



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS
DE LA I.E.I.N°1143 SEMILLITAS DEL SABER- CARLOS
FERMIN FITZCARRALD, 2020**

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

AUTORA:

HUERTA MELGAREJO YESICA YESMINA

ORCID: 0000-0001-9940-0909

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

HUARAZ – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Huerta Melgarejo Yesica Yesmina

ORCID: 0000-0001-9940-0909

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Huaraz, Perú.

ASESOR

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Presidente

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro	Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro	Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme vida y salud y la voluntad para hacer realidad este sueño tan anhelado.

A mi madre, mis hijos y esposo por sus

Apoyos incondicionales. Y a las personas

que me han tendido la mano en los momentos

en que más lo necesitaba

Al Docente Tutor Investigador, Mgt. Esteban Tolentino Ruiz, por su paciencia y carisma, asesoría brindada en el trabajo por su motivación en la elaboración y culminación de este trabajo de investigación y sobre todo por sus enseñanzas que dio en nuestra formación profesional, A la Universidad Católica los Ángeles deChimbote, por permitir que forme parte de sus aulas universitarias y lograr mis sueños que tanto anhele.

DEDICATORIA

A mi madre Cecilia, mis hijos Cecilia y Rommel, Quienes me alientan y me dan fuerzas a lo largo de mi formación profesional y a quienes debo todo por ser fuente de inspiración y superación.

RESUMEN

La problemática que planteo el presente estudio fue la dificultad en la motricidad gruesa, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Ya que para los niños es muy importante por lo que implica todas las actividades y movimientos como saltar, andar y correr. Esta tuvo como objetivo general Demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Teniendo como alcance a los niños de 5 años. La metodología que se utilizó de tipo cuantitativo, el nivel fue experimental y el diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 37 niños/as, tomando como muestra a 20 niños/as de 5 años. Para el proceso de recolección de datos se utilizó como instrumento la observación y la técnica lista de cotejo, En los resultados se evidencio que en el pre test un 57% está en el nivel Bajo; en el post test el 86% un nivel . En base a estos datos se aplicó la Prueba de T Student, en la cual se visualizó el 11.1571 y el valor tabular es de 1.7247, el primero al ser mayor que el segundo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, concluyendo que, los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Palabras clave: *Aplicación, juegos psicomotores, motricidad gruesa*

ABSTRACT

The problem posed by this study is the difficulty in gross motor skills in 5-year-old children from the I.E.I. N° 1143 "Seeds of Knowledge" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Since it is very important for children because of what it implies in all activities and movements such as jumping, walking and running. The general objective of this was to demonstrate that psychomotor games develop gross motor skills in children of 05 years of the I.E.I. N° 1143 "Little Seeds of Knowledge" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Having as reach children of 5 years. The methodology used was quantitative, the level was experimental and the design was pre-experimental. The population consisted of 37 children, taking as a sample 20 children of 5 years. For the data collection process, observation and the checklist technique were used as instruments. The results showed that in the pre-test 57% are at the Never level; in the post test 86% a Always level. Based on these data, the T Student Test was applied, in which 11.1571 was displayed and the tabular value is 1.7247, the first being greater than the second, the null hypothesis is rejected and the research hypothesis is accepted, concluding that psychomotor games develop gross motor skills in 5-year-old children from the I.E.I. N° 1143 "Little Seeds of Knowledge" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Keywords: *Application, psychomotor games, gross motor skills*

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DE JURADOS Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
2.1. Antecedentes.....	18
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	18
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	20
2.1.3. Antecedentes Regionales y /o Locales.....	23
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	26
2.2.1. Juegos psicomotores	26
2.2.1.1. Definición.....	26
2.2.1.2. Características.....	27
2.2.1.3. Estructura	28
2.2.1.4. Tipos	28

2.2.1.5. Ventajas	29
2.2.1.6. Importancia	30
2.2.1.7. Teorías	30
2.2.1.7.1. Teorías del Juego y la educación preescolar.....	31
2.2.1.7.2. Teorías del Juego como anticipación funcional.....	31
2.2.1.7.3. Teorías Piagetina.....	31
2.2.1.7.4. Teorías vigotskyna.....	32
2.2.2. Motricidad gruesa.....	33
2.2.2.1. Definición.....	33
2.2.2.2. Fases de desarrollo motor	33
2.2.2.3. Dimensiones	34
2.2.2.4. Importancia	35
2.2.2.5. Principios metodológicos	35
III. HIPÓTESIS.....	38
3.1. Hipótesis general.....	38
3.2. Hipótesis específicas.....	38
IV. METODOLOGÍA	39
4.2. Diseño de investigación... ..	39
4.3. Población y muestra... ..	40
4.4. Definición y operacionalización de variables... ..	43
4.5. Técnicas e instrumentos... ..	44
4.6. Plan de análisis... ..	45
4.7. Matriz de consistencia	46
4.8. Principios éticos... ..	47
IV. RESULTADOS.....	48

5.1 Resultados.....	48
5.2 Análisis de resultados.....	56
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
6.1 Conclusiones.....	61
6.2 Recomendaciones.....	62
Referencias Bibliográficas	63
Anexos	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Población de la I.E.I N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020</i>	40
Tabla 2: <i>Muestra de Estudio Niños y Niñas de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020</i>	41
Tabla 3: <i>Distribución de Estudiantes Según logro de la Motricidad Gruesa por resultados del Pretest y post test de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas Del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	48
Tabla 4: <i>Distribución de Estudiantes según logro del ritmo por resultados del Pre Test y post test, en la I.E.I N 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	50
Tabla 5: <i>Distribución de Estudiantes Según logro del equilibrio por resultados del Pre Test y Post Test en la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" – Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	52
Tabla 6: <i>Distribución de Estudiantes Según logro de organización espacio temporal resultados del Pre Test y Post Test en la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	54
Tabla 7: <i>Prueba De T De Student Sobre la Aplicación de los Juegos Psicomotores Potencian la Motricidad Gruesa en los Niños de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas Del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020</i>	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Distribución de Estudiantes Según logro de la Motricidad Gruesa por resultados del Pretest y post test de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas Del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.</i>	49
Figura 2: <i>Distribución de Estudiantes según logro del ritmo por resultados del Pre Test y post test, en la I.E.IN 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	51
Figura 3: <i>Distribución de Estudiantes Según logro del equilibrio por resultados del Pre Test y Post Test en la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" – Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	53
Figura 4: <i>Distribución de Estudiantes Según logro de organización espacio temporal resultados del Pre Test y Post Test en la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald</i>	55
Figura 5: <i>Prueba de T de Student Sobre la Aplicación de los Juegos Psicomotores Potencian en los Niños de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020</i>	56

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación denominada “Los juegos psicomotores en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020” estuvo orientado en mejorar las habilidades básicas como correr, saltar, marchar, reptar, y promover el desarrollo del niño a nivel físico y motor, por ello se tomaron en cuenta las problemáticas a nivel internacional, nacional y local, ya que en la Institución mencionada se observó muchas dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.

A pesar de lo crucial de esta capacidad motora muchos infantes en las diversas escuelas del mundo no la desarrollan de manera cabal, Sánchez (2005, p. 17), por ejemplo, manifiesta que en “México existen muchas escuelas donde se visualizan niños con retraso en su desarrollo motor grueso, este problema se debe a dos factores: la carencia de tiempo de los padres y la ausencia de ejercicios o actividades que estimulen esta competencia”. Es lamentable que algunas instituciones educativas aún no sean conscientes de la relevancia de esta habilidad en la vida de los niños y más ampliamente en los futuros adolescentes, jóvenes y adultos, porque su desarrollo tendrá un impacto en su sociedad. evolución.

En Perú, la situación en algunas instituciones educativas es preocupante, porque no cuentan con suficiente infraestructura o materiales para el desarrollo de la motricidad gruesa, además de la escasez de formación. Crear métodos educativos, positivos y creativos que promuevan la motivación adecuada y, por tanto, el desarrollo de habilidades. Todo esto crea que los niños tengan algunas deficiencias y dificultades para realizar diversas actividades relacionadas con esta habilidad y de igual manera su desarrollo en la adolescencia, la juventud, la adolescencia e incluso la adultez tendrá límites. Por tanto, es necesario idear nuevas formas de desarrollar esta capacidad, porque

como argumenta Luján (2017) “las capacidades motoras gruesas de los niños y niñas solo son desarrollan de manera parcial, esto debido a las formas tradicionales de enseñanza, que muchas veces se realizan de manera descontextualizando sin considerar aspectos sociales o de juego”.

Finalmente, en el ámbito local, los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020 presentan diversas dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa relacionadas básicamente con aspectos de ritmo, equilibrio y organización espacio temporal. Con respecto al primera, en las diferentes actividades como baile y coreografías no saben llevar el ritmo, en el segundo aspecto mencionado, tienen problemas al pasar por lugares estrechos en los diversos ejercicios que se les asignan, y, por último, confunden los espacios o los tiempos cuando realizan actividades recreativas que involucran reglas

En base a estas circunstancias se planteó el siguiente problema , ¿En qué medida los juegos psicomotores permiten desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E. I. N° 1143 "Semillitas del Saber"-Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020?. Para ello se consideró el Objetivo general, Demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Para dar respuesta al objetivo general se aplicó los objetivos específicos. Determinar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Evaluar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020

Comparar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Este estudio se realizó como parte del proceso de investigación dentro de los lineamientos de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El presente estudio se describe teniendo en cuenta la realidad problema de los niños y niñas de la institución antes mencionada. Dentro de este sondeo fundamentaremos el juego motor y la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial. Este sondeo se justificó basándose a su desarrollo al dedicar aportes a nivel teórico, práctico metodológico, los cuales permitieron desarrollar y cicatrizar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años, en lo teórico: se recuperan los fundamentos teóricos sobre los juegos motores y la psicomotricidad gruesa en perfeccionamiento de la misma y asimilar las diversas aportaciones teóricas sobre el tema, en lo práctico: esta indagación se llevó a cabo con el fin de aliviar el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años, a través de los juegos motores como organización lúdica, buscando no solo el resarcimiento de su condición física en el niño, sino también el ademán social y lo cognitivo, ya que la psicomotricidad es un sitio integrado y se logró a través de diversos fundamentos y prácticas de ejercicios afianzando su sinopsis corporal. En lo metodológico se utilizó un instrumento para la recolección de datos, lo cual permitió valorar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, está tomando como mensaje la teoría de Piaget que refuerza el uso del juego motor como organización para aliviar el nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños de inicial de 5 años. indagación verificó la realidad de las estrategias del juego motor en el resarcimiento de la misma en los infantes preescolares de una modo lúdica y didáctica, construyendo tácticas de educación para un mejor aprendizaje.

La primera infancia es un período de desarrollo de diferentes capacidades para niños y niñas, incluidas las habilidades motoras gruesas muy necesarias que les ayudan a realizar actividades esenciales que, a primera vista, parecen ser tan normales como trepar a los árboles, deslizarse en muchas pendientes diferentes. diferentes alturas, manteniendo el equilibrio al atravesar superficies pequeñas y estrechas, saltando desde diferentes alturas y todas aquellas actividades con similar rendimiento.

Con base en lo expuesto es notorio que la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo de todas las personas, pero especialmente en el niño, esto es corroborado por Eneso (2019) cuando expone durante la etapa de la niñez, la capacidad motora gruesa no está afinada, por ende, los movimientos son toscos y descoordinados, sin embargo, con el transcurrir del tiempo, ejercicio y práctica constante, estos son controlados y, por ende, cada vez más complejos. Asimismo, es necesario mencionar que el desarrollo motor grueso no solo tiene influencia en la parte física, sino también en otros como lo argumenta Díaz, citado por Arzola (2018) al manifestar que el desarrollo de la motricidad tiene efectos positivos en las dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

El estudio de la metodología fue tipo cuantitativo porque se convirtió las manifestaciones observadas en números, el nivel experimental porque se manipulo las variables mencionadas, el diseño fue de carácter pre experimental con pre test y post test. La recolección de los datos de los estudiantes se realizó mediante la técnica de la observación directa y para concretizar se realizó mediante el instrumento de la ficha de observación. Todos Los datos obtenidos se ordenan según estadísticas descriptivas e inferenciales., como resultado obtuvimos en la primera que sirvió tabular y graficar con sus respectivas interpretaciones; y segundo, demostrar la efectividad del juego psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa, esto se ejecutó a través de la prueba T de Student. Los datos evidenciaron que en el pre test un 57% se ubicaron en el

nivel Nunca; y en el nivel Siempre se localizó un 86%. Con base en estos datos se aplicó la prueba T de Student, donde se visualizó que el valor observado es 11.1571 y el valor tabular es de 1.7247, en consecuencia, el primero al ser mayor que el segundo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, por ende, se concluye que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En seguida, se presenta algunos estudios relacionados a los juegos psicomotores y la motricidad gruesa, tanto a nivel internacional, nacional y local. Y está relacionado con el tema de la investigación, la que servirán como base teórico en esta investigación

Internacionales

Chancusig (2016) en su tesis que tiene como título “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi” realizada en la universidad Tecnológica Equinoccial. Tuvo como objetivo diseñar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad para niños y niñas de 5 a 6 años, en el Centro de Educativo “CEC”, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. La metodología de estudio descriptiva, de método inductivo y deductivo, la población para la presente investigación está dirigida al personal docente y padres de familia de los niños/as del Centro Educativo “CEC”, niñas (o) 20%, padres de familia 20% y personal docente 5%. El resultado en la primera pregunta, que trata sobre si los padres de familia recuerdan haber realizado juegos tradicionales cuando era niño, el 75% respondió Si, el 25% menciona que No. Se establece que los padres de familia cuando eran niños realizaban algunos juegos tradicionales que eran muy populares en su entorno social. Se concluyó que los padres no realizan de manera frecuente actividades lúdicas y juegos tradicionales con los niños y niñas, no están capacitados en el área de desarrollo motriz de los niños.

Díaz, Flores y Moreno (2015) en su tesis que tiene como título “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova”, realizado en la Fundación Universitaria los Libertadores. El objetivo fue diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. En esta investigación la población que se aplicó en el trabajo realizado fue sobre el total de población de 18 estudiantes, utilizando la misma cantidad para la muestra en la que constituyen seis niñas y 12 niños. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifico en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento.

López (2018) con su tesis de licenciatura “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Realizado en la Universidad Técnica de Ambato. El objetivo fue determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Se realizó una evaluación a cada niño con la Escala de Nellson Ortiz formulario de Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad basándonos en la edad de 3 a 4 años que consta de los siguientes parámetros el primero camina en puntas de pies, el segundo se para solo en un solo pie y la tercera lanza y agarra la pelota.

En conclusión, la mayoría de niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándonos cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula es por esta razón que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

Nacionales

Arzola (2018) con su tesis de licenciatura “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”. Realizado en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro Wilk, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ($p=0,204 > \alpha = 0,05$); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y pos-test el valor es $< \alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los

niños de cinco años de la institución Educativa 2051-carabayllo, 2017.

Agramonte (2018) con su tesis de licenciatura “El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y pos-test a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años.

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

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

Regionales y/o locales

Ramírez (2016) con su tesis licenciatura “Juego lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El Objetivo fue determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial. Así mismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, es así que el 25% de niños y niñas obtuvieron C, y el 50 % obtuvieron B, y el 25% obtuvieron A. En cuanto a estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 17% obtuvo una calificación de B, el 75% obtuvo A, y el 8% obtuvo C. Como resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Córdova (2017) con su tesis de licenciatura “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017”. Realizado en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma. Para su desarrollo se ha utilizado el tipo de estudio descriptivo correlacional, diseño no experimental transversal y metodología con enfoque cuantitativo. Se trabajó con la población muestral constituida por 70 niños de ambos sexos, que estudian en la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, y mediante la aplicación de los instrumentos: Guía de observación “Juegos psicomotrices” y Guía de observación “Motricidad gruesa”, se recogió los datos, cuyos resultados se analizaron mediante estadísticos descriptivos básicos y los parámetros: Coeficiente de correlación de Pearson y la Tau -b- de Kendall. Entre los resultados, se determinó que la mayoría de los niños (71%) presentan en promedio un nivel satisfactorio en juegos psicomotrices, y a la vez un nivel adecuado de motricidad gruesa (87%). Del análisis estadístico correlacional, se determinó que existe una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (** $P < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ($P > 0,05$) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Concluyendo que existe una correlación directa de nivel débil o bajo ($r = 0,241^*$) y asociación significativa ($*p < 0,05$) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

Alva (2019) con su tesis “Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash - Huari, 2018”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018. El tipo de estudio según su carácter fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y pos test aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 32 niños y niñas de Educación Inicial; mientras que la muestra estuvo conformada por 10 niños y niñas de 5 años. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento aplicado, de manera individual y grupal, fue una lista de cotejo, la cual se elaboró a partir del marco teórico; esta posee tres dimensiones: posición del cuerpo, capacidad de mantener el equilibrio y control de movimientos. Con respecto a su validación esta fue hecha por juicio de especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de $\alpha = 0,905$. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados de los gráficos 1 y 5 de la prueba de T de Student demuestran que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos Psicomotores

2.2.1.1. Definición

2.2.1.2.

Es el juego del movimiento que ayuda al niño a tomar conciencia de su esquema corporal, a formar la imagen de sí mismo y a la vez son los que lo relacionan con el entorno. Se debe tener en cuenta el ámbito psicomotor “constituyen este ámbito todos aquellos aprendizajes que hacen referencia a la adquisición de técnicas y de habilidades motrices. Favorece la precisión en los movimientos (Corominas, Gomez y Mir, 1997, p. 36)

Según Ried (2002, p. 50) plantea que “los juegos de movimiento son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad o perfeccionan determinada acción motriz. Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices. El juego constituye como actividad un elemento de regulación y compensación de energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño.”

Por su parte, Cabrera (2019), sostiene que el primer juguete del infante es lo más máximo que encuentra en su entorno, esta acción lo realiza en coordinación con su estructura corporal; y le permite al infante descubrir y explorar todo lo novedoso que puede encontrar.

De manera similar, Cueto (2007), determina que se extiende una infinidad de juegos motores, que extiende la coordinación de movimientos, destreza, agilidad

manual, remo, juego de pelotas, futbol, tenis, básquet: entre otros, que refuercen su desarrollo motriz.

Se determina, que los juegos psicomotores desarrollan en el niño una capacidad de respuesta, habilidad, agilidad, concentración; también, influye en la personalidad del niño.

2.2.1.3. Características

Citando a Piaget, destaca el uso de las capacidades sensorio motriz, que apoya al niño mediante el reflejo y exploración del medio que lo rodea; se sintetiza en “el niño piensa actuado”. (cit 2011, XIV “Seminario Nacional de Programas de Atención no Escolarizada de Educación Inicial)

Las características particulares del juego psicomotor son:

En el juego, el niño no busca un objetivo, solo busca la diversión; el juego psicomotor se refleja en los movimientos corporales que permiten la actividad del niño además a producir un conocimiento de motivación y preparación.

Un aspecto relevante del juego psicomotor, es el hecho, forma y dirección, que requiere un motivación y preparación en el infante.

El juego psicomotor no solo es una actividad de diversión, también atenúa la función de librar tensiones en el individuo.

Así mismo el juego psicomotriz, desempeña una labora de aprendizaje, también se enfoca en la actividad socializadora. Que permite la relación social de los niños en su entorno.

Toda practica psicomotora repercute de manera favorable en el infante, en el desarrollo de sus actividades cognitivas, destrezas motrices, equilibrio de las acciones motrices, capacidad de respuesta, etc. Todo desarrollo en favor del infante, tiene que ver con la preparación y adaptación hacia una vida en adelante.

2.2.1.4. Estructura

No obstante, según Hernández, Sánchez y Romero (2013), determina una estructura para planificar y desarrollar una actividad psicomotriz:

- **Tema:** se entiende al tema a tocar en la actividad psicomotora.
- **Objetivo:** abocado a los objetivos de los juegos psicomotores.
- **Contenido:** se determina para cada juego y esta relacionados con el objetivo principal que es desarrollo psicomotor en los infantes.
- **Método:** predomina todo relacionado el pensamiento de solución de problemas, que se presentan en la relación al desarrollo intelectual, socio educativo, motriz y la actividad productiva.
- **Desarrollo de juegos psicomotriz:** se despliega, ejecuta, trabaja y analiza entorno al contenido de la actividad motriz.
- **Medio de enseñanza:** material adecuado a la aplicación para cada juego psicomotriz, para estimular el pensamiento a la solución del problema.
- **Evaluación:** se emplea dependiendo la necesidad; se puede dar de manera individual o colectiva para determinar el avance del aprendizaje.

2.2.1.5. Tipos

Los juegos son cargas simbólicas, los infantes asumen roles como: un perro y su dueño, comiditas y papa y mama, medico, casa, etc. tratan de imitarlos mediante gestos corporales; se dan dos tipos de juegos psicomotriz:

- **Juegos de carga simbólica:** los infantes asumen roles como: un perro y su dueño, comiditas y papa y mama, medico, casa, etc.
- **Juegos puramente motrices:** empleo total de la actividad corporal mediante, saltos, equilibrios, caídas balanceos, giros rodar, etc.

El catálogo de juegos psicomotores es amplio, podemos crear juego usando la imaginación con objetos que están en el entorno, El juego psicomotor representa el desarrollo de la autoestima y se observa una gran posibilidad de lograr ciertos objetivos.

2.2.1.6. Ventajas

Para Constante (2006). Refiere que es importante no generar una obligación respecto a algunos cursos que los infantes o niños, por lo contrario, darle mayor confianza respecto a la materia:

Los beneficios que se determinan son los siguientes:

- Los infantes se motivan a través de actividades lúdicas, no por la obtención del premio; si no, por el reconocimiento de haber participado.
- Los infantes disfrutan de los juegos, en ocasiones sin poder obtener nada a cambio.
- Estas actividades desarrollan en el niño a conocer sus aptitudes y no en comparación a los demás individuos.
- Una idea de socialización, se base en los niños que no consigan premio alguno, obtengan un premio, para así perder el miedo al fracaso.
- Los juegos en grupo desarrollan las actividades colectivas, y el trabajo en grupo.
- Los infantes en esta etapa, desarrollan un mundo paralelo donde marquen sus experiencias y vivencias; mediante el empleo de sus propias lenguas, códigos; este proceso es común mente llamado madurez a través de ejercicios lúdicos
- Si se aprovecha todas las ventajas que los juegos lúdicos desarrollan en el infante, el proceso de captación será mucho mejor y su desarrollo cognitivo se elevará.

En concordancia a Piaget (1972), señala que la comprensión, asimilación y adaptación representan el discernimiento en el niño a través de la observación.

Cabe mencionar que Piaget transforma al niño que antes era representado como un prototipo de absorción y acumulación de percepción de su entorno; y ahora le

constituye una discrecionalidad a una actividad de exploración de su entorno en busca de aventuras o actividades nuevas.

Si bien la actividad psicomotriz es lúdica, también se acrecentó en socialización, la comunicación, la creatividad y la conducta de exploración.

2.2.1.7.Importancia

El concepto del juego se caracteriza por la diversión, es uno de los medios de aprendizaje más efectivos, es una preparación para la vida futura.. Jugando se desarrollan las Actividad cognitiva y socialización, percepción, habilidades, etc. Se dice que jugar, vivir, aprender y divertirse se trata de conectarse con el mundo que te rodea., y el modo más sano que tiene un infante es crecer de la mano del desarrollo psicomotriz.

La dinámica de un juego crea en el individuo un ansia de participación, espontaneidad en la acción, anhelo de creación, ingenuo reflexión. El niño despoja todo lo que tiene oprimido y desecha en el mundo interior de su ser.

Desde la perspectiva psicológica el juego es una manifestación de lo que es un niño en su mundo interior y una expresión de mundo exterior, una evolución mental. Permite desarrollar tendencias que estudian al niño, enfocado a su carácter, inclinaciones y deficiencias.

La importancia del juego recae en el orden pedagógico, pues esta aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplicación en la didáctica. El juego nos manifiesta ese mundo interior del niño.

2.2.1.8. Teorías

2.2.1.7.1. Teorías del Juego y la educación preescolar

Existen varios autores que describen, sus propias teorías basado en los juegos en la etapa de la infancia. Para Groos (1896) estudio el juego en los animales y posteriormente en los humanos, esto le permitió conocer las características innatas en las especies, él destaca un

papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Para Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

2.2.1.7.2. Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

2.2.1.7.3. Teoría Piagetiana

Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

2.2.1.7.4. Teoría Vygotskyana:

Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Las habilidades motoras sintéticas son el control absoluto de los movimientos corporales, que se logra contrayendo y relajando los músculos del cuerpo. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas ocurre en los bebés para reforzar las habilidades psicomotoras del niño y reconocer nuevas habilidades en los bebés.. Se define en lo siguiente:

Las habilidades motoras gruesas se definen como un conjunto de actividades neurales y musculares que permiten el movimiento y la coordinación de las extremidades y los movimientos corporales. Los movimientos se realizan con contracción y relajación de los músculos. (Jimenez E. 2006.p .185).

Citando a García, M y Ruiz, F. (2001). Por su parte define a la motricidad gruesa; en el control de los movimientos corporales, también conocido como masa; Estas son cosas que son únicas para cada niño.

Del mismo modo, Conde (2007), indica que “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”(página 2) resumiendo, las habilidades motoras gruesas en el desarrollo motor infantil, incluidas las actividades que utilizan los pies, los brazos y las manos. "(página 2) resumiendo, las habilidades motoras gruesas en el desarrollo motor infantil, incluidas las actividades que utilizan los pies, los brazos y las manos

2.1.2.2. Fases de desarrollo motor

Según Aguirre (2009) indica las siguientes etapas en el desarrollo motor:

- **De 0 a 6 meses:** En los niños se inicia el movimiento espontáneo, debido a impulsos involuntarios.
- **Desde los 6 meses a 1 año:** De edad es característico las posibilidades de movimiento, esta disposición está ligada con el movimiento muscular y la maduración propia de cada infante.
- **Desde 1 a 2 años:** En esta edad desarrollan fases motoras por sí mismo, tienen ímpetus en explorar todo que le rodea.
- **Desde los 3 a 4 años:** A partir de esta edad, las capacidades motoras ya se desarrollan con normalidad, sin ninguna ayuda y con el paso del tiempo madurara las expresiones corporales.
- **Desde 5 a 7 años:** Se logra una fase determinante en el desarrollo motriz, se refiere a una autonomía del niño. Se automatizan los conocimientos recepcionados, los cuales serán de base de los nuevos conocimientos.

2.2.2.2. Dimensiones

- **Ritmo**

El ritmo para Fernández (1995), se señala directamente en la agrupación de estímulos en el tiempo. La posibilidad de estímulos mediante ritmos es muy variada; porque se puede emitir un sonido con cualquier instrumento de percusión.

Además, el ritmo es la unidad básica en el tiempo, es constante y sin agrupaciones, se señala como la base de la armonía inherente al cuerpo humano y al movimiento que sucede con un orden determinado.

Asimismo, el desarrollo de este aspecto comienza con la experimentación, la percepción de un sonido nuevo. Posteriormente se trabaja en las variaciones en la intensidad de los estímulos hasta llegar a una agrupación simple

- **Equilibrio**

Es la habilidad para asumir y mantener cualquier posición corporal, es la base de la postura en la que actuamos. El equilibrio se encuentra muy relacionado con el tono a través de los músculos, que realizan el equilibrio; lo cual está conexas con el sistema nervioso del cuerpo humano, siendo el cerebro el principal coordinador de cada movimiento. Vemos que una persona logra el equilibrio cuando pueden mantener y controlar su postura.

- **Organización espacio temporal**

En relación espacio tiempo, se constituye una misma acción, que se define de la siguiente forma: el espacio que es conciencia, el tiempo que es la conciencia de cada acción ejecutada. Es la armonía de los movimientos para conservar la adecuada actividad corporal que realiza un individuo en el marco orden equilibrio.

2.2.2.3. Importancia

Dada la importancia que tiene la psicomotricidad, deduce que es una ciencia, una técnica que está enfocada en el desarrollo infantil cognoscitivo. También se menciona que cumple un rol importante como un conjunto de acciones educativas, enfocadas en el aprendizaje de la motricidad gruesa en los niños de distintos establecimientos educativos, como también de edades.

Hace, por tanto, “alusión al desarrollo del ser humano al completo y esa pretensión de globalidad es la que se pone en juego en cada sesión y en el contacto diario con los niños y niñas, siendo el cuerpo el vehículo de su expresión.”

Haciendo mención a Fernández (1862, citado por cervantes, 2015), determinó que la psicomotricidad es una actividad importante en la educación y el aprendizaje de los bebés de diferentes entornos educativos.

2.2.2.4. Principios metodológicos

En la actividad psicomotriz, se considera una serie de principios metodológicos, son:

- Globalización del infante, madures y desarrollo socio educativo.
- La actividad psicomotriz nace del sensomotor y se interioriza.
- Favorece y potencia la creatividad del niño, donde la responsabilidad recae en el educador para su correcta intervención, se tiene en cuenta los siguiente:
- La adecuada utilización del conocimiento y control del cuerpo.
- El papel del educador recae en objetivos, situaciones, sonidos, etc. dejando al niño una puerta abierta al adecuado desarrollo cognitivo.

Así mismo, las expresiones motrices son auténtica, espontánea, libre y desde otra perspectiva donde las actitudes de huida, inhibición, oposición, aparecen y desaparecen.

2.2.2.5. Teorías de la Motricidad gruesa

Piaget nos refiere que la motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. El aprendizaje de la escritura es un proceso evolutivo que se desarrolla gradualmente. Así como el tronco y extremidades de los niños, ya que eso les ayudara a tener buenos alcances en el dominio de la motricidad.

Para Vigotsky (1987), la motricidad es el movimiento humano, depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Vigotsky hace mención que es el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre.

Wallon (1974) nos menciona que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, 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. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico. Como nos explica el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llegó a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo"

Ya que el desarrollo motor es el conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz de cada individuo durante su vida y surge a partir de tres procesos: maduración, crecimiento, y aprendizaje, este último, es el que más interesa desde el punto de vista de la educación física y el deporte en cualquier etapa de nuestras

vidas, y aún más para los niños por que están en esa etapa de desarrollo. Por lo que la motricidad gruesa son las habilidades de los movimientos que utilizan grandes grupos musculares, como caminar, saltar y escalar. Las habilidades motoras gruesas o motricidad gruesa son los movimientos más grandes que el bebé hace con sus brazos, piernas, pies, o todo su cuerpo.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos psicomotores permiten desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

3.2. Hipótesis Especifica

Los juegos psicomotores permiten desarrollar el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Los juegos psicomotores permiten desarrollar el equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Los juegos psicomotores permiten desarrollar la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Variables

Variable independiente: Juegos psicomotores con sus dimensiones, Planificación, elaboración, ejecución y evaluación.

Variable dependiente: Motricidad gruesa con sus dimensiones, Ritmo, Equilibrio y Organización espacio temporal.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Para esta investigación se utilizó un diseño pre experimental, el cual consiste en la aplicación de un pretest al grupo de estudio, luego se aplicó la variable independiente y finalmente se suministró el post test al mismo grupo de investigación. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 141)

Se esquematiza de la siguiente manera:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Aplicación del Pre test (Escala de estimación)

X = Manipulación de la variable independiente (Juegos psicomotrices)

O₂ = Aplicación del Post test (Escala de estimación).

4.1.- Tipo de investigación y Nivel de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo porque se recopilaron y cuantificaron datos a través de instrumentos para probar una hipótesis. (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2015, p. 28). Por ende, este tipo se enmarca adecuadamente a la presente investigación.

El nivel de la investigación fue experimental porque se manipuló la variable independiente para que influya en la variable dependiente, que fue el grupo de estudio. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2014, p. 331).

4.3. Población y Muestra

4.3.1. Población

La población se define como “el universo, y es el conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que presentan características comunes, sobre el que se realizan las observaciones” (Palomino et al., 2015, p. 139). La población estuvo

conformada por 37 niños y niñas de las secciones de 03 años, 04 años y de 05 años de edad de la I.E.I N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 1

Población de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

EDAD	N° ALUMNOS
05 años	20 niños
04 años	9 niños
03 años	8 niños
Total	37

Fuente: Nómina de matrícula 2020.

4.3.2. La muestra

La muestra fue no probabilística o intencional y se trabajó con grupos intactos. Asimismo, se determinará una muestra censal, es decir, se utilizará a todos los sujetos de la población, debido a su pequeñez (Castro 2003, p. 69). En consecuencia, serán los 20 niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 2

Muestra de Estudio Niños y Niñas de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" -Carlos Fermín Fitzcarrald.

Institución Educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
N° 1143 "Semillitas Del Saber"	Carlos Fermín Fitzcarrald	5	5 años	20
Total				20

Fuente: Nómina de matrícula 2020.

4.3.3. Fundamentación de la variable independiente y dependiente

Juegos Psicomotores

Los juegos psicomotores son los movimientos que ayuda al niño a tomar conciencia de su esquema corporal, a formar la imagen de sí mismo y lo relacionan con el entorno. Conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo.

El juego psicomotor, como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención de: el niño y compañeros de juego adultos o niños (Sprinckmöller (2009).

Motricidad Gruesa

Jiménez (1982, citado por Oblitas y Merino, 2018) definida a la motricidad gruesa, como la conexión de las funciones musculares y nerviosas de la persona que posibilitan los movimientos y la coordinación entre los miembros; siendo que, los movimientos se realizana partir de la contracción y relajación de los músculos; para lo cual se ponen en activación los receptores sensoriales ubicados en la piel y los

receptores propioceptivos de los tendones y los grupos musculares.

Finalmente, se puede indicar que la motricidad gruesa abarca aspectos relacionados con el proceso evolutivo cronológico del niño/a, y está íntimamente ligada al crecimiento del cuerpo y al establecimiento de las habilidades psicomotrices, como son; las actividades lúdicas y las aptitudes motrices ejecutadas con las manos, piernas, brazos y pies.

4.4 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
V.I. Juegos psicomotores. Es el juego del movimiento que ayuda al niño a tomar conciencia de su esquema corporal, a formar la imagen de sí mismo y a la vez son los que lo relacionan con el entorno. Se debe tener en cuenta el ámbito psicomotor “constituyen este ámbito todos aquellos aprendizajes que hacen referencia a la adquisición de técnicas y de habilidades motrices. Favorece la precisión en los movimientos (Corominas, Gomez y Mir, 1997, p. 36)	Consiste en la capacidad de los niños y niñas en referencia al ritmo, equilibrio y organización espacio temporal para realizar diversos movimientos utilizando los músculos grandes del cuerpo como el de las extremidades y el desarrollo de habilidades y destrezas motoras.	Planificación	Imagina sesiones de aprendizaje sobre juegos psicomotores Identifica los diversos tipos de juegos psicomotores Selecciona diversos tipos de juegos psicomotores Planifica las actividades de aprendizaje sobre juegos psicomotores.		Ficha de observación
		Desarrollo	Elabora las sesiones de aprendizaje sobre juegospsicomotores Adapta los juegos psicomotores a su realidad educativa Diseña las actividades de aprendizaje referidas a los juegos psicomotores.		Ficha de observación
		Evaluación	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre juegos psicomotores Evalúa el aprendizaje de cada uno de los juegospsicomotores Aplica la ficha de observación sobre los juegos psicomotores.		Ficha de observación
V.D. Motricidad gruesa “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”. (Ferrari, 2010, p. 96)	Nivel de destrezas y habilidades que les permitan a los estudiantes desplazarse, inclinarse, rodar, saltar, etc. es decir dominar los movimientos de su cuerpo con equilibrio y coordinación fomentando su aprendizaje y estimulando.	Equilibrio	-Realiza diferentes movimientos coordinados de manera individual Ejecuta movimientos coordinados en equipo -Realiza diversos movimientos con obstáculos y/o figuras.	1,2,3,4,5 y 6	Ficha de observación
		Ritmo	-Ejecuta diversos movimientos manteniendo una postura equilibrada. -Realiza movimientos con sus extremidades inferiores manteniendo el equilibrio. -Realiza movimientos con sus extremidades superiores manteniendo el equilibrio	7,8,9,10,11 y 12	Ficha de observación
		Organización espacio temporal	-Mantiene la organización del cuerpo en base a los espacios establecidos durante los desplazamientos. -Organiza sus movimientos corporales considerando el tiempo en los juegos psicomotores.	13,14,15,16,17 y 18	Ficha de observación

4.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Cuando se va a realizar una investigación, es fundamental que los datos que se recojan sean fiables, por ello se utilizan una serie de técnicas e instrumentos, con respecto a estos, se conceptualizan como medios que permiten obtener información válida y confiable para su posterior procesamiento. (Hernández , 2010, p.154).

La técnica que fue seleccionada para este estudio fue la observación sistemática, la cual consiste en visualizar detenida y detalladamente las acciones y comportamientos de un fenómeno o hecho, en este caso, de carácter educativo. (Ministerio de Educación, 2017)

El instrumento específico que se eligió para la recolección y registro de datos será una ficha de observación, la cual será diseñada con base en las dimensiones e indicadores y tendrá 20 ítems.

Asimismo, el instrumento que se seleccionó para el recojo de información del fenómeno educativa fue válido y confiable, por ello, el primer proceso se realizó mediante el juicio de expertos; y el segundo, a través del método de consistencia interna denominada Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.803.

4.6. Plan de Análisis

El plan de análisis inició con la identificación de una problemática educativa, luego se elaboró el fundamento teórico, lo cual sirvió para diseñar el instrumento para la recolección de datos, el cual cumplió con los requisitos de validez y confiabilidad.

Diseñado el instrumento se le suministró al grupo de estudio seleccionado, es decir, a la muestra. Una vez obtenidos los resultados, estos fueron procesados utilizando el Programa SPSS V. 20, en donde se aplicó la estadística descriptiva e inferencial. La primera sirvió para organizar de manera sistemática los datos en tablas y gráficos con su respectiva interpretación. La segunda permitió determinar el grado de significancia de los juegos psicomotrices en la motricidad gruesa.

4.7. Matriz de Consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Metodología
<p>¿En qué medida los juegos psicomotores permiten desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E. I. N° 1143 "Semillitas del Saber"-Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020?</p>	<p>Objetivo general Demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Evaluar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Comparar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p>	<p>General: Los juegos psicomotores permiten desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Específicas: Los juegos psicomotores permiten desarrollar el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Los juegos psicomotores permiten desarrollar el equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" -Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p> <p>Los juegos psicomotores permiten desarrollar la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos psicomotores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Desarrollo - Evaluación <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Motricidad Gruesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Ritmo - Organización espacio temporal 	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: preexperimental. El esquema es: GE= O1 X O2 G = Muestra O1= Pre test X = Fase experimental O2= Post test</p> <p>Método: Experimental – hipotético deductivo</p> <p>Población: 37 niños y niñas de 03,04 y 05 años</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas de 5 años.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

4.8. Principios éticos

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2019), se tuvo en cuenta los siguientes principios:

Derecho de autoría: Toda la información recopilada de las diversas fuentes de información fue debidamente citadas y referenciadas conforme a lo establecido en el Código de ética del centro de estudios donde se elaboró la presente investigación.

Protección de las personas. Mediante el cual se guardó en confidencialidad la identidad de los que participaron en el estudio y de ellos fueron informados los participantes.

Beneficencia y no maleficencia. La investigadora, presentó una conducta adecuada de acuerdo a las reglas establecidas, dentro de ellas, no causar daño, y maximizar los beneficios del estudio realizado.

Justicia. Por lo mismo que la investigadora ejerció un juicio de manera razonable, de manera se aseguró los sesgos que pudieran existir. Asimismo, se dio un trato igual a todos los que participaron en el estudio

Consentimiento informado y expreso. Por lo mismo que el estudio se realizó previa información a la comunidad magisterial y a los padres de familia de los objetivos específicos que persigue la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Objetivo general

Demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 3

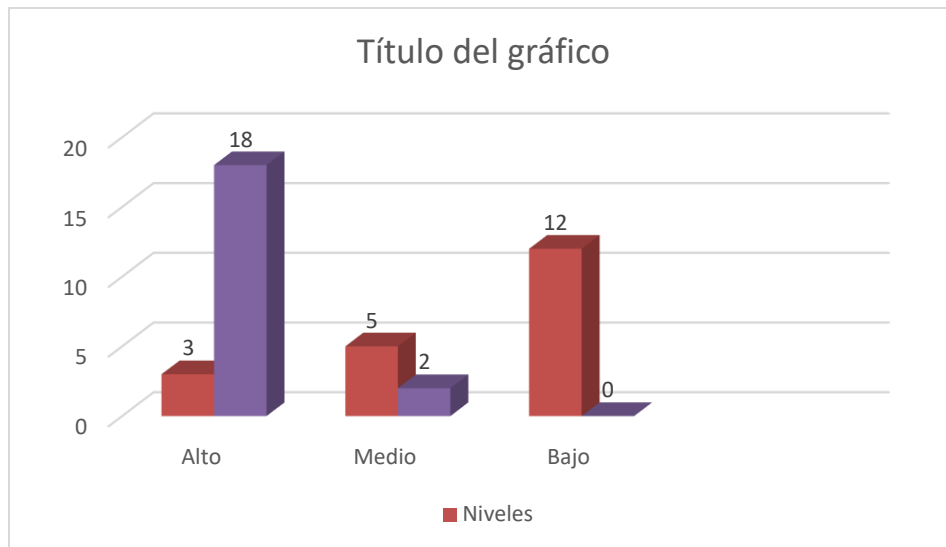
Distribución de Estudiantes Según la motricidad gruesa por los resultados del pre test y post test, en la I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" – “Carlos Fermín Fitzcarrald”.

	frecuencia	fi	% frecuencia	fi	%
Alto		03	14,00	18	86,00
Medio		05	29,00	02	14,00
Bajo		12	57,00	00	00,00
Total		20	100,00	20	100,00

Nota: Fichas de observación aplicado a los niños de 05 años, 2020

Figura 1

Distribución de Estudiantes Según la motricidad gruesa por los resultados del pre test y post test, en la I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" – “Carlos Fermín Fitzcarrald”.



Nota: tabla 3

“En la tabla 3 y figura 1”, podemos evidenciar los resultados del objetivo general, obteniendo como resultados en los datos del pre test, un 57% de los niños (as) se ubican en el nivel Bajo, cuya representación es de 12 niños(as), seguidamente un 29% de los niños(as) se encuentran en el nivel Medio, equivalente a 5 niños(as) , y por último en el nivel Alto se sitúa un 14% de los niños(as) cuya semejanza es de 3 niños (as). Seguidamente podemos evidenciar los resultados de los datos del post test un 86% de los niños (as) se ubican en el nivel Alto , cuya representación es de 18 niños, seguidamente un 14% de los niños(as) se encuentran en el nivel Medio, equivalente a 2 niños (a), y por último en el nivel Bajo se sitúa un 00% de los niños(as) cuya semejanza es de 0 niños(as) Con base a estos datos en el pre test se demuestra que los niños de 5 años no estaban desarrollando adecuadamente su motricidad gruesa; pero luego de la aplicación de los juegos psicomotores la mayor parte desarrolló su motricidad gruesa , ya que ningún niño se ubica en el nivel BAJO. Por lo tanto se concluye, que se pudo demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas delSaber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

5.1.2. Primer objetivo específico:

Determinar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 4

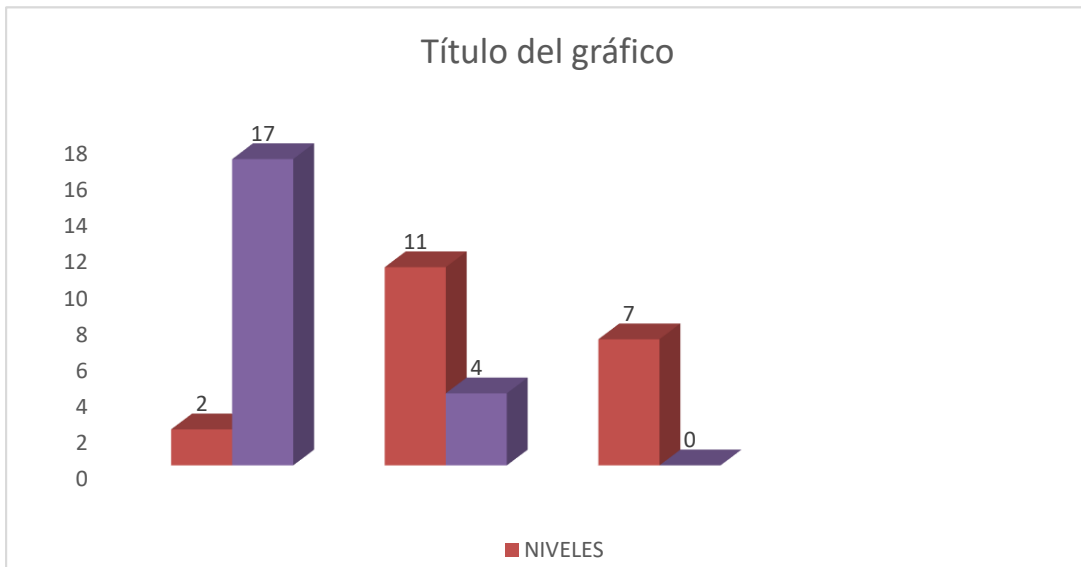
Distribución de Estudiantes Según el Desarrollo de la Motricidad Gruesa Para el Logro del Ritmo Por Resultados de Pre Test Y Post Test, En La I.E.I. N°1143 "Semillitas Del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

	frecuencias			
	Fi	%	Fi	%
Alto	02	10,00	16	81,00
Medio	11	52,00	04	19,00
Bajo	07	38,00	00	00,00
Total	20	100,00	20	100,00

Nota: Fichas de observación aplicado a los niños de 05 años, 2020

Figura 2

Distribución de Estudiantes Según el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en el Logro del Ritmo Por Resultados de Pre Test Y Post Test, En La I.E.I. N°1143 "Semillitas Del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.



Nota: tabla 4

En la tabla 4 y figura 2 nos muestran los resultados descritos en los datos del pre test como se visualizan de la siguiente manera: un 38% de niños (as) se ubican en el nivel de Bajo, cuya representación es de 7 niños (as), un 52% de niños(as) se posicionan en el nivel de Medio, equivalente a 11 niños (as) , y por último, en el nivel Alto se sitúa un 10% de niños (as) , cuya semejanza es de 2 niños (as) . Seguidamente se describe los resultados del post test, como podemos observar un 81% de niños (as) se ubican en el nivel de Alto, cuya representación es de 16 niños (as), un 19% de niños(as) se posicionan en el nivel de Medio, equivalente a 4 niños (as) , y por último, en el nivel Bajo se sitúa un 00% de niños (as) , cuya semejanza es de 0 niños (as) En el objetivo específico 1 luego de aplicar el pre test podemos verificar que el mayor porcentaje se ubica en el nivel Bajo, esto demuestra que los niños y niñas antes de la aplicación de los juegos psicomotores no estaban desarrollando su ritmo de manera adecuada, por ello luego de la aplicación del post test podemos constatar que el mayor porcentaje de niños obtuvo el nivel Alto. Por lo cual se concluye que se determina la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

5.1.3. Segundo Objetivo específico:

Evaluar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en el logro del equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143

"Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020

Tabla 5

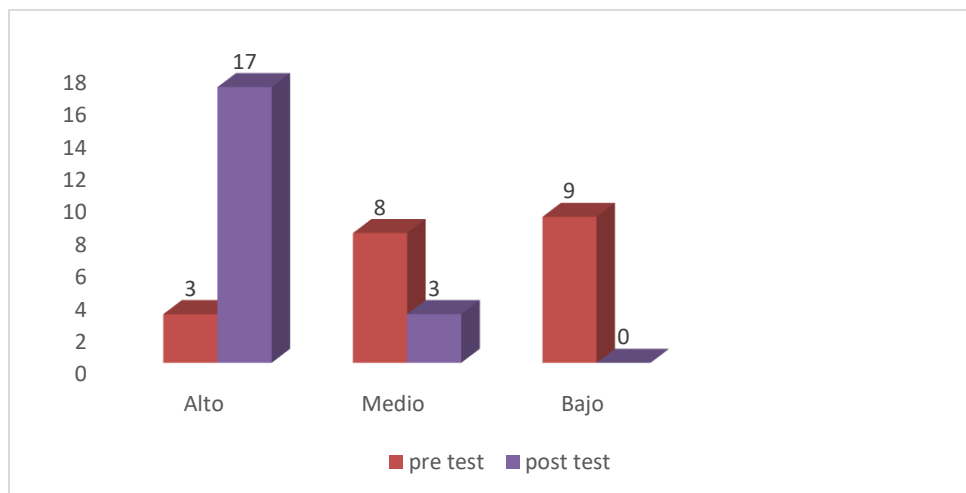
Distribución de Estudiantes según el logro del equilibrio por resultados de pre test y post test I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

	Frecuencias			
	fi	%	fi	%
Alto	03	14,00	17	81,00
Medio	08	38,00	03	19,00
Bajo	09	48,00	00	00,00
Total	20	100,00	20	100,00

Nota: Fichas de observación aplicado a los niños de 05 años, 2020

Figura 3

Distribución de Estudiantes según el logro del equilibrio por resultados de pre test y post test I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.



Nota: tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, podemos visualizar en base a los datos del pre test, donde se muestra los resultados de la dimensión equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I N°1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Los resultados del pre test se detallan en un 48% de niños (as) se ubican en el nivel de Bajo, cuya representación es de 09 niños (as), también un 38% de niños (as) de ellos se posicionan en el nivel de Medio, equivalente a 8 niños(as), y por último, en el nivel Alto se sitúa un 14% de niños(as), cuya semejanza es de 3 niños (as). Seguidamente se describe los resultados del post test, como podemos observar un 81% de niños (as) se ubican en el nivel de Alto, cuya representación es de 17 niños (as), también un 19% de niños (as) de ellos se posicionan en el nivel de Medio, equivalente a 3 niños(as), y por último, en el nivel Bajo se sitúa un 00% de niños(as), cuya semejanza es de 0 niños (as). Con base a estos resultados; se llega a la evidencia en los datos del pre test que la mayor parte de los estudiantes están en el nivel Bajo, lo que permite identificar que no han desarrollado el equilibrio en los diferentes ejercicios que se les asignaba; pero luego de aplicar el post test podemos verificar que el mayor porcentaje de los niños se detallan en un 48% de niños (as) se ubican en el nivel de Bajo, cuya representación es de 09 niños (as), también un 38% de niños (as) de ellos se posicionan en el nivel Medio, equivalente a 8 niños(as), y por último, en el nivel Alto se sitúa un 14% de niños(as), cuya semejanza es de 3 niños

(as) obtuvieron el nivel Alto. Para ello se concluye que la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa logro el equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

5.1.4. Tercer objetivo específico:

Comparar la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa en la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 6

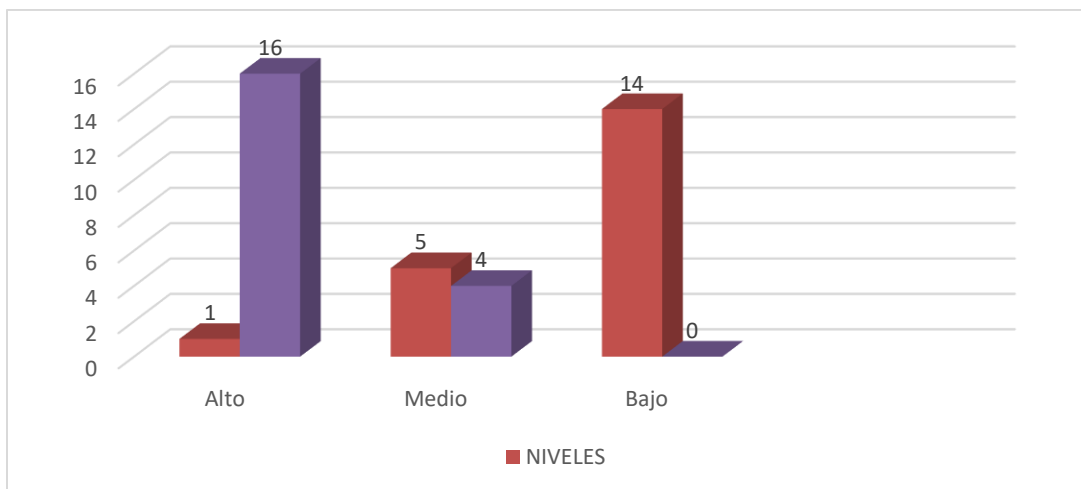
Distribución de Estudiantes según en la organización espacio temporal por resultados de pre test y post test I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

	frecuencias			
	fi	%	fi	%
Alto	01	05,00	16	80,00
Medio	05	24,00	04	17,00
Bajo	14	71,00	00	03,00
Total	20	100,00	20	100,00

Nota: Fichas de observación aplicado a los niños de 05 años, 2020

Figura 4

Distribución de Estudiantes según en la organización espacio temporal por resultados de pre test y post test I.E.I. N°1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.



Nota: tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se describe en base a los datos del pre test, donde se muestra los resultados de la dimensión organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald. Los resultados concernientes al pre test, como se evidencian que un 71% de niños (as) se ubican en el nivel de Bajo, cuya representación es de 14 niños (as), un 24% de niños (as) de ellos se posicionan en el nivel de Medio, equivalente a 5 niños (as), por último, en el nivel Alto se sitúa un 05% niños (as) cuya semejanza es de 1 niños (as). Seguidamente se describe los resultados del post test como se evidencian que un 80% de niños (as) se ubican en el nivel de Alto, cuya representación es de 16 niños (as), un 17% de niños (as) de ellos se posicionan en el nivel Medio, equivalente a 4 niños (as), por último, en el nivel Bajo se sitúa un 03% niños (as) cuya semejanza es de 0 niños (as). Los datos de la dimensión organización espacio temporal, en el pre test se muestran el mayor porcentaje de niños (as) se ubica en el nivel de Bajo, por ende, se infiere que no han desarrollado dicha dimensión y es necesario la implementación de alguna estrategia; pero luego de la aplicación del post test la mayor parte de los niños (as) desarrollan la organización espacio temporal. Por lo cual se concluye la comparación entre el pre

test y el post test la aplicación de los juegos psicomotores para el desarrollo de la motricidad gruesa logre la organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald.

5.1.10. Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Tabla 7

Prueba De T De Student Sobre la Aplicación de los Juegos Psicomotores desarrollan la Motricidad Gruesa en los Niños de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.

Prueba T Student para muestras emparejadas

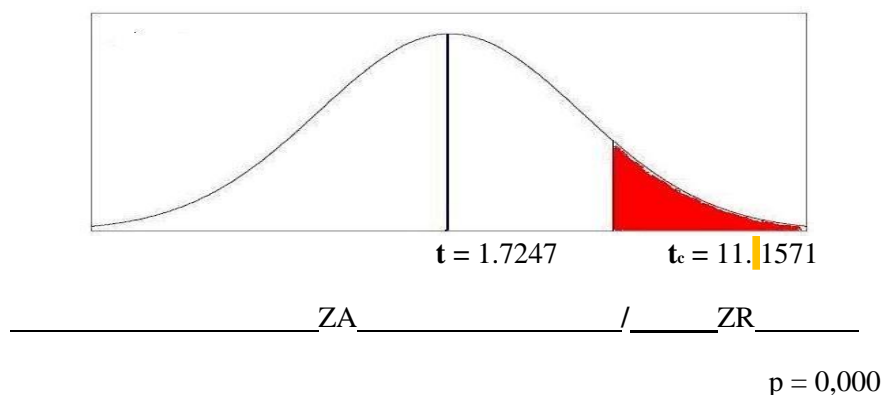
Formulación de hipótesis	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_c =$	$T =$	$\alpha = 0,05$	$p =$	rechaza
	11.1571		0,000	1	$p < 0,05$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Nota: Tabla 1 y 2

1.7247

Gráfico 5

Prueba de T de Student Sobre la Aplicación de los Juegos Psicomotores Desarrollan la Motricidad Gruesa en los Niños de 05 Años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020.



Nota: Tabla

En referencia a la tabla 7 y figura 5 se visualiza que existe una marcada diferencia entre los resultados del pre test con el post test en alusión a la variable de estudio. Los datos obtenidos se sometieron a la Prueba T – Student, la cual se desarrolló con un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) en un nivel inferior al límite de significancia establecida por el investigador ($\alpha = 005$) y, en consecuencia, con un nivel de confianza del 95%; los resultados de esta prueba estadística evidencian que el valor observado es 11.1571 y el valor tabular es de 1.7247, por ende, al ser el primer valor mayor que el segundo se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_i . Con este resultado estadístico se concluyen que los juegos psicomotores potencian “la motricidad gruesa en los niños de” 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" – “Carlos Fermín Fitzcarrald”, 2020.

5.2. Análisis de resultados

“Con respecto al **objetivo general**”, demostrar que los juegos psicomotores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" – “Carlos Fermín Fitzcarrald”, 2020. Los resultados evidencian que en el pretest un 57% se ubican en el nivel Bajo; en el nivel Medio se localiza un 86%. Con base en estos datos se aplicó la Prueba de T Student, en la cual se visualizó que el valor observado es 11.1571 y el valor tabular es de 1.7247, en consecuencia, el primero al ser mayor que el segundo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Estos datos son similares a los de Arzola (2018) con su estudio sobre los juegos motores y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, en esta investigación se utilizó una metodología de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro Wilk, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de $(p=0,204 > \alpha = 0,05)$; con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y posttest el valor es $< \alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Se concluyó que los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabaylo, 2017.

Se evidencia que en ambos estudios cuando se aplicaron los juegos motores los niños y las niñas lograron mejorar su motricidad gruesa, por ende, es una estrategia que a través del desarrollo lúdico va mejorando el desenvolvimiento de los niños, sin embargo, es necesario aclarar que esta estrategia debe ser contextualizada adecuadamente, ya que si no se realiza de esta manera, los resultados no serán productivos. Esto es corroborado por Cabrera (2019) cuando afirma que los juegos permiten desarrollar diversas capacidades en los estudiantes a nivel cognitivo, físico y social, pero es necesario que los

docentes apliquen de manera precisa, considerando la realidad de sus estudiantes para efectos positivos en el desarrollo de ellos. Por ello este trabajo de investigación se respalda con la teoría de Karl Groos (1902), en donde menciona que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

En referencia al **primer objetivo específico**, determinar la aplicación de los juegos psicomotores desarrollen la motricidad gruesa en el logro del ritmo en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Los datos "muestran que en" el pre test se visualiza 11 niños cuya representación es un 52% de ellos se posicionan en el nivel Medio; mientras que en el post test en el nivel Alto se localizan 17 niños, cuya representación es de 81%. Los resultados de este estudio tienen similitud con los de Agramonte (2018) con su tesis sobre juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, cuyo objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Los resultados muestran que el post-test fue (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Con los datos observados en ambas investigaciones se muestran que existe relación entre estos estudios, ya que antes de la aplicación de los juegos didácticos los estudiantes tenían limitaciones y/o dificultades en el desarrollo de sus capacidades motoras de ritmo, sin embargo, luego de la aplicación de estos juegos, la mayoría de estudiantes tuvo un

desarrollo en estas competencias motoras, por eso se debe evaluar siempre como los docentes utilizan su metodología en el desarrollo de las diversas competencias. Así lo sostiene Ried (2002, p. 50) cuando plantea que las actividades de juego “son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad o perfeccionan determinada acción motriz. Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices”. Para estos resultados también suscribimos la teoría de Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

En relación al **segundo objetivo específico**, evaluar la aplicación de los juegos psicomotores desarrollen la motricidad gruesa en el logro del equilibrio en los niños de 05 años de la I.E.I N 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Los resultados muestran que en el pre test, detallan en un 48% se ubican en el nivel Bajo; mientras que en el post test, en el nivel Alto se localiza un 81%. Los datos concuerdan con los de Ramírez (2016) con su tesis sobre juegos utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa, cuyo propósito fue desarrollar la competencia motriz gruesa. Los resultados muestran que en el pre test, los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, es así que el 50 % obtuvieron B. En cuanto a estos resultados se aplicó la estrategia didáctica y en el post test, el 75% obtuvo A. Con base en estos resultados se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa. Ante estos datos, se hace evidente que la dimensión equilibrio ha mejorado notablemente con respecto al pre test,

por ende, esta estrategia se erige como una herramienta para el desarrollo de esta dimensión. Así lo menciona Fernández (1862, citado por cervantes, 2015) cuando determina que la psicomotricidad es una actividad importante en la educación y aprendizaje en los infantes de los diferentes establecimientos educativos. Este trabajo de investigación se sustenta en la teoría Piaget (1956), donde menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Finalmente, con respecto al **tercer objetivo específico**, comparar la aplicación de los juegos psicomotores desarrollen la motricidad gruesa en organización espacio temporal en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020. Se evidencian los siguientes datos, en el pre test, un 71% se ubican en el nivel Bajo; por otro lado, en el post test, un 81% se localiza en el nivel Alto. Los datos visualizados son similares al de Alva (2019) con su tesis sobre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash - Huari, 2018". Para el desarrollo del estudio se utilizó el tipo aplicado, nivel cuantitativo y diseño pre experimental. Asimismo, los resultados fueron sometidos a la prueba de T Student donde se indica que el valor observado es mayor que el valor tabular, por ende, queda demostrado que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

Definitivamente, la aplicación de los juegos psicomotores permite el desarrollo de la organización espacio temporal, esto debido a que a través de la parte lúdica los niños se sienten motivados y lo realizan inconscientemente, asimismo, todas las actividades lúdicas necesitan que el niño se posicione en un determinado lugar y tiempo. Así lo expone Fernández (2015) cuando manifiesta que la organización espacio temporal es consustancia al desarrollo de la persona, ya que todos nosotros lo utilizamos en cada

actividad que realizamos, por esto, es necesaria que se desarrolle en etapas tempranas de la vida. Por ello consideramos la teoría de Vigotsky (1924), que menciona que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados se demostró que los juegos psicomotores desarrollan “la motricidad gruesa en los niños de” 05 “años de la I.E.I. N° 1143” "Semillitas del Saber" – “Carlos Fermín Fitzcarrald”, 2020. Por ende, estas técnicas se erigen como una herramienta del que hacer pedagógico que mejorarán la motricidad gruesa en sus diversos niveles y aspectos.

En referencia al desarrollo del ritmo por medio de los juegos psicomotores se evidenció en el pre test un 52% de ellos se posicionan en el nivel Medio; mientras que en el post test, en el nivel Alto se localizaba un 81%. Esto demuestra que la estrategia centrada en el desarrollo de los juegos psicomotores si permite el desarrollo, permitiendo que el niño realiza diversas tareas o actividades que involucran el ritmo.

En relación al equilibrio, los resultados muestran que en el pre test, un 48% se ubican en el nivel Bajo; mientras que en el post test, en el nivel Alto se localiza un 81%. A partir de estos datos estadísticos se confirma que los juegos psicomotores ayudan al desarrollo del equilibrio, lo cual les permite realizar diversos movimientos y ejercicios. Finalmente, organización espacio temporal, los datos estadísticos muestran que en el pre test, un 71% se ubican en el nivel Bajo; por otro lado, en el posttest, un 81% se localiza en el nivel Alto, esto confirma que la estrategia utilizada si tiene influencia en la mejora de organización espacio temporal, por ende, es necesario que se siga implementado y contextualizando adecuadamente, ya que tendrá beneficios en procesos como ubicación en el espacio en las diversas actividades.

Recomendaciones

A los directivos de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020, en coordinación con los docentes se les insta que se planifiquen e implementen estrategias innovadoras y adecuadamente contextualizadas para mejorar y optimizar la motricidad gruesa.

A la plana docente de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" - Carlos Fermín Fitzcarrald, 2020, que permitan que los estudiantes investigadores realicen sus diversos estudios, ya que estos tendrán incidencia en el desarrollo de las competencias de los niños y niñas del aula donde se ejecutará la investigación.

A los estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, que innoven y/o adapten estrategias que realmente permitan desarrollar la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agramonte Herrera, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_YESSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Aguirre C. (2009). *Motricidad en la Educación Infantil.* Barcelona: Ceac

Alva Fernández, E. (2019). *Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash - Huari, 2018.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11530/JUEGOS_RECREATIVOS_MOTRICIDAD_GRUESA_ALVA_FERNANDEZ_EDMUNDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ardila, B. C, V. y Martínez, P. (2014). *Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar. En la institución educativa a distancia-IDEAD- Ibagué. Universidad de Tolima.* Recuperada de:

<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1410>

Arzola Uchuya, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cabrera., C. (2009). *Aprendizaje temprano. Morelia: Pez.*

Camacho, Mendoza., (2018). *Los juegos psicomotrices en niños de educación inicial.*(Tesis de Licenciatura). Sullana: Universidad Nacional de Tumbes.

Cervantes .L. (2015). *aplicación del programa “crecer jugando” para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. corpus cristhy del distrito de chaparra, provincia carabalí, departamento Arequipa 2015.*(Tesis de Licenciatura). Arequipa: Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa.

Conde, J. (2007). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas.*
Málaga: Ediciones Aljibe.

Constante, A. (2006)*El espacio, los materiales y el tiempo en la I.E Madrid, MEC dirección.*

Córdova Sigüeñas, N. (2017). “*Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*”. (Tesis de maestría).Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/27734/cordova_sn.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueto, C. (2007) *Juegos educativos en la educación primaria – Buenos Aires.*

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

repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/454/1/DiazAvilaAmparo.pdf

Victoria Mir, D. C. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles.* Narcea Ediciones. Dirección de Educación Inicial. (2011). *La Psicomotricidad en el II*

Ciclo De Educación Básica Regular –Nivel Inicial”, XIV Seminario Nacional de Programas de Atención no Escolarizada de Educación Inicial “El derecho aprender jugando respetando mis diferencias” - Gerencia Regional de Educación, La Libertad-Perú. Editorial Ministerio de Educación

Uneso (2019). *Cómo desarrollar la motricidad gruesa*. Recuperado de:

<https://www.eneso.es/blog/develop-la-motricidad-gruesa/>

Ferrari, M. J. (2010). *El libro de la estimulación*. Albatros.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=X385fSeSFbEC&lpg=PA96&dq=Motricidad%20gruesa&hl=es&pg=PA96#v=onepage&q=Motricidad%20gruesa&f=false>

García, M. y Ruiz, F. (2001). *Motricidad gruesa*. Madrid.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.

Hernández, T, Sánchez, I y Romero, Á. (2013). *Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil ‘Alegres Cangrejitos’*”, del municipio de Caibarién, provincia Villa Clara, Cuba. Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 185, Octubre de 2013.

Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd185/juegospsicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>.

Jiménez, E. (2006). *El desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura en los niños de primer grado de educación primaria del centro de experimentación pedagógica de la Universidad Nacional de Educación*. Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

- López Velasco, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>.
- Luján Aguilar, I. (2017). *Influencia del Huayno en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la I.E. N° 209 “Santa Ana” de la ciudad de Trujillo, 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9089/LUJAN%20AUILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E. y Villagómez Páucar, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. (4ª) Bogotá:U.
- Palomino Orizano, J., Peña Coarahua, J., Zevallos Ypanaqué, G. y Orizano Quedo, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima: San Marcos.
- Piaget, J.(1972). *El nacimiento de la inteligencia del niño*. Madrid: Aguilar.
- Ramírez Campos, W. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/JUEGOS_LUDICOS_RAMIREZ_CAMPOS_WENDY_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ried, B. (2002) *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona: Oniro S.A.

Sánchez, L. (2005). El desempeño docente en el desarrollo psicomotriz de los infantes.

México.

Silva Siesquén, I. (2018). Metodología del proyecto de investigación. Chimbote:

ULADECH.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). Código de ética para la

Investigación. Chimbote: ULADECH.

Yahuana Saguma, D. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. "Mi Nidito", Piura, 2017.* (Tesis de licenciatura).

Recuperadode [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%AD GRUESA JUEGO MOTRIZ YAHUANA SAGUMA DINA%20EDITA.p
df?sequence=4](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7856/MOTRICIDAD%AD%20GRUESA%20JUEGO%20MOTRIZ%20YAHUANA%20SAGUMA%20DINA%20EDITA.pdf?sequence=4)

ANEXOS

Anexo 03: Instrumento

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Sección: Única

Fecha:

1.3. Tema: Edad:

II. OBJETIVO: Identificar las capacidades psicomotrices gruesas de los niños y niñas

III. INSTRUCCIONES: Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Alto = 2

Medio = 1

Bajo = 0

III. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		Alto	Medio	Bajo
DIMENSIÓN: EQUILIBRIO				
01	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos			
02	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio			
03	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.			
04	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba			
06	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos			
DIMENSIÓN: RITMO				
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos			
08	Realiza movimientos al compás del equipo			
09	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad			
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos			
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos			
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos			
DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL				
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha			
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda			
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho			
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho			
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos			
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos			

ANEXO N° 2: VALIDACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		1		2		3		
D1	DIMENSION EQUILIBRIO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X		X		X		
2.	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X		X		X		
3.	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X		X		X		
5.	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X		X		X		
6.	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X		X		X		
D2	DIMENSION: RITMO							
7	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X		X		X		
8	Realiza movimientos al compás del equipo	x		X		X		
9	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X		X		X		
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X		X		X		
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X		X		X		
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X		X	75	X		
D3	DIMENSION: ORGANIZACIÓN ESPACIO							
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X		X		X		
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X		X		X		
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X		X		X		
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X		X		X		
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X		X		X		
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

D1. Equilibrio: si tiene suficiencia con los ítems

D2. Ritmo: si tiene suficiencia con los ítems

D3. Organización espacio temporal: si tiene suficiencia con los ítems

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

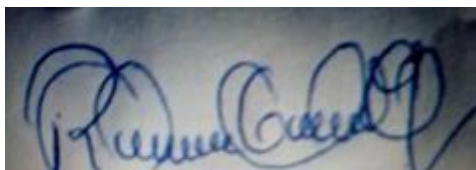
Grimalda Rosario, García Meléndez

DNI: 41075751

Especialidad: Magister en Educación Inicial

Correo electrónico: charitogm0710@gmail.com.

Fecha: San Luis, 30 de setiembre del 2020.

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is cursive and appears to read 'Grimalda Rosario García Meléndez'.

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo.

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA

MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
D1	DIMENSION EQUILIBRIO							
1.	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X		X		X		
2.	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X		X		X		
3.	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X		X		X		
5.	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X		X		X		
6.	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X		X		X		
D2	DIMENSION: RITMO							
7	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X		X		X		
8	Realiza movimientos al compás del equipo	x		X		X		
9	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X		X		X		
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X		X		X		
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X		X		X		
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X		X	75	X		
D3	DIMENSION: ORGANIZACIÓN ESPACIO							
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X		X		X		
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X		X		X		
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X		X		X		
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X		X		X		
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X		X		X		
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

D1. Equilibrio: si tiene suficiencia con los ítems

D2. Ritmo: si tiene suficiencia con los ítems

D3. Organización espacio temporal: si tiene suficiencia con los ítems

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

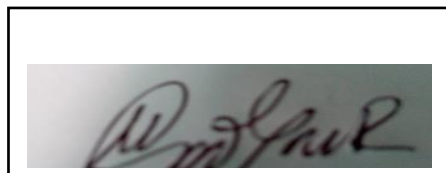
Flavia Maritza Collazos Roca

DNI 32731428

Especialidad: Magister en Educación Inicial

Correo electrónico: semillitasdelsaber1143@gmail.com

Fecha: San Luis, 30 de setiembre del 2020.



Firma del experto

SIEMPRE 1.-El estudiante no realiza el aspecto planteado en el ítem.

A VECES 2.- El estudiante realiza, algunas veces, el aspecto planteado en el ítem

NUNCA 3.- El estudiante realiza siempre el ítem planteado.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		1		2		3		
D1	DIMENSION EQUILIBRIO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1.	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X		X		X		
2.	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X		X		X		
3.	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X		X		X		
5.	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X		X		X		
6.	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X		X		X		
D2	DIMENSION: RITMO							
7	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X		X		X		
8	Realiza movimientos al compás del equipo	x		X		X		
9	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X		X		X		
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X		X		X		
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X		X		X		
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X		X		X		
D3	DIMENSION: ORGANIZACIÓN ESPACIO							
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X		X		X		
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X		X		X		
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X		X		X		
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X		X		X		
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X		X		X		
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

D1. Equilibrio: si tiene suficiencia con los ítems

D2. Ritmo: si tiene suficiencia con los ítems

D3. Organización espacio temporal: si tiene suficiencia con los ítems

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

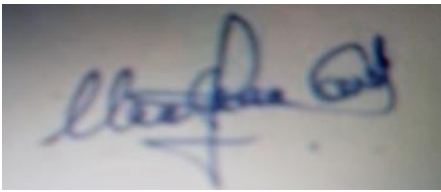
Maritza Lita, Alvarado Guimaray

DNI: 31674863

Especialidad: Magister en Educación Inicial

Correo electrónico: litaag040876@hotmail.com

Fecha: San Luis, 30 de setiembre del 2020.




Firma del experto

SIEMPRE 1.-El estudiante no realiza el aspecto planteado en el ítem.

A VECES 2.- El estudiante realiza, algunas veces, el aspecto planteado en el ítem

NUNCA 3.- El estudiante realiza siempre el ítem planteado.

ANEXO 3


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 30 de setiembre 2020

OFICIO N° 173-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA
Sr(a).
Flavia Maritza Collazos Roca
Directora de la I.E.I. N° 1143 "Semillitas del Saber" Carlos Fermín Fitzcarrald
Carlos Fermín Fitzcarrald
Presente.-


De mi consideración:


Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante Huerta Melgarejo Yesica Yesmina, con código de matrícula N° 1207171071, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "NIVEL DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 2020." durante los meses de octubre y noviembre del presente año.


Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

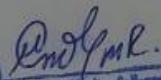
Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN


Pbro. Dr. Segundo Arbidoro Díaz Flores
Director

C.c/
Archivo 


Prof. Flavia Maritza Collazos Roca
DIRECTORA

Recibi: 15-10-2020
Folios : 01

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b - Nuevo Chimbote, Peru
Cel 950084289

ANEXO 4

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 2020.**

Investigador (a): *Yesica Huerta Melgarejo*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 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) La Motricidad gruesa es esencial en el desarrollo de todas las personas especialmente en los niños. La niñez es una etapa donde se desarrolla las diversas capacidades de los niños y niñas, dentro de estas, existe una muy esencial denominada motricidad gruesa, la cual le sirve para realizar actividades esenciales, como por ejemplo, subirse a los árboles, deslizarse por diversas pendientes, etc.

Procedimientos:

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

1. Participación a través del WhatsApp

2. Participación en las estrategias de la motricidad gruesa (realizan diferentes movimientos manteniendo una postura equilibrada)
3. A aplicación de los instrumentos de evaluación (Ficha de observación)

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

Beneficios:

Medir el nivel de desarrollo motor grueso, en el cual se encuentran los niños y niñas, esto tendrá los beneficios; primero, permitirá establecer si las prácticas pedagógicas que se imparten son las adecuadas y; segundo, con base en los resultados se pueden implementar o innovar nuevas estrategias de enseñanza de la competencia motora gruesa.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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:

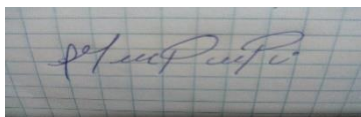
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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 webmaster@uladech.edu.pe

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.



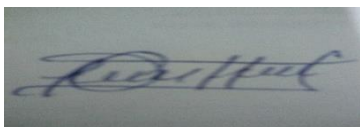
Fecha: 01/10/20

Marisabel Paredes Huerta

DNI: 47609725

Hora: 3:00

Participante



Fecha: 01/10/20

Yesica Yesmina Huerta Melgarejo

Hora: 3:00

Investigador

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 2020.**

Investigador (a): *Yesica Huerta Melgarejo*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 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) La Motricidad gruesa es esencial en el desarrollo de todas las personas especialmente en los niños. La niñez es una etapa donde se desarrolla las diversas capacidades de los niños y niñas, dentro de estas, existe una muy esencial denominada motricidad gruesa, la cual le sirve para realizar actividades esenciales, como por ejemplo, subirse a los árboles, deslizarse por diversas pendientes, etc.

Procedimientos:

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

1. Participación a través del WhatsApp

2. Participación en las estrategias de la motricidad gruesa (realizan diferentes movimientos manteniendo una postura equilibrada)
3. A aplicación de los instrumentos de evaluación (Ficha de observación)

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

Beneficios:

Medir el nivel de desarrollo motor grueso, en el cual se encuentran los niños y niñas, esto tendrá los beneficios; primero, permitirá establecer si las prácticas pedagógicas que se imparten son las adecuadas y; segundo, con base en los resultados se pueden implementar o innovar nuevas estrategias de enseñanza de la competencia motora gruesa.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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:

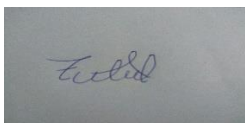
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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 webmaster@uladech.edu.pe

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.



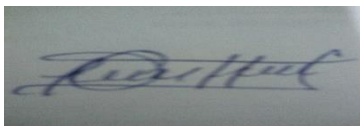
Fecha: 30/09/20

Zoila Pilar Luna Damazo

DNI: 44693736

Hora 10:40

Participante



Fecha: 30/09/20

Yesica Yesmina Huerta Melgarejo

Hora: 10:40

Investigador

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 2020.**

Investigador (a): *Yesica Huerta Melgarejo*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS PSICOMOTORES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I N° 1143 "SEMILLITAS DEL SABER" - CARLOS FERMÍN FITZCARRALD, 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) La Motricidad gruesa es esencial en el desarrollo de todas las personas especialmente en los niños. La niñez es una etapa donde se desarrolla las diversas capacidades de los niños y niñas, dentro de estas, existe una muy esencial denominada motricidad gruesa, la cual le sirve para realizar actividades esenciales, como por ejemplo, subirse a los árboles, deslizarse por diversas pendientes, etc.

Procedimientos:

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

4. Participación a través del WhatsApp

5. Participación en las estrategias de la motricidad gruesa (realizan diferentes movimientos manteniendo una postura equilibrada)
6. A aplicación de los instrumentos de evaluación (Ficha de observación)

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

Beneficios:

Medir el nivel de desarrollo motor grueso, en el cual se encuentran los niños y niñas, esto tendrá beneficios; primero, permitirá establecer si las prácticas pedagógicas que se imparten son las adecuadas y; segundo, con base en los resultados se pueden implementar o innovar nuevas estrategias de enseñanza de la competencia motora gruesa.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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:

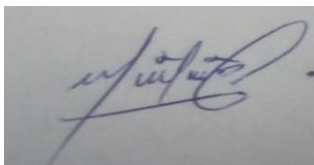
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 960255956

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 webmaster@uladech.edu.pe

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.



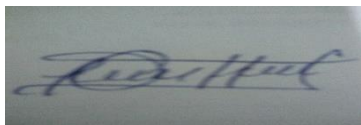
Fecha: 01/10/2020

Medaly Micaela, Luna Damazo

DNI: 46942343

Hora: 9:00

Participante



Fecha: 01/10/20

Yesica Yesmina Huerta Melgarejo

Hora: 9:00 Investigador

HUERTA MELGAREJO

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo