOMENDACIONES

A base de los resultados, se recomienda a las especialistas de la UGEL Satipo, que deben promover jornadas de capacitación con el propósito de emplear actividades afines en su programación sesiones de aprendizaje, para fortalecer coordinaciones y habilidades de movimientos relacionando la importancia de los juegos psicomotores como estrategia, para desarrollar la motricidad gruesa.

A las docentes del nivel inicial realizar actividades recreativas con juegos psicomotores a fin de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años.

Se recomienda concientizar a los padres de familia, para que puedan fomentar los juegos psicomotores en sus hijos a partir desde los primeros años de vida, ya que ayudaran a fortalecer sus músculos, desarrollar e identificar su esquema corporal logrando así adquirir habilidades de motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, E. (2019), En su estudio titulado *“Juegos Como Estrategia Didáctica Y Motricidad Gruesa En Estudiantes De La Institución Educativa Inicial N° 30001 - 54 De La provincia De Satipo -2019 Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.*
- Agila, J., & Guaman, N. (2020). *El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el periodo lectivo 2019-2020.*

- Álvarez, V. (2018). *El Juego Motor Como Estimulo En Educación Infantil*.
Universidad Valladolid.
- Amasifuen, P. y Utia, C. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa n° 657 niños del saber del distrito de punchana*. Recuperada de:
<http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>
- Arroyo, D., & Rivera, M. (2019). “*Diagnóstico De La Motricidad Gruesa En Niños De 5 años De Edad De La I.E ‘Niño Jesús’ N° 512 Del Distrito De Huamancaca Chico*.” Universidad Nacional Del Centro.
- Balseca Contreras, G. M. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial “Lucía Franco de Castro” de la Parroquia de Conocoto*.
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2010). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia* - Gloria Cabezuelo, Pedro Frontera - Google Libros. *Edición 2010*.
- Carhuallanqui Remuzgo, A. (2020). *Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De La Institución Educativa Integrado Santa Rosa De Chiriari De La Provincia De Satipo, 2020*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Cerna, Y. M. (2019). *Empleo Del Taller “Juegos Motores” Para Mejorar El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños De 3 Años De La Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, Distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2018*. Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.

Cobos, J. A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 40, 1-8.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf

De La Peña, G. (2019). *Los Juegos Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 años De La Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Echaccaya (2018). *Influencia Del Juego En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Estudiantes De La Institución Educativa Inicial Pública N° 23/MX -P De Vilcashuamán Región Ayacucho En El Año Académico 2018*. Universidad Católica Los Angeles De Chimbote.

Epstein, R. (2003). *El gran libro de los juegos de creatividad / the Big Book of Creativity Games - Robert Epstein - Google Libros* (E. O. S. . 2002 (ed.); Ilustrada).

Fabri, M. (1998). Las técnicas de investigación: la observación. *Disponibile en: humyar. unr. edu. ar/escuelas/3/materiales% 20de% 20catedras/trabajo% 20de% 20campo/solefabril. htm.*(Fecha consulta: Julio de 2013).

<http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Fernández, E. (2015). *Análisis De Las Actividades Lúdicas En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primero De Básica Del Centro Educativo “Amable Arauz”, De La Parroquia De Conocoto, Durante El Año lectivo 2014 - 2015*. Universidad De Las Fuerzas Armadas Innovacion Para la Excelencia.

- Fernandez Medina, E., & Fernandez Medina, O. (2019). *Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 436 distrito de Catache provincia de Santa Cruz región Cajamarca*. Universidad Nacional " Pedro Ruiz Gallo".
- Gaitan, J. (2016). *Juegos Psicomotores Basado En El Enfoque Colaborativo Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 3 Años De La I.E N° 519, De La Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2014.:* Vol. I (Issue 120).
- Gallardo, B. (2015). “Juegos Psicomotores Y Su Influencia En El Desarrollo De Las Nociones Espacio Temporales En Los Estudiantes De cinco Años De Edad De La I.E.I. N° 549 San Pedro – Cochán – Chota, 2014.” In *Universidad Nacional de Cajamarca*.
- García, E (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I . E . de aplicación IESPP “ AMM ” – Celendín*. Universidad de San Pedro.
- Gassier, J. (2019). *Manual Del Desarrollo Psicomotor Del Niño De 0 a 3 años*.
<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/241/1/MANUAL%20DEL%20DESARROLLO%20PSICOMOTOR%20DEL%20NI%C3%91O.pdf>
- German, H. (2020). Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021. In *Universidad Cesar Vallejo*. Universidad Cesar Vallejo.
- Hernández, R. (2006). *capítulo 10 Analisis de datos cuantitativos. Metodología de la investigación*. 270–335.

<http://tsmetodologiainvestigaciondos.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/175/2021/05/U5-Ampliatoria-Hernandez-Sampieri-Cap-10.pdf>

Julca, S. (2016). *La Psicomotricidad Infantil: Áreas Principales de la Psicomotricidad*.

<http://lapsicomotricidadinfantils.blogspot.com/2016/10/areas-principales-de-la-psicomotricidad.html>

Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano: introducción a la psicokinética - Jean Le Boulch - Google Libros*. Traducción: Lidia De Franze (Editorial) Paidós Iberica, Mariano Cubi, 92-08021 Barcelona y Paidós, SAICF.

https://books.google.com.pe/books?id=FZhFTj9N_eoC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Le Boulch, J. (1993). *Psicomotricidad funciona l y aprendizaje motor*. Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 8 al 12 de septiembre de 1993, La Plata, Argentina. EN: [Actas]. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Departamento de Educación Física. En Memoria Académica

https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6890/ev.6890.pdf

Lopez, S., & Santos, V. (2020). Ambiente familiar en relación al Desarrollo Psicomotor de menores de 3 a 4 años atendidos en el Centro Educativo Inicial 319 Amancia Ramos Sánchez – Chupuro, 2018. In *Universidad Peruana Los Andes*.

Niquen, F. (2019). *El Juego Motor Como Estrategia Para Desarrollar La Motricidad*

Gruesa En Niños De Tres Años De Una Institución Educativa De Chiclayo.
Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo.

Montessori (2014) El método de la pedagogía científica: aplicado a la educación de la infancia. Madrid, Traducción Carmen Sanchidrián Blanco. editorial anthropos / nariño, s. l. DIPUTACIÓ, 266, 08007, BARCELONA, ESPAÑA .Biblioteca Nueva. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/111657?page=1>

Ocaña, G. (2014). *Análisis de circunstancias que constituyen a la no práctica de los juegos tradicionales del ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la Unidad Educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013.* Universidad Nacional De Chimborazo - Ecuador.

Piaget, J. (1964). *SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA Jean Piaget* . Traductor:Jordi Marfá, Editorial Labor. S. A.. Aragón. .Í90. 0801.1 Barcelona. 1991
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Rafael, A. (2008). Master en Paidopsiquiatría Módulo I Desarrollo Cognitivo : Las Teorías. In *Master en Paidopsiquiatría. Bienio 07-08: Vol. I.*Univeridad Autonoma de Barcelona.
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

Rodriguez, P. (2019). *Estrategias Didácticas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 a 5 Años.* Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.

Rondón, Y., Durruthy, R., & Robert, D. (2021). *Vista de Juegos motrices y habilidades motrices básicas / Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura*

Física y del Deporte.

<https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2356#:~:text=Los%20juegos%20motrices%20permiten%20el,m%C3%A1s%20diversas%20y%20cambiantes%20situaciones.>

Secadas, F. (1978). *Las definiciones del juego*. traducción Por Francisco Secadas

Marcos Psicología del juego, en la Universidad de Valencia,

introducción [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8006/2%20Las%20](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8006/2%20Las%20Definiciones%20del%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[Definiciones%20del%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8006/2%20Las%20Definiciones%20del%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ULADECH. (2021). Código de ética para la investigación, Versión 004 Aprobado por

acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-

ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021. *Universidad Católica Los*

Ángeles de Chimbote, 12.

Unicef. (1990). El juego en la infancia - Educación Inicial. *Fundación Carlos Slin*.

Vigotsky. (1986). *Psicología y pedagogía - Alexis Leontiev, Alexander Romanovich*

Luria, Lev Semenovich Vigotsky - Google Libros. Traducción Esther Benitez.

Editorial Akal, S.A. 1986 Sector Foresta 28760 Tres Cantos Madrid- España.

[https://books.google.com.pe/books?id=r_eVqR0C&printsec=frontcover&dq=](https://books.google.com.pe/books?id=r_eVqR0C&printsec=frontcover&dq=vigotsky&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=vigotsky&f=false)

[vigotsky&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=vigotsky&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=r_eVqR0C&printsec=frontcover&dq=vigotsky&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=vigotsky&f=false)

Wallon, H. (1956). Importance du mouvement dans le développement psychologique

de Editorial'Enfant. *Enfance*, 9(2), 1-4.

<https://doi.org/10.3406/ENFAN.1956.1508>

https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1956_num_9_2_1508

Wallon, H. (1976) *La Evolución Psicológica Del Niño*. traductor Mario Miranada

Pacheco. Editorial Crítica, S.L Córsega, 270, 08008 Barcelona.

https://books.google.com.pe/books?id=xN2jCrQzlt0C&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

ANEXOS

1. Autorización de la I.E



“Año De La Universalización De La Salud”

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

La directora de la I.E.P.P.I ALDEA DEL NIÑO “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari, Provincia de Satipo, departamento Junín, suscribe que la señorita:

GOSME CHAVEZ, Rene Noemí identificada con DNI N° 43077319, estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote – Filial Satipo, de la facultad de Educación y Humanidades, escuela profesional Educación Inicial, con código de estudiante N° 3007181092, Se le **AUTORIZA** para que realice la aplicación de instrumento y desarrollo de su investigación de Tesis, con el tema: **JUEGOS PSICOMOTORES Y SU RELACIÓN CON LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALDEA DEL NIÑO “BEATO JUNÍPERO SERRA” DEL DISTRITO DE MAZAMARI – SATIPO- JUNÍN, 2020**

Se otorga la presente constancia para los fines que estime por conveniente la parte interesada.

Mazamari, 25 de Setiembre del 2020.



2. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DETERMINAR COMO INFLUYE LA RELACION DE JUEGOS PSICOMOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALDEA DEL NIÑO "BEATO JUNÍPERO SERRA" DEL DISTRITO DE MAZAMARI – SATIPO- JUNÍN, 2021

Apellidos y Nombres:

Género: Varón () Mujer ()

Docente:

ÍTEMS		ESCALA DE EVALUACIÓN		
VARIABLE 1: JUEGOS PSICOMOTORES		INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
Nº	Dimensión Juegos Sociomotrices			
1	Interactúa con otros niños en actividades motrices.			
2	Se relaciona de manera activa con sus compañeros desarrollando actividades de juego			
3	Muestran actitudes cooperativas y colaboradoras manteniendo un orden.			
Dimensión juegos de agilidad				
4	Se ubica bien en un espacio así mismo o en objetos determinados.			
5	Distingue la derecha e izquierda en sí mismo.			
6	Juega libremente, realizando diferentes movimientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante y atrás)			
Dimensión Juegos Sensoriales				
7	Realiza desplazamientos con ciertos movimientos temporales al escuchar el sonido del silbato.			
8	Realiza juegos que le permiten mantener su equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.			
9	Realiza actividades de juego en grupo o individual según las reglas de juego.			
VARIABLE 2: MOTRICIDAD GRUESA				
Dimensión esquema corporal				
10	Señala las partes gruesas de su cuerpo.			
11	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza			
12	Realiza correctamente los estiramientos y ejercicios.			
Dimensión Lateralidad				
13	Señala los elementos que se encuentra a su lado derecho e izquierdo.			
14	Reconoce su lateralidad derecha – izquierda			
15	Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero			
Dimensión Equilibrio				
16	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más.			
17	Camina en una línea recta.			
18	Camina esquivando obstáculos (conos)			
Dimensión Coordinación				
19	Realizan saltos según el tiempo indicado por la docente, al sonido de un aplauso.			
20	Marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos			
21	Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.			

3. Evidencias de validación de Instrumento

FICHA INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO

DIMENSIÓN	ÍTEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	EVALUACIÓN CUALITATIVA	OBSERVACIONES
V A R I A B L E I N D E P E N D I E N T E	Juego Sociomotores	1. Interactúa con otros niños en actividades motrices.	3	3	3	3	
		2. Se relaciona de manera activa con sus compañeros desarrollando actividades de juego	3	3	3	3	
		3. Muestran actitudes cooperativas y colaboradoras manteniendo un orden.	3	3	3	3	
Juegos de Agilidad	4. Se ubica bien en un espacio así mismo o en objetos determinados.	3	3	3	3		
	5. Distingue la derecha e izquierda en sí mismo.	3	3	3	3		
	6. Juega libremente, realizando diferentes movimientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante y atrás)	3	3	3	3		
Juegos Sensoriales	7. Realiza desplazamientos con ciertos movimientos temporales al escuchar el sonido del silbato.	3	3	3	3		
	8. Realiza juegos que le permiten mantener su equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.	3	3	3	3		
	9. Realiza actividades de juego en grupo o individual según las reglas de juego.	3	3	3	3		
Esquema corporal	10. Señala las partes gruesas de su cuerpo.	3	3	3	3		
	11. Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	3	3	3	3		
	12. Realiza correctamente los estiramientos y ejercicios.	3	3	3	3		
Lateralidad	13. Señala los elementos que se encuentra a su lado derecho e izquierdo.	3	3	3	3		
	14. Reconoce su lateralidad derecha - izquierda	3	3	3	3		
	15. Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero	3	3	3	3		
Equilibrio	16. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más.	3	3	3	3		
	17. Camina en una línea recta.	3	3	3	3		
	18. Camina esquivando obstáculos (conos)	3	3	3	3		
Coordinación	19. Realizan saltos según el tiempo indicado por la docente, al sonido de un aplauso.	3	3	3	3		
	20. Marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos	3	3	3	3		
	21. Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido - lento, mucho tiempo-poco tiempo.	3	3	3	3		
EVALUACIÓN CUALITATIVA DE LA VARIABLE POR CRITERIOS							

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DETERMINAR COMO INFLUYE LA RELACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALDEA DEL NIÑO "BEATO JUNÍPERO SERRA" DEL DISTRITO DE MAZAMARI - SATIPO- JUNÍN, 2021

VARIABLE	Dimensión	Indicador	Ítems (según indicadores dados)	Escala de Medición
Variable Independiente	Juego Sociomotores Fernandez & Fernandez (2019) Son actividades de interacción motriz entre varios niños, siendo el juego un medio de socialización que mantienen cierto orden de reglas, siendo el proceso de ejecución de conductas motrices de uno o varios sujetos actuando en una situación motriz determinada.	- Participa en actividades de interacción motriz.	1. Interactúa con otros niños en actividades motrices.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			2. Se relaciona de manera activa con sus compañeros desarrollando actividades de juego	
			3. Muestran actitudes cooperativas y colaboradoras manteniendo un orden.	
Juegos Psicomotores	Juegos de Agilidad Gallardo (2015) Son actividades de juegos realizados por movimientos rápidos y flexibles y el desempeño es individual por cada participante, permitiendo realizar cambios de posiciones corporales. Estos juegos se practican al aire libre y el espacio adecuado para la actividad.	- Participa de actividades que permiten cambiar de posición en el espacio	4. Se ubica bien en un espacio así mismo o en objetos determinados.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			5. Distingue la derecha e izquierda en sí mismo.	
			6. Juega libremente, realizando diferentes movimientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante y atrás)	
Variable Dependiente:	Juegos Sensoriales Ocaña (2014) Son actividades que se estimula los sentidos del niño que cuanto más se emplea aumenta su capacidad por aprender y es relevante porque producen experiencias sensoriales, potenciando la creatividad y el desarrollo de habilidades.	- Participa teniendo en cuenta la estimulación de los sistemas sensorio motrices durante el juego empleando materiales de sonidos según las indicaciones de tiempo, ritmo y coordinación.	7. Realiza desplazamientos con ciertos movimientos temporales al escuchar el sonido del silbato.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			8. Realiza juegos que le permiten mantener su equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.	
			9. Realiza actividades de juego en grupo o individual según las reglas de juego.	
Motricidad	Esquema Corporal Cerna (2019), son experiencias motrices, de una representación mental sobre nuestro propio cuerpo que le proporcionan los órganos de los sentidos y todas las sensaciones que surgen en el movimiento corporal y de la Lateralidad: Cerna (2019) Es un predominio de un miembro del cuerpo sobre el otro en simetría. Se encuentra la capacidad para desarrollar actividades con mayor potencial sensorial de un lado del cuerpo sobre el otro como ojos, manos, pies.	- Demuestra agilidad, coordinación de movimientos en las actividades de juego.	10. Señala las partes gruesas de su cuerpo.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			11. Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	
			12. Realiza correctamente los estiramientos y ejercicios.	
Motricidad	Equilibrio Cerna (2019) Se mantiene estabilidad mientras se va realizando diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el	- Demuestra progresivamente dominio de su lateralidad reconociendo su derecha - izquierda, en sí mismo y otros objetos, imágenes, etc	13. Señala los elementos que se encuentra a su lado derecho e izquierdo.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			14. Reconoce su lateralidad derecha - izquierda	
			15. Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero	
Motricidad	Coordinación Cerna (2019), son actividades de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación	- Demuestra equilibrio al realizar actividades se para en un solo	16. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			17. Camina en una línea recta.	
			18. Camina esquivando obstáculos (conos)	
Motricidad	Coordinación Cerna (2019), son actividades de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación	- Realiza acciones motrices con ritmo y coordinación	19. Realizan saltos según el tiempo indicado por la docente, al sonido de un aplauso.	Logro = 3 Proceso = 2 Inicio = 1
			20. Marcha mostrando coordinación al momento de alternar sus piernas y brazos	
			21. Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido - lento, mucho tiempo-poco tiempo.	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

DISEÑO DEL INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NOMBRES DEL INFORMANTE : Mg. Edwin Hidalgo Justiniano
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Docente en la I.E Rafael Gastelua / ULADECH
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE VALUACIÓN: Ficha de Observación
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gosme Chavez Rene Noemi

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE 00 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENO 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				75%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				80%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					80 %
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					91 %
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					80 %
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente				70%	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.					82 %
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					82%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					80%

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

79.33%

LUGAR Y FECHA: 28/03/2021


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
C.O.E.S. SATIPO

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI: 04067723 CEL N° 999772007



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

DISEÑO DEL INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NOMBRES DEL INFORMANTE : Mg. Edith Karina Valero Misari
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Docente de prácticas / ULADECH Católica
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE VALUACIÓN: Ficha de Observación
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gosme Chavez Rene Noemi

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENA	EXCELENTE
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					81%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					88%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					81 %
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					85 %
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					85 %
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente					82%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.					82 %
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					82%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					85%

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: _____

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

85%

LUGAR Y FECHA: 02/04/2021

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Mg. Edith Karina Valero Misari
TUTOR PRÁCTICAS

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI: 41671306



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

DISEÑO DEL INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. NOMBRES DEL INFORMANTE : Mg. GUISSENIA G. VALENZUELA RAMIREZ
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : ULADECH - CATÓLICA
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE VALUACIÓN: FICHA DE OBSERVACIÓN
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gosme Chavez Rene Noemi

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENA	EXCELENTE
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado			67%		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				75%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					80%
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					80%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					85%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente				70%	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.					80%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					82%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					80%

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

78%

LUGAR Y FECHA:

28/03/2021



Guisenia
Mg. Guissenia Valenzuela Ramirez
C.M. 1046100480

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI 45100809 CEL N° 959 709 925

4. Formatos de consentimiento informado



PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias de Educación, es informarle sobre COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: **“Juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020”.**

y es dirigido por **GOSME CHAVEZ, Rene Noemi**, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Aplicar un instrumento de evaluación para determinar cómo influye la relación del juego psicomotor en la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de __una copia de los resultados obtenidos.

Si desea, también podrá escribir al correo noemigosmechavez@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: directora: Sor. Carmela Tongo Guerrero

Fecha: 20/09/2020

VºBºDIRECTORA DE LA I.E.
FIRMA Y SELLO

TUTORA EN I.E.

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

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

Título del estudio: **“Juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020”**

Investigador (a): Gosme Chavez, Rene Noemi.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

“Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

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

El juego es una acción que fortalece en el desarrollo y crecimiento más importantes y fundamentales, pues a través de éste los estudiantes adquieren habilidades de diferente índole, sociales, motricidad, entre otras, que les facilitan el aprendizaje de las diferentes temáticas, esenciales para el fortalecimiento de la capacidad cognitiva, así como mejorar las destrezas para relacionarse con los demás, asumir retos, aceptar derrotas, y a orientarse en el espacio.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente actividades

1. Encuesta virtual
2. Lista de cotejo
3. Realizar las actividades

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

En la presente investigación no hay ningún riesgo porque las actividades se realizarán de manera virtual

Beneficios:

Esta investigación brindará aportes significativos a cerca de las Eva Contreras Mantilla

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 914857558.

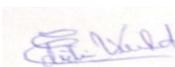
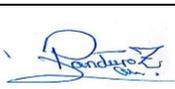
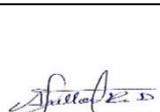
Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

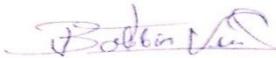
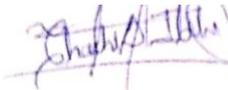
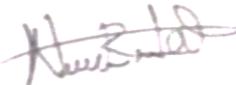
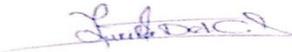
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

RELACIÓN DE PADRES DANDO SU CONSENTIMIENTO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	FIRMA
1	Torre Ortiz, Estella Esther	
2	Velando Silvera Edith	
3	Ríos Huatuco, Miriam Eli	
4	Flores Huayta, Merlita	
5	Panduro Zavala, Ahias	
6	Ccora Renojo, Anzelmo	
7	Cosme Alfonso, Violeta	
8	Taboada La Riva, Claudia	
9	Arellano Lino, Roció Delcy	
10	Montenegro Valladolid, Rosa María	
11	Meza Cárdenas, José Luis	
12	Carhuamaca Salazar, Yenshi	

13	Campos Cristóbal Soledad	
15	Poma Santos, Jaks	
16	Balbín Villaverde, Joselyn	
17	Chachi Ávila, Ibeth	
18	Rodríguez Laureano, Nancy	
19	De La Cruz Paucar, Lucila	
20	Camargo Huamán, Silvina	

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

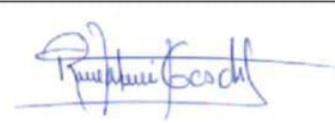
La presente investigación se “Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020. y es dirigido por Rene Noemi Gosme Chavez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es Determinar la relación que influye el juego psicomotor en la motricidad gruesa en la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de documento dirigido a la institución educativa. Si desea, también podrá escribir al correo noemigosme5@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre completo:	Rodríguez Laureano, Nancy
Firma del participante:	 DNI N° 455379553
Firma del investigador:	
Fecha:	14/04/2021

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

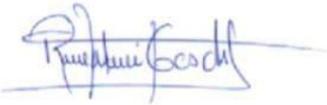
La presente investigación se “Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020. y es dirigido por Rene Noemi Gosme Chavez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es Determinar la relación que influye el juego psicomotor en la motricidad gruesa en la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de documento dirigido a la institución educativa. Si desea, también podrá escribir al correo noemigosme5@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre completo:	Torre Ortiz, Estella Esther
Firma del participante:	 DNI N° 43186920
Firma del investigador:	
Fecha:	14/04/2021

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

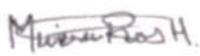
La presente investigación se “Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020. y es dirigido por Rene Noemi Gosme Chavez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es Determinar la relación que influye el juego psicomotor en la motricidad gruesa en la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de documento dirigido a la institución educativa. Si desea, también podrá escribir al correo noemigosme5@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre completo:	Ríos Huatuco, Miriam
Firma del participante:	 DNI N° 41274148
Firma del investigador:	
Fecha:	14/04/2021

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se “Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020. y es dirigido por Rene Noemi Gosme Chavez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es Determinar la relación que influye el juego psicomotor en la motricidad gruesa en la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de documento dirigido a la institución educativa. Si desea, también podrá escribir al correo noemigosme5@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre completo:	Flores Huayta, Merlita
Firma del participante:	 DNI N° 48824308
Firma del investigador:	
Fecha:	14/04/2021

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

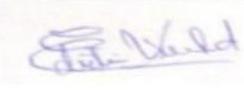
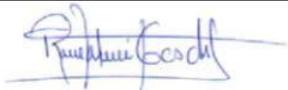
La presente investigación se “Juegos psicomotores para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2020. y es dirigido por Rene Noemi Gosme Chavez, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es Determinar la relación que influye el juego psicomotor en la motricidad gruesa en la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de documento dirigido a la institución educativa. Si desea, también podrá escribir al correo noemigosme5@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre completo:	Velando Silvera, Edith
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	14/04/2021

PROTOCOLO DE ASENTAMIENTO INFORMADO

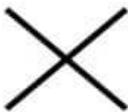
(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rene Noemi Gosme Chavez y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de “Juegos Psicomotores Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa En Los Estudiantes De 3 Años De La Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” Del Distrito De Mazamari – Satipo- Junín, 2020”	Sí 	No
---	---	----

Fecha: 14/04/2021

PROTOCOLO DE ASENTAMIENTO INFORMADO

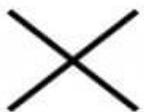
(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rene Noemi Gosme Chavez y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de “Juegos Psicomotores Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa En Los Estudiantes De 3 Años De La Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” Del Distrito De Mazamari – Satipo- Junín, 2020”	Sí 	No
---	---	----

Fecha: 14/04/2021

PROTOCOLO DE ASENTAMIENTO INFORMADO

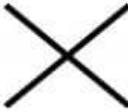
(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rene Noemi Gosme Chavez y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de “Juegos Psicomotores Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa En Los Estudiantes De 3 Años De La Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” Del Distrito De Mazamari – Satipo- Junín, 2020”	Sí 	No
---	--	----

Fecha: 14/04/2021

PROTOCOLO DE ASENTAMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Rene Noemi Gosme Chavez y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

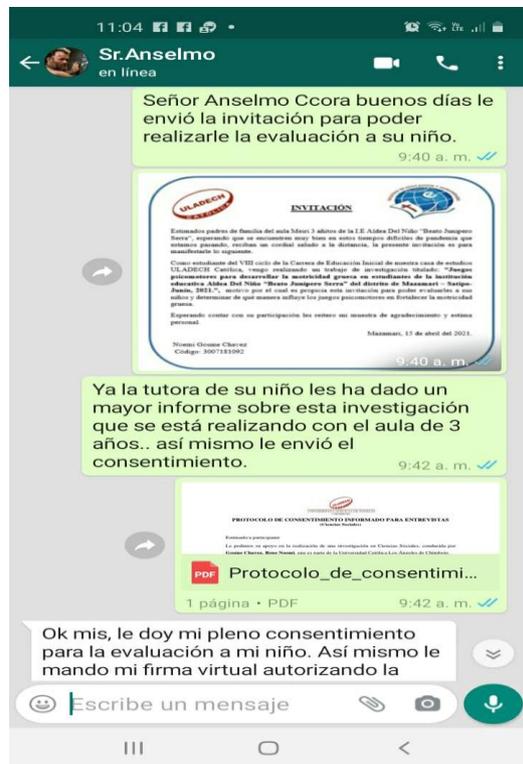
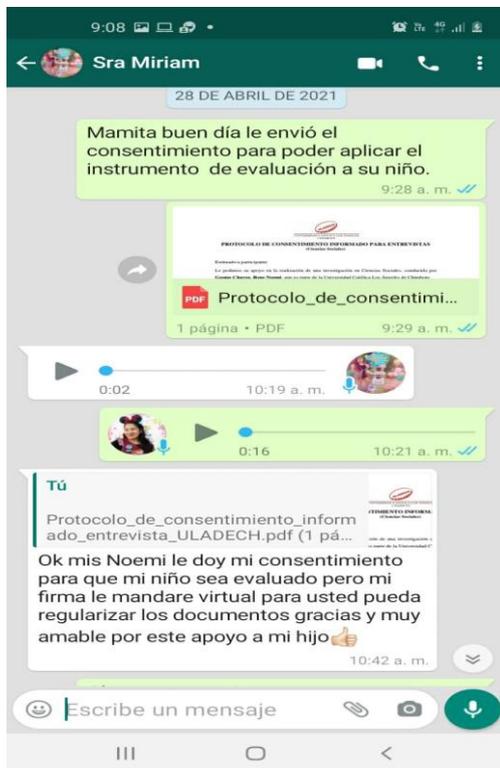
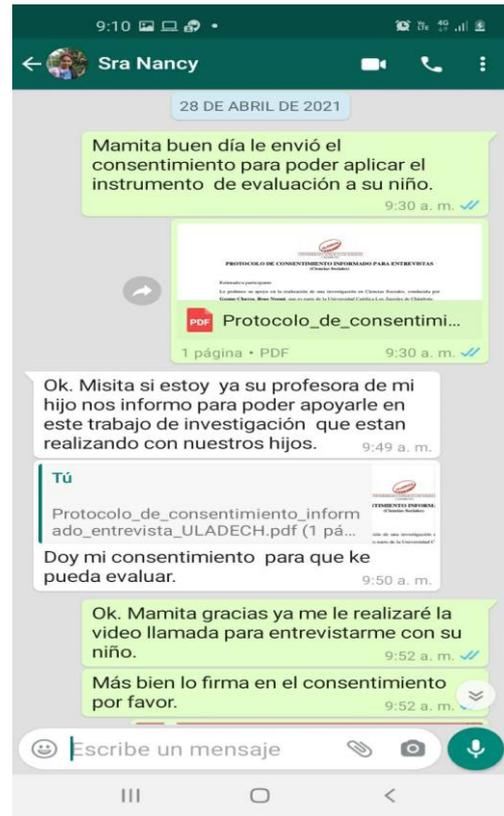
A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de “Juegos Psicomotores Y Su Relación Con La Motricidad Gruesa En Los Estudiantes De 3 Años De La Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” Del Distrito De Mazamari – Satipo- Junín, 2020”	Sí 	No
---	---	----

Fecha: 14/04/2021



5. Fotos de evidencias

CODIFICACIÓN Y TABULACIÓN DE DATOS. (3) - Excel

Inicio | Insertar | Disposición de página | Fórmulas | Datos | Revisar | Vista | Ayuda | ¿Qué desea hacer?

Portapapeles | Fuente | Alineación | Número | Formato condicional | Dar formato como tabla | Estilos de celda | Insertar Eliminar Formato | Ordenar y filtrar | Buscar y seleccionar

G2 | ÍTEM 5

	Juegos Motrices			Juegos de agilidad			Juegos Sensoriales			VARIABLE 01	Dim. Esquema Corporal			Dim. Lateralidad																			
	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4	ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8	ÍTEM 9	TOTAL	ÍTEM 10	ÍTEM 11	ÍTEM 12	TOTAL	ÍTEM 13	ÍTEM 14	ÍTEM 15																
1	Conoce y nombra las principales partes del cuerpo.			Subica bien en un espacio o en objetos determinados.			Distingue la derecha e izquierda en sí mismo.			Realiza desplazamientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante).			Realiza juegos que le permitan mantener su equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.			Señala las partes gruesas de su cuerpo.			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.			Realiza movimientos con las articulaciones de brazos utilizando las.			Señala los elementos que se encuentran a su lado derecho e izquierdo.			Reconoce su lateralidad derecha e izquierda.			Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero.		
2	1	1	2	3	6	2	2	1	1	5	1	1	2	4	15	1	1	3	5	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
3	2	1	1	3	5	1	1	1	3	1	1	1	1	3	11	2	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4	3	1	1	2	4	1	1	1	3	1	1	1	1	3	10	2	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5	4	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	3	7	23	2	2	1	5	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
6	5	3	1	3	7	1	1	3	5	3	3	1	7	19	3	3	3	9	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
7	6	2	1	1	4	3	1	2	6	2	2	1	5	15	3	2	2	7	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
8	7	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	26	2	3	3	8	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2		
9	8	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	3	7	23	1	2	2	5	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2		
10	9	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	1	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
11	10	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	1	3	1	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
12	11	3	2	3	8	2	2	3	7	3	3	2	8	23	3	3	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
13	12	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
14	13	3	3	1	7	3	3	3	9	3	3	3	9	25	2	3	1	6	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	
15	14	3	2	2	7	2	2	3	7	3	3	2	8	22	2	3	1	6	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	
16	15	3	1	2	6	1	1	3	5	3	3	1	7	18	2	3	2	7	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
17	16	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	3	2	2	7	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
18	17	2	2	1	5	3	3	2	8	2	2	3	7	20	3	2	1	6	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	

CODIFICACIÓN Y TABULACIÓN DE DATOS. (3) - Excel

Inicio | Insertar | Disposición de página | Fórmulas | Datos | Revisar | Vista | Ayuda | ¿Qué desea hacer?

Portapapeles | Fuente | Alineación | Número | Formato condicional | Dar formato como tabla | Estilos de celda | Insertar Eliminar Formato | Ordenar y filtrar | Buscar y seleccionar

G2 | ÍTEM 5

	Dim. Esquema Corporal			Dim. Lateralidad			Dim. Equilibrio			Dim. Coordinación			VARIABLE 02		
	ÍTEM 10	ÍTEM 11	ÍTEM 12	ÍTEM 13	ÍTEM 14	ÍTEM 15	ÍTEM 16	ÍTEM 17	ÍTEM 18	ÍTEM 19	ÍTEM 20	ÍTEM 21	TOTAL		
1	Señala las partes gruesas de su cuerpo.			Señala los elementos que se encuentran a su lado derecho e izquierdo.			Reconoce su lateralidad derecha e izquierda.			Conoce el lado derecho e izquierdo de su compañero.			Conoce su lateralidad derecha e izquierda.		
2	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.			Realiza movimientos con las articulaciones de brazos utilizando las.			Realiza desplazamientos con los brazos y piernas (arriba, abajo, delante).			Realiza juegos que le permitan mantener su equilibrio dinámico y estático al ritmo de la música.			Realiza actividades de juego en grupo o individual según las reglas de juego.		
3	Corre con variaciones de velocidad lento, rápido y veloz.			Realiza saltos abriendo y cerrando sus piernas.			Salta la soga, progresivamente con una velocidad más alta.			Señala las partes gruesas de su cuerpo.			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.		
4	1	1	3	5	2	2	1	3	1	2	2	5	20		
5	2	1	2	5	1	1	1	3	1	1	1	3	16		
6	2	1	2	5	1	1	1	3	1	1	1	3	15		
7	2	2	1	5	3	2	2	7	2	3	1	6	26		
8	3	3	3	9	1	2	3	6	3	1	2	6	26		
9	3	2	2	7	1	3	2	6	2	1	2	5	22		
10	2	3	3	8	3	3	8	3	3	3	3	9	34		
11	1	2	2	5	3	2	8	2	3	3	8	3	29		
12	1	2	1	4	2	2	6	2	2	2	6	2	22		
13	1	3	1	5	3	3	9	3	3	3	9	3	32		
14	3	3	2	8	2	2	7	3	2	2	7	2	29		
15	2	2	2	6	2	3	7	2	2	1	5	2	24		
16	2	3	1	6	3	2	8	3	3	1	7	3	30		
17	2	3	1	6	2	3	8	3	2	2	7	2	28		
18	2	3	1	6	1	2	6	3	1	1	5	2	24		
19	3	2	2	7	2	3	7	2	2	2	6	2	26		
20	3	2	1	6	3	3	8	2	3	2	7	3	29		

