



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y  
MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 30001-54 DE  
LA PROVINCIA DE SATIPO-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. ACERO URCUHUARANGA, EVELIN DORIS

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

SATIPO-PERÚ

2019

## 2. Hoja de firma del jurado

---

Dr. CASTILLO MENDOZA HELSIDES LEANDRO  
PRESIDENTE

---

Mgr. LEÓN PALOMINO, LUIS ANGEL  
SECRETARIO

---

Mgr. HIDALGO JUSTINIANO, EDWIN  
MIEMBRO

### **3. Hoja de agradecimiento**

Agradezco las personas al todo poderoso, a la Universidad, mi familia, al tutor por darme las facilidades y apoyo moral, para lograr mis objetivos como el logro de mi título profesional.

La autora

## **Dedicatoria**

Dedicado especialmente a mi padre, a mi madre y por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado por mi persona el título profesional.

La autora

#### 4. Resumen

El trabajo de investigación se realizó con el objetivo general de: Determinar la relación que existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 con un diseño de correlacional trabajado con el método general científico, y los procedimientos, siendo el problema general ¿Qué relación existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 ? Generando la base de datos en el programa excel versión 13 y el procesamiento de los mismos de resultados en el programa SPSS versión 23 siendo el objetivo Donde el resultado ha concluido con una probabilidad de error del 0,0397% se afirmó que existió relación entre Juego y Motricidad gruesa el coeficiente hallado  $r=0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva muy fuerte notándose claramente donde los estudiantes que practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

*Palabras claves: motricidad gruesa por medio de los juegos*

## **Abstract**

The research work was carried out with the general objective of: Determine the relationship between games and gross motor skills in students of the Initial Educational Institution No. 30001-54 of the province of Satipo-2019 with a correlational design worked with the method general scientific, and procedures, being the general problem What is the relationship between games and gross motor skills in students of the Initial Educational Institution No. 30001-54 of the province of Satipo-2019? Generating the database in the program excel version 13 and the processing of the same results in the program SPSS version 23 being the objective Where the result has concluded with an error probability of 0.0397% it was stated that there was a relationship between Game and gross motor. The coefficient found  $r = 0.715$  that quantified the relationship between the variable Game and gross motor, it was determined that both variables were related in a very strong positive way clearly noticing where the students who played the game noticed a strong relationship with the practice of motor skills. thick in one by 51.12%.

*Keywords: gross motor through games*

## 5. Contenido

1. Título.....	i
2. Hoja de firma del jurado.....	ii
3. Hoja de agradecimiento .....	iii
4. Resumen .....	v
5. Contenido .....	vii
6. Índice de gráficos y tablas .....	ix
I. Introducción .....	11
II. Revisión de la literatura .....	14
2.1. Antecedentes .....	14
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	14
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	16
2.2. Bases teóricas .....	24
2.2.1. Bases teóricas de juegos. ....	24
2.2.2. Bases teóricas de motricidad gruesa.....	25
2.3. Justificación .....	28
III. Hipótesis .....	30
IV. Metodología .....	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Población y muestra .....	32
a. Población.....	32
c. Muestra.....	33
4.3. Definición y operacionalización de variables juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019.....	35
4.4. Técnicas e instrumentos.....	37
a. Técnicas.....	37
b. Instrumentos .....	37
4.5. Plan de análisis.....	40
4.6. Matriz de consistencia de juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019.....	41
4.7. Principios éticos .....	43

<b>V. Resultados</b> .....	44
<b>5.1. Resultado</b> .....	44
<b>5.3. Estudio correlacional</b> .....	62
<b>5.4. Análisis de resultado</b> .....	74
<b>VI. Conclusiones y recomendaciones</b> .....	79
<b>6.1. Conclusiones</b> .....	79
<b>6.2. Recomendaciones</b> .....	80
<b>VII. Referencias bibliográficas</b> .....	82
<b>ANEXOS</b> .....	86

## 6. Índice de gráficos y tablas

### Índice de gráficos

GRAFICO N° 01: Dimensión pelotitas de espuma aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	46
GRAFICO N° 02: Dimensión enfilear cuentas aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	48
GRAFICO N° 03: Dimensión juego de memoria aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	50
GRAFICO N° 04: Resultados porcentuales variable juego aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°30001-54 de la provincia de Satipo -----	52
GRAFICO N° 05: Dimensión equilibrio aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	55
GRAFICO N° 06: Dimensión coordinación viso motriz aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	57
GRAFICO N° 07: Dimensión autocontrol aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	59
GRAFICO N° 08: Resultados porcentuales motricidad gruesa oral aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo - -----	61

## Índice de tablas

TABLA N° 01: Población de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019-----	33
TABLA N° 02: Muestra de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019-----	33
TABLA N° 03: Dimensión pelotitas de espuma aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-----	45
TABLA N° 04: Dimensión enfilear cuentas aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-----	47
TABLA N° 05: Dimensión juego de memoria aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-----	49
TABLA N° 06: Resultados porcentuales juego aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	51
TABLA N° 07: Dimensión equilibrio aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	54
TABLA N°08: Dimensión coordinación viso motriz aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	56
TABLA N°09: Dimensión autocontrol aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -----	58
TABLA N°10: Resultados porcentuales variable motricidad gruesa aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo - -----	60

## **I. Introducción**

Desde los tiempos antiguos o mejor dicho desde la aparición del hombre se producen los movimientos como saltar, correr, jalar, utilizar palanca, empujar son movimientos que el hombre ha practicado desde su aparición, naturalmente no estaba sistematizado ni conocido con el nombre de motora gruesa ni mucho menos con el nombre de movimientos kinestésicos, pero sí con toda seguridad los seres humanos de esa época realizaban todas sus actividades sin ninguna ciencia ni tecnología aplicada era fuerza hombre, incluso en la época de nuestros antepasados época de los incas no se conocía ninguna tecnología de hoy, sin embargo tenían su propia tecnología. Según (Cárdenas) los niños de la época inca conocían una gran variedad de juegos imitando la labor de sus padres, o sea labores agrícolas jugando con piedrecillas frijoles u otros las niñas jugando con muñecas de trapo, de piedra o barro, por esta razón el niño aprende jugando porque el mundo del niños es jugar, en este sentido se desarrolló la investigación científica Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 las líneas de investigación son proporcionados por la Universidad intervenciones educativa, naturalmente buscando enfocar el aspecto socio cognitivo y orientado al impulso de los aprendizajes en alumnos de Educación Básica Regular peruana.

La investigación científica se desarrolló utilizando el método general científico, haciendo uso de sus procedimientos como: la observación, recolección de datos, inducción, deducción, análisis, síntesis que permitirá procesar información. Para el recojo de datos se utilizó la técnica de la observación asimismo se desarrolló 15 ítems el instrumento para recojo de información es Escala tipo Likert.

El manual de metodología de la investigación científica (2015) nos precisa el rumbo del desarrollo de la investigación, en cumplimiento a este documento universitario en general de la investigación, el problema general de la presente investigación es ¿Qué relación existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019?

La población total es: 118 estudiantes de tres, cuatro y cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo. La muestra de estudio está compuesta por 20 estudiantes de 5 años de edad del aula azucena la misma Institución Educativa.

Por todas estas razones expuestas se llevó a cabo la investigación con el propósito de resolver el problema descrito líneas arriba, de tal manera que la justificación es razonable por que benefició a los estudiantes del nivel inicial a lo que nos estamos dedicando

Los resultados que se lograron obtener de la presente investigación fue de trascendencia hacia la sociedad, la comunidad científica, estuvo

comprobado bajo la prueba de la hipótesis, en el proceso se desarrolló la estadística, puesto que se desarrolló bajo un sustento científico obligatorio y sirvió a futuros investigadores favoreciendo el uso de los juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa y logro de los aprendizajes, por ello las competencias de todas las áreas y contribuyó a nuevos planteamientos para resolver problemas de aprendizaje utilizando los diferentes tipos de juego.

## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Revisando los trabajos de investigación previa a nivel internacional y nacional se llegó a materializar los siguientes trabajos.

Pérez, C. (2015) En su trabajo de investigación *“Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato”* Universidad Técnica De Ambato-Ecuador para optar por el título de licenciada en estimulación temprana con el objetivo general: Diseñar una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa trabajada en una población de 61 elementos y una muestra de 30 niños, el instrumento utilizado fue cuestionario con la técnica de encuesta llegando a las conclusiones: Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes: Rayuela, gato y ratón, yermis, el rey dice, los países, ensacados, la soga. Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de

persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Baque, J. (2013) en su tesis *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María Del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia De Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”*

Universidad Estatal Península De Santa Elena-Ecuador para optar el título de licenciado en educación física, deportes y recreación con el objetivo general: Definir la importancia del desarrollo de motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas: coordinación, equilibrio y lateralidad en niños y niñas de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat del periodo lectivo 2013 -2014 trabajada en una población de 66 estudiantes y el instrumento utilizado fue encuesta con la técnica la observación llegando a las conclusiones: Los movimientos que realizan los estudiantes son pocos coordinados realizando actividades incontrolables, no pueden utilizar las partes de su cuerpo con igualdad. Debemos concluir que, si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad. Los padres de familia dejan toda la obligación a la escuela para el desarrollo motor, las primeras orientaciones, al igual que la educación, debe ser en casa. Es importante recalcar la cultura de juego que se realiza en casa.

### 2.1.2. Antecedentes nacionales

Atoche, M. (2016) En su tesis *“El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, Año 2016”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú para optar el Título profesional de licenciada en educación inicial como objetivo general: Determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016 trabajada en una población de dos aulas cuya muestra de trabajo estuvo conformada por 15 niños para el cual se empleó la técnica de la prueba o examen mediante los instrumentos de prueba de entrada o pre test y prueba de salida o post test además, utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento de la ficha de observación llegando a las conclusiones: Los resultados obtenidos en el pre test expresan que la mayoría de los niño/as 5 años de edad de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016, presenta dificultades para la coordinación de motricidad gruesa en sus movimientos, lo cual se evidencia en el pre test. La aplicación de los talleres de psicomotricidad se realizó a través de 10 sesiones de lo cual los niños y niñas iban mejorando progresivamente sus logros de aprendizaje en cada sesión que se iba desarrollando. Los resultados de la aplicación de las sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la

psicomotricidad gruesa. Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los niños y niñas tienen un buen logro en el desarrollo motor grueso. Los resultados muestran que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños(as). de 5 años de edad de la institución educativa N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, como se observan en el post test.

Robles, I. (2017) en su tesis *“Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 84 Niña María del distrito del Callao – 2016”* Universidad Cesar Vallejo-Perú para optar el título profesional de licenciada en educación inicial y como objetivo general: Determinar el nivel de logro de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 84 Niña María del distrito del Callao – 2016 trabajada en una población de 88 niños, el instrumento utilizado fue la escala de estimación y se utilizó la técnica de la observación llegando a las conclusiones: El 36% del total presenta nivel de inicio de la motricidad gruesa, por lo que los niños y niñas no lograrían demostrar que efectivamente dominan el cuerpo de forma dinámica, como también presenten habilidades para manejar el cuerpo de forma estática. Se presentó que el 46% del total de estudiantes demuestran un nivel de inicio. Por lo cual, los niños y niñas ubicados en estos últimos niveles presentarían deficiencias con respecto a realizar movimientos 33 con equilibrio como saltar cuerdas sin tropezar, pararse en las puntas de los pies, mantenerse

parado; como en actividades más específicas como lograr una respiración adecuada al contraer y relajar las manos utilizando esponjas.

Gastiaburú, G. (2012) en su tesis *“Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E Del Callao”* Universidad San Ignacio De Loyola-Perú para optar el grado académico de maestro en educación mención de Psicopedagogía de la Infancia con el objetivo general: Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao, trabajada en una población de 105 alumnos con una muestra constituida por 16 niños, el instrumento utilizado fue Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) llegando a las conclusiones: La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Chávez, S, Sánchez, E. (2015) en su tesis *“Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen De*

*Fátima” – Pio Pata”* Universidad Nacional Del Centro Del Perú para optar el título profesional de licenciada en pedagogía y humanidades especialidad: educación inicial con el objetivo general: Conocer la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen de Fátima”, trabajada en una población de 180 entre niños y niñas con una muestra de 27 niños de ambos sexos, el instrumento utilizado fue lista de cotejo con la técnica observación indirecta no reactiva, llegando a las conclusiones: Después de haber aplicado los juegos tradicionales en los niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen de Fátima” – Pio Pata se concluyó que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas, así mismo se observa que en la prueba de salida del grupo experimental según los resultados las niñas tuvieron mejores puntajes a comparación de los resultados que los niños, es por eso que se puede decir que los juegos tradicionales influyo más en las niñas que en los niños. Por otro lado se estableció también que los efectos de dicha investigación son heterogéneos; en ciertos educandos pueden influir más en el desarrollo de habilidades comunicativas que de otros.

Cancho, L (2014) en su tesis *“Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “KYODAI” de Pio Pata– El Tambo”* Universidad Nacional Del Centro Del Perú para optar el título profesional de licenciado en educación especialidad de educación física y psicomotricidad con el objetivo general:

Determinar la influencia de un programa de juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “KYODAI de Pio Pata - El Tambo, trabajada en una población del total de matriculados con una muestra de 19 niños de ambos sexos y el instrumento utilizado fue fichas con la técnica de la observación, llegando a las conclusiones: De acuerdo al procesamiento y análisis de los datos logrados en la aplicación de la ficha de observación de la coordinación dinámica gruesa fue que la Tc fue mayor que Tt (10,25 5,024)  $2 \times 0,05 > x >$  , en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). El programa de los juegos motores influye significativamente para desarrollar la coordinación dinámica gruesa (correr, lanzar, saltar y bailar) en niños de 5 años del J.N.P. “KYODAI” de Pio-Pata – Huancayo. Se comprobó que existen diferencias significativas de promedios entre la prueba de entrada y prueba de salida luego de la aplicación del programa de juegos motores. Puesto que  $2 \times 7 \times x > c >$  se concluye que: Existe diferencia significativa de frecuencias entre la prueba de entrada y la prueba de salida en coordinación dinámica gruesa en niños de cinco años del J.N.P “KYODAI” de Pio Pata.

Marchena, F. (2017) En su tesis *“la motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 053 Mi Niñito Jesús, Surquillo – 2017”* Universidad Cesar Vallejo-Perú para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial con objetivo general: Determinar la relación entre la motricidad gruesa y las nociones espaciales

en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa “053 Mi Niño Jesús del distrito de Surquillo del año 2017, La población estuvo conformada por 73 estudiantes, para la muestra se usó la totalidad de la población, y para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, el instrumento empleado es la ficha de observación, llegando a las conclusiones: El objetivo de la investigación es determinar la relación entre la motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.I. Mi Niño Jesús surquillo-2017, se obtuvo como resultado que existe relación positiva moderada, según el valor obtenido  $p=0,019$  ( $p<0,05$ ), con un coeficiente de correlación de  $(r) = 0,274$  por tanto podemos afirmar que se relacionan ambas variables. En lo que refiere al objetivo específico de correlación entre la variable motricidad gruesa y la dimensión de espacio parcial, se obtuvo como resultado el valor de significancia  $p=0,025$  ( $p<0,05$ ), con un coeficiente de correlación de  $(r) = 0,262$  indicando que existe relación positiva entre la motricidad gruesa y el espacio parcial. Lo que indica que se debe desarrollar actividades motoras que sean realizados por ellos mismo. Respecto al objetivo específico de correlación entre la motricidad gruesa y el espacio total se obtuvo como resultado según el valor obtenido  $p=0,084$  ( $p<0,05$ ), con un coeficiente de correlación de  $(r) = 0,203$ , lo que indica que existe correlación positiva débil entre la motricidad gruesa y el espacio total en los niños de 4 años. Lo que indica que los niños no desarrollan eficientemente las actividades motoras en espacio global.

Vásquez, J. (2016) En su tesis *“Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – 2014”* Universidad Nacional De Cajamarca-Perú para optar el título de magister en ciencias mención: gestión de la educación con el objetivo general: Determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014, teniendo como población muestral de 30 estudiantes, el instrumento empleado para la recolección de la información fue ficha de observación de pre test y post test, llegando a las conclusiones: . La Aplicación del Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la Socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014, así como se demuestra en el cuadro de comparación de la distribución de frecuencias del post test. Al aplicar el Programa de Juegos Recreativos mejoró la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014. En función a los resultados del pre test, se procedió a diseñar el programa de juegos recreativos, el mismo que se desarrolló utilizando sesiones de aprendizaje en un periodo de tres meses con el único propósito de mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329 de Sarabamba – Chota, 2014. Después de aplicar el programa de juegos recreativos se procedió aplicar el post test, cuyos resultados determinan que se mejoró el nivel de socialización pasando del nivel inicio al nivel de proceso con una diferencia de 5,04 puntos demostrando que el

desarrollo del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio.

Carlos, M. (2017) en su tesis *“Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 389, Rímac – 2016”* Universidad Cesar Vallejo-Perú para obtener el título profesional de licenciado (a) en educación inicial con el objetivo general determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E “Virgen de Lourdes” del distrito del Rímac en el año 2016 trabajada en una población compuesta por todos los estudiantes de las aulas de 5 años con una muestra de 50 estudiantes, para la recolección de datos se empleará la técnica de la observación el instrumento que se utilizara en esta investigación es la escala de habilidades sociales para niños de 5 años llegando a las conclusiones: Existe una mejora significativa con respecto al grupo experimental en donde se aplicó el programa juegos cooperativos (Dif. Rp= 21.6; p.005), a comparación del grupo control donde no ocurrió alguna diferencia significativa (p>.005). Existió una diferencia entre las medidas posttest de 24.48 (p>.005) luego de aplicar el programa juegos cooperativos en el grupo experimental. Con respecto a la dimensión habilidades para relacionarse con adultos, no existieron diferencias significativas al iniciar el programa (medición pretest: p>.005). Sin embargo, esta diferencia se estableció luego de aplicar el programa de juegos cooperativos en la muestra experimental-posttest (Dif.= 20.16; sig.=.000, p<.005).

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Bases teóricas de juegos.**

Ramos (s.f.)

La huella dejada por el juego favorece y desarrolla todo lo potencial del estudiante, siendo el juego una conducta tan natural de todo ser humano, gracias al juego todo ser humano en sus primeros años sea varón o mujer, manipula, resuelve problemas, manipula piensa, hará en forma natural para ir desarrollando un pensamiento más complejo y adquiera sus primeras nociones, que naturalmente serán base para operaciones mentales más complejas como el análisis y la síntesis. (párr..3-4)

Ramos (s.f.)

La recomendación para promover el juego que dio la especialista es:

Preparar un entorno seguro y con diversidad de espacio dentro y fuera de la casa.

No comprar juguetes caros, facilitar o materiales simples como cajas, latas vacías, telas, teniendo en cuenta que deben ser completamente limpios y seleccionados para no lastimar al menor de edad.

Los acompañamientos de los padres de familia deben estar presente en todo momento del juego. (párr..6)

Martin (s.f.)

En la campaña permiso para ser niño organizado por el Ministerio de Educación donde manifiesta ¿Qué está motivando a el alejamiento de lo lúdico? Uno de los factores es que los muchos de los padres de familia vienen poniendo mucho énfasis en que los niños alcancen puntajes muy altos en las evaluaciones y el niño se somete a condiciones de estrés continuo que tal vez podría llegar a ser perjudicial para su desarrollo neuronal, en este sentido se está restando el tiempo para el juego y que desarrollen sus habilidades sociales con los amiguitos que cuentan en su entorno, por supuesto que ellos son muy importantes en su vida, en tal sentido hay que darles el tiempo necesario para que sean niño.

La educación inicial apunta a que los educandos de esa edad desarrollen su personalidad de forma integral, direccionado a su desarrollo intelectual, habilidades sociales, y desarrollo físico, con los tres aspectos tan necesarias para el desarrollo integral del ser humano. (p.3)

### **2.2.2. Bases teóricas de motricidad gruesa**

Pacheco (2015)

Implica generar movimientos de manera armonizada y coordinada, e integra lo motriz, con lo cognitivo involucrando movimientos amplios del cuerpo a partir de la maduración muscular, óseo espacial y las experiencias del niño de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar adquiriendo ritmo en la

marcha y dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo. (p.10)

UNICEF (s.f)

Pelotitas de espuma: Es una actividad donde los estudiantes juegan con pelotas de diferente material y tamaños lanzando hacia arriba, pateando, arrojan al otro extremo para incrementar su habilidad motora y física

Enfilar cuentas: Es una actividad donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda ensarta objetos de colores de diferentes formas en forma libre y aprende a mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas y pueden realizar collares, cintas para jugar.

Juego de memoria: Es una actividad con la manipulación de cartas de colores diferentes con variados dibujos donde los estudiantes escogen, buscan la relación, emparejar, ayuda a la memorización. (p.16)

### **Base teórica de aprendizaje**

Perú, Ministerio de Educación (2007) Plantea:

La metacognición es la forma de autorregular su logro de sus conocimientos; esto significa seleccionar materiales, hacer uso de estrategias pertinentes, controlar en el proceso de ejecución, saber evaluar en todo momento de su aprendizaje para detectar algunas deficiencias que se esté realizando y luego sea aplicado a una nueva situación. El desarrollo

de esta capacidad permite un aprendizaje más efectivo, propio, creativo donde el educando tendrá el autocontrol de crear su propio conocimiento, experiencias, tener sus propios resultados. A sí mismo es necesario hacer mención los estilos de aprendizaje, que responden a como se selecciona y representa la información se tiene:

Estilo visual; donde el ser humano tiene la forma de abstraer y planificar, tiene íntima relación con la visión permitiendo establecer relación entre ideas y conceptos, esto se evidencia en el aula cuando los estudiantes prefieren leer textos, observar láminas.

Estilo auditivo; el educando tiene toda la facilidad de aprender con representaciones auditivas, donde necesita escuchar, aprender fácilmente de exposiciones, conferencias, disertaciones porque retiene la información de este modo.

Estilo kinestésico; donde el educando aprende a partir de la experimentando, está en movimiento, manipula, construye pone en acción todos sus conocimientos. Entonces las actividades planificadas en el aula deben estar direccionados en estos estilos para un mejor aprendizaje de los estudiantes (P.P.5,8)

### **2.3.Justificación**

El uso de los juegos es un recurso educativo utilizado a través de los tiempos en muchos países y hasta la actualidad se sigue haciendo uso en diversos países y lugares más remotos de la tierra. Los niños del nivel inicial tienen dificultades en el movimiento muchos de ellos no tienen la coordinación motora ese es el problema fundamental descubierto para realizar la presente investigación titulada Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019 también el otro problema encontrado es que los padres de familia no le dan la importancia necesaria los juegos y desarrollo de la motricidad gruesa por una razón fundamental que ellos no conocen en el beneficio de esta estrategia y cuánto es importante el desarrollo de la coordinación motora gruesa para que aprendan a desenvolverse con espontaneidad dentro de su entorno, que contribuirá al logro de las competencias de todas las áreas y desarrollo personal.

Por todas estas razones expuestas se lleva a cabo la investigación con el propósito de resolver el problema descrito líneas arriba, de tal manera que la justificación es razonable por que beneficiara a los estudiantes del nivel inicial a lo que nos estamos dedicando

La importancia del presente trabajo de investigación es determinar la relación que existe entre juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de

la Institución educativa inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo del-2019. Los resultados obtenidos de la presente investigación estarán dados bajo un sustento científico obligatorio y serán difundidos para que conozcan los docentes, padres de familia, otros investigadores y pueda servir para futuras investigaciones y surgir otras estrategias en mejora de los aprendizajes y la calidad de la educación.

### **III. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

Existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

#### **Hipótesis específico**

Existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

Existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

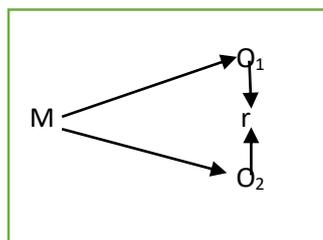
Existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019

#### IV. Metodología

En relación a la metodología Niño, V. M (2011) Plantea: Es un conjunto sistemático de estrategias, procedimientos, técnicas que se siguen con el propósito de recoger datos y emprender su análisis, buscar una posible solución al problema. En el presente trabajo de investigación el método general a utilizar es el método científico, que le permita llegar a la realidad con pretensiones de validez y confiabilidad donde se harán observaciones a las inducciones, formulando hipótesis, extraer las consecuencias lógicas, buscar la relación hipotética entre las variables, comprobarlas a través de la aplicación de técnicas e instrumentos, válidos confiables en la recopilación de datos empíricos y si las hipótesis son aceptadas o rechazadas.(p.79)

##### 4.1.Diseño de la investigación

El diseño de una investigación es primordial en toda investigación por tal razón en la presente investigación que se está desarrollando se utilizó como diseño de investigación correlacional Abanto, (2015) se trata de buscar solo la relación entre las dos variables al respecto también el autor manifiesta que examina la relación o asociación existente entre dos o más variables, en la misma unidad de investigación o sujetos de estudio. (p.38)



DONDE

M = Muestra.

O<sub>1</sub> = Variable 1

O<sub>2</sub> = Variable 2.

R = Relación de las variables

## **4.2.Población y muestra**

### **a. Población**

El presente trabajo de investigación cuenta con una población total de 118 estudiantes de las siguientes edades: 3-4-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019. Al respecto del universo Niño, V. M. (2011) afirma que la población o universo está constituida por la totalidad de elementos que están en un determinado ámbito de una investigación, tiempo y lugar que comparten algunas características comunes. (p.55)

**Tabla N° 01: población de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019.**

ESTUDIANTES DE A I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 años Margarita	13	14	27
4 años Girasol	16	12	28
4 años Jazmín	9	15	24
5 años Azucena	8	12	20
5 años Gladiolo	9	10	19
Total de población			118

**Fuente: Actas Institución Educativa Inicial N° 30001-54**

**b. Muestreo**

En el presente caso de la investigación se utiliza el muestreo intencional a conveniencia formando una muestra representativa que tengan las mismas características Valderrama, S. (2013) el metodólogo manifiesta que el tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras representativas mediante la inclusión en la muestra supuestamente típico. (p.193)

**c. Muestra**

La presente investigación cuenta con una muestra de estudio del aula azucena con 20 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019. Al respecto de la muestra Niño, V. M. (2011). Plantea que es una parte pequeña representativa de la población

determinada que es seleccionada con el propósito de medir las propiedades que le caracteriza a la totalidad de la población. (p.55)

**Tabla N° 02: muestra de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019.**

ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
5 AÑOS AZUCENA	8	12	20
Total de muestra			20

**Fuente: Actas Institución Educativa Inicial N° 30001-54**

### 4.3. Definición y operacionalización de variables juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución

#### Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGOS	<p>Es una actividad orientada al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora con objetivos específicos, refuerza conceptos, aprende a vincularse y expresar las experiencias y su estado de ánimo, conduce a la conquista de su autonomía y adquisición de saberes, aprende a resolver problemas en la vida cotidiana.</p> <p><b>Cépeda M. R (2017.) “El juego como estrategia lúdica de aprendizaje” (p.4)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se planificarán y realizaran juegos con pelotitas de tamaños y material diferentes como. de trapo, espuma, plásticos donde los estudiantes puedan dirigir libremente las actividades físicas y arrojaran hacia arriba, hacia abajo, patearan, arrojan al otro extremo, llenar a cestas y sacar de las cestas, pueden pasar en filas a sus compañeros todo en situación de juego donde, identificaran colores, expresaran su textura para incrementar su habilidad motora y física y puedan responder a preguntas planteadas ¿Quién pateo más lejos la pelotita? ¿Cómo..? ¿Dónde...? Estas actividades se realizaran con el acompañamiento y vigilancia de la maestra fuera del aula.</li> <li>- Se planificará actividades juegos donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda realizaran ensartado de objetos de diferentes formas y colores para elaborar un collar, unirán cuerdas, algunos lazos de diferente grosor para jugar la salta sogas en forma libre con sus pares para mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas con la motivación, repetición de la maestra.</li> <li>- Se planificará actividades de juego con la elaboración de cartas de colores con diseño de figuras de animales, plantas, utensilios de cocina, oficios, dibujos variados donde el estudiante manipulara y buscaran la relación entre ellas, buscaran coleccionar más cartas y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pelotitas de espuma:</b> Es una actividad donde los estudiantes juegan con pelotas de diferente material y tamaños lanzando hacia arriba, pateando, arrojan al otro extremo para incrementar su habilidad motora y física</li> <li>- <b>Enfilar cuentas:</b> Es una actividad donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda ensarta objetos de colores de diferentes formas en forma libre y aprende a mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas y pueden realizar collares, cintas para jugar.</li> <li>- <b>Juego de memoria:</b> Es una actividad con la manipulación de cartas de colores diferentes con variados dibujos donde los estudiantes escogen, buscan la relación, emparejar, ayuda a la memorización.</li> </ul> <p><b>UNICEF (s.f) “Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia” (p.16)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ejercita</b> libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras.</li> <li>- <b>Realiza</b> collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares.</li> <li>- <b>Participa</b> activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas.</li> </ul>	

		verbalizar lo que tiene en su colección y lograr la socialización con soporte de la maestra.			
MOTRICIDAD GRUESA	<p>Implica generar movimientos de manera armonizada y coordinada, e integra lo motriz, con lo cognitivo involucrando movimientos amplios del cuerpo a partir de la maduración muscular, óseo espacial y las experiencias del niño de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar adquiriendo ritmo en la marcha y dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo.</p> <p><b>Pacheco G.(2015) “Psicomotricidad en Educación Inicial” (p. 10)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizará diversos juegos de desplazamiento como: Reptar, pata coja, atrapar, quedarse inmóvil, pararse contra la gravedad, lanzar un cuerpo al espacio. El estudiante explorara el espacio y los objetos e interactuara en situaciones de juego demostrando equilibrio: Andar adelantando el brazo del mismo lado del pie que avanza a fin de lograr un equilibrio y con la ayuda de la maestra</li> <li>- Se organizará actividades lúdicas que involucren movimiento de coordinación viso motriz en situaciones de juego que incluya atrapar pelotas, insectos, pompas y pueden golpear tarolas, latas, salta mundo, tirar pelotitas y atrapar con movimientos precisos, que favorecerá para la prensión de la mano y ejecución de grafemas, siempre con la ayuda y vigilancia de la maestra.</li> <li>- Se organizará actividades lúdicas que involucren juego de autocontrol con dominio corporal estático como andar en una línea, pararse con un pie, control de emociones, relajación, movimiento de la cara, gestos en forma individual y grupal al compás de una melodía sonora previa planificación, supervisión de la maestra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Equilibrio:</b> Capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad o una postura sin desplazamiento donde una persona pueda mantener un gesto, quedar inmóvil, lanzar un cuerpo al espacio, pararse de un pie.</li> <li>-</li> <li>- <b>Coordinación viso motriz:</b> Es la ejecución de movimientos coordinados por el control de la vista y el objeto en movimiento que provoca recogerlo, golpearlo con movimientos precisos.</li> <li>- <b>Autocontrol:</b> Es la capacidad para canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento para un buen dominio de los movimientos corporales de la cara, gestos.</li> </ul> <p><b>Pacheco G.(2015) “Psicomotricidad en Educación Inicial” (p. 26)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Explora</b> de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio.</li> <li>- <b>Realiza</b> movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar, golpear con movimientos precisos.</li> <li>- <b>Realiza</b> movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos.</li> </ul>	Intervalar

#### **4.4.Técnicas e instrumentos**

##### **a. Técnicas**

Pino, R. (2013) al respecto manifiesta son procedimientos sistematizados, no preguntan sino que miran sistemáticamente operativos que sirven para la solución de problemas prácticos las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga porqué, para qué y cómo se investiga En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación que consiste en indagar actitudes, movimientos que tiene un sector de la población de estudiantes sobre un determinado problema (p.75)

##### **b. Instrumentos**

Abanto, (2015) al respecto nos señala: Son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas En el presente trabajo científico que se desarrollará se utilizará el instrumento para recoger información Escala tipo Likert que mide las habilidades de los estudiantes basado en 15 items que será aplicado a todos los estudiantes de la muestra (p.74)

## **Confiabilidad de Instrumento**

Ficha de instrumento

Datos informativos del instrumento

Autor : Acero Urcuhuaranga, Evelin Doris

Procedencia : investigación científica.

Aplicación : Estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo.

Propósito : elevar el aprendizaje del conocimiento de los estudiantes

Descripción del Instrumento

El instrumento presente pretende evaluar el aprendizaje de la muestra de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo. Considerando el juego como estrategia didáctica el instrumento consistente en una escala de Likert basada en la estructura de las dos variables y sus dimensiones con 15 ítems en forma general.

Norma de aplicación

Se organizan los reactivos de acuerdo a las dos variables con respecto a los temas planteados con su respectiva puntuación.

Para la aplicación de los instrumentos se solicita responder con toda claridad de acuerdo a las variables o de acuerdo a los temas planteados.

Norma de puntuación

La elección de esta estructura se basa en sus ventajas con respecto a otros posibles instrumentos de medición, está constituida por 15 ítems que se agrupan en forma general de acuerdo a las dos variables y de acuerdo a las dimensiones todo esto según la operacionalización de variables y su valoración es puntaje menor 1 punto y puntaje mayor 4 puntos.

En concordancia con la validez de instrumento de medición tenemos a los autores Mucha & Hospinal (2011, p.18) en donde manifiesta que no es común encontrar pruebas sólidas que sustenten la validez de la mayor parte de las mediciones de carácter psicológico, esto se debe a que mientras la confiabilidad sería esencialmente una cuestión empírica donde la validez persigue la explicación con todas sus explicaciones.

La validación se hizo a través del método juicio de expertos, en el presente caso es validado por el Dr. Salome Condori Eugenio y Mg Zapata Fuentes Ángel

EXPERTO	CUADRO ACADÉMICO	OPINIÓN
Dr. Salome Condori Eugenio	Doctor	Adecuado
Mg. Zapata Fuentes Ángel	Magister	Adecuado

Este tipo de validez enjuicia lo apropiado el instrumento.

Confiabilidad de prueba

La prueba se aplica en una muestra de 20 estudiantes 5 años de edad de la Institución Educativa con el objetivo de hallar la confiabilidad de

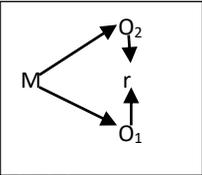
consistencia interna del instrumento para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 23 hallándose mediante el Alfa de Crombach

Alfa de Cronbach	N de elementos
,828	2

#### **4.5. Plan de análisis**

La planificación en una investigación científica es el orden de actividades para el logro de investigación en tal sentido se hizo en primer orden se observó de manera práctica seguidamente se aplicó los instrumentos para el recojo de datos a todos los estudiantes de la muestra seguidamente se organizó una base de datos en el programa excel que en este caso es de 20 estudiantes del nivel inicial y se procederá a la tabulación de los mismos. Teniendo en cuenta los criterios de evaluación para el análisis de datos, se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtendrán las frecuencias, para realizar el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivos gráficos.

**4.6. Matriz de consistencia de juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo -2019.**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																														
¿Qué relación existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?	Determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.	H1. Existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.	<b>VARIABLE 1 JUEGOS</b> - <b>Ejercita</b> libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras  - <b>Realiza</b> collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares.	Tipo de Investigación : Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: correlacional Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: Correlacional																														
<b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>		Donde: M = Muestra O <sub>1</sub> = Variable 1 O <sub>2</sub> = Variable 2 r = Relación de las variables de estudio. POBLACIÓN																														
1. ¿Qué relación existe entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?  2. ¿Qué relación existe entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?  3. ¿Qué relación existe entre juegos de memoria y autocontrol en estudiantes de la	1.-Determinar la relación que existe entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.  2.-Precisar la relación que existe entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?	H1.-Existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.  H2.- Existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.	- <b>Participa</b> activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas.  <b>VARIABLE 2 MOTRICIDAD GRUESA</b> - <b>Explora</b> de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio.  - <b>Realiza</b> movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar,	 <table border="1" data-bbox="1496 880 2033 1161"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE A.I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años Margarita</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>4 años Girasol</td> <td>16</td> <td>12</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>4 años Jazmín</td> <td>9</td> <td>15</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>5 años Azucena</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>5 años Gladiolo</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Total de población</td> <td></td> <td></td> <td>118</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE A.I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 años Margarita	13	14	27	4 años Girasol	16	12	28	4 años Jazmín	9	15	24	5 años Azucena	8	12	20	5 años Gladiolo	9	10	19	Total de población			118
ESTUDIANTES DE A.I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																															
	H	M																																
3 años Margarita	13	14	27																															
4 años Girasol	16	12	28																															
4 años Jazmín	9	15	24																															
5 años Azucena	8	12	20																															
5 años Gladiolo	9	10	19																															
Total de población			118																															

<p>Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?</p>	<p>3.- Establecer la relación que existe entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.</p>	<p>H3.- Existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019</p>	<p>golpear con movimientos precisos.</p> <p>- <b>Realiza</b> movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años Azucena</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	5 años Azucena	8	12	20	Total de muestra			20
ESTUDIANTES DE I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES															
	H	M																
5 años Azucena	8	12	20															
Total de muestra			20															

#### **4.7.Principios éticos**

Teniendo como principio el programa antiplagio turnitin. Los principios ético sí existen porque se respetó a todos a los autores que se extrajo la información, existen los principios y los valores dentro de toda la investigación, porque se observó cuidadosamente a cada estudiantes dentro de sus labores académicas, se respetó el derecho de autor a través de las citas y referencias bibliográficas de acuerdo a las reglas internacionales de investigación y respetando el APA se respetó a reglamento de investigación N° 10 de la Universidad Uladech, se respetó también al manual de investigación de la Universidad

## V. Resultados

### 5.1. Resultado

Los resultados que se describen seguidamente es el producto del estudio con un diseño de investigación descriptivo correlacional entre la variable Juego y motricidad gruesa que fue realizado en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.

### 5.2. Análisis de frecuencia y porcentajes

Las siguientes tablas sujetan lo que resultó en el trabajo de la muestra de estudio, teniendo como variable al juego que estuvo operacionalizada en tres dimensiones: Pelotitas de espuma, Enfilear cuentas y juego de memoria.

Las tablas de cálculos presentado obedecen a un cumplimiento de calcular de acuerdo a los baremos de variables y dimensiones.

Baremos de variables

Nivel	Escala
Regular	15 al 29
Bueno	30 al 44
Excelente	45 al 60

Baremos de dimensiones

Nivel	Escala
Regular	5 al 9
Bueno	10 al 14
Excelente	15 al 20

Tabla N° 03: Dimensión Pelotitas de espuma ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	9	45,0	45,0	45,0
Bueno	7	35,0	35,0	80,0
Excelente	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

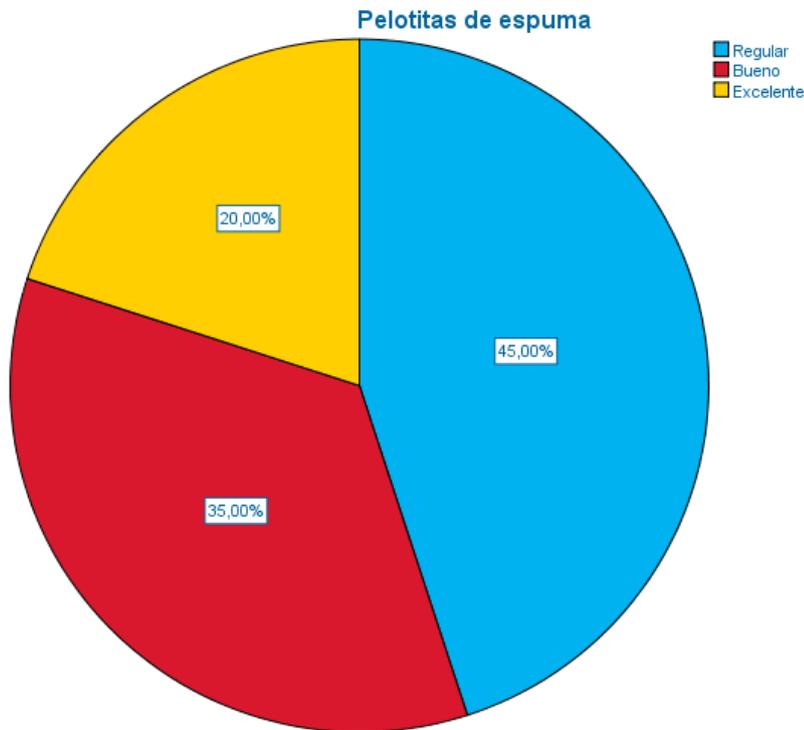
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 03: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión pelotitas de espuma observando que 9 párvulos que representaron el 45% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en la actividad donde los estudiantes juegan con pelotas de diferente material y tamaños lanzando hacia arriba, pateando, arrojan al otro extremo para incrementar su habilidad motora y física, 7 párvulos que representaron el 35% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al ejercitar libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras, solo 4 estudiante que representaron el 20% del completo de lo seleccionado tomado alcanzó un nivel Excelente al ejercitar libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras, Se contó con un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N° 1: Dimensión pelotitas de espuma ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



Fuente: información recogida por los instrumentos.

En el grafico 01: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión pelotitas de espuma observando que el 45% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en la actividad donde los estudiantes juegan con pelotas de diferente material y tamaños lanzando hacia arriba, pateando, arrojan al otro extremo para incrementar su habilidad motora y física, 7 el 35% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al ejercitar libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras, solo el 20% del completo de lo seleccionado tomada alcanzó un nivel Excelente al ejercitar libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras

Tabla N° 04: Dimensión Enfilear cuentas ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	10	50,0	50,0	50,0
Bueno	7	35,0	35,0	85,0
Excelente	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

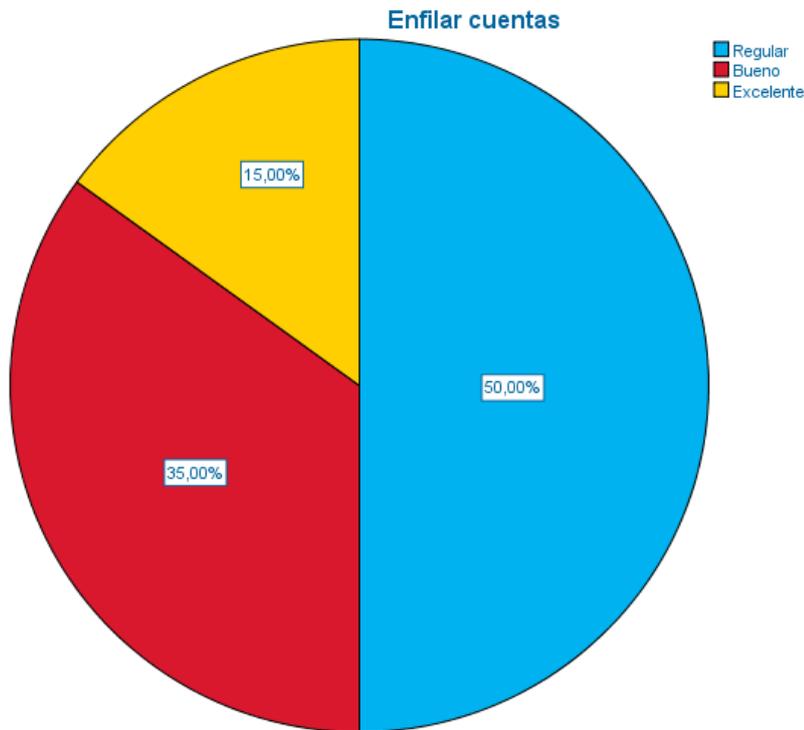
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 04: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión Enfilear cuentas observando que 10 párvulos que representaron el 50% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Regular al enfilear cuentas que es una actividad donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda ensarta objetos de colores de diferentes formas en forma libre y aprende a mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas y pueden realizar collares, cintas para jugar, 7 párvulos que representaron el 35% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en el nivel Bueno al realiza collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares, solo 3 párvulos que figuraron el 15% del completo de lo seleccionado tomada alcanzó un nivel Excelente al realizar collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares, Se contó con un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°2: Dimensión Enfilear cuentas ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



Fuente: información recogida por los instrumentos.

El diagrama N° 02: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión Enfilear cuentas observando que el 50% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Regular al enfilear cuentas que es una actividad donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda ensarta objetos de colores de diferentes formas en forma libre y aprende a mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas y pueden realizar collares, cintas para jugar, y el 35% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realiza collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares, solo el 15% del completo de lo seleccionado tomado alcanzó un nivel Excelente al realizar collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares

Tabla N° 05: Dimensión Juego de memoria ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo - 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	8	40,0	40,0	40,0
Bueno	9	45,0	45,0	85,0
Excelente	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

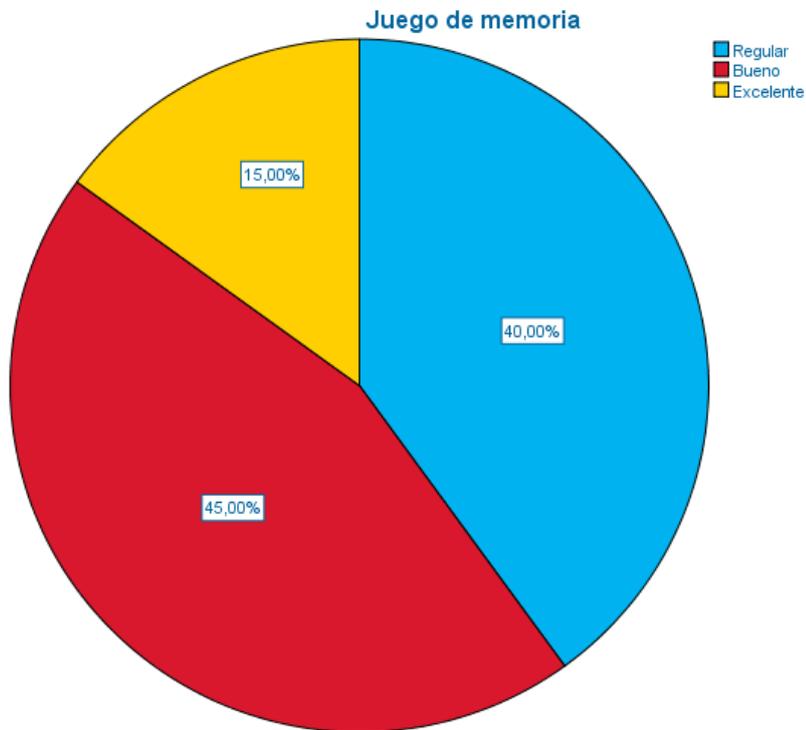
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 05: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión juego de memoria observando que 8 párvulos que representaron el 40% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular al realizar los juego de memoria que son una actividad con la manipulación de cartas de colores diferentes con variados dibujos donde los estudiantes escogen, buscan la relación, emparejar, ayuda a la memorización, 9 párvulos que figuraron al 45% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Bueno al participar activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas, solo 3 párvulos que figuraron el 15% alcanzó un nivel Excelente al participar activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°3: Dimensión Juego de memoria ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo - 2019



Fuente: información recogida por los instrumentos.

El diagrama N° 03: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión juego de memoria observando que el 40% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular al realizar los juego de memoria que son una actividad con la manipulación de cartas de colores diferentes con variados dibujos donde los estudiantes escogen, buscan la relación, emparejar, ayuda a la memorización, el 45% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Bueno al participar activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas, solo el 15% alcanzó un nivel Excelente al participar activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas

Tabla N° 06: Resultados porcentuales de la variable Juego ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo - 2019

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	9	45,0	45,0	45,0
	Bueno	8	40,0	40,0	85,0
	Excelente	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

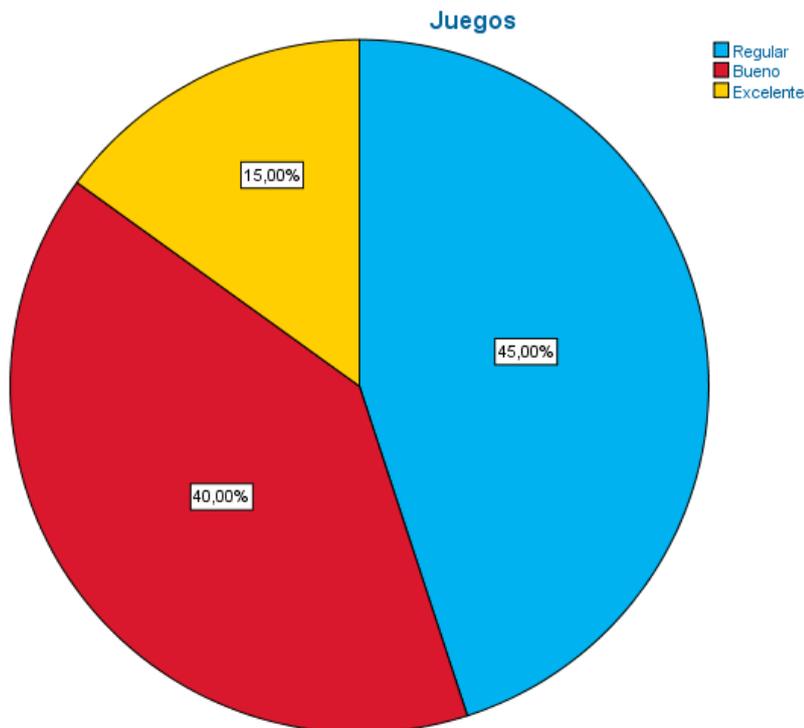
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 06: exhibe los porcentajes logrados de la variable juego observando que 9 párvulos que representaron el 45% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en los juegos que es una actividad orientada al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora con objetivos específicos, refuerza conceptos, aprende a vincularse y expresar las experiencias y su estado de ánimo, conduce a la conquista de su autonomía y adquisición de saberes, aprende a resolver problemas en la vida cotidiana, 8 estudiantes que representaron al 40% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realizar actividades orientadas al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora, solo 3 párvulos que figuraron el 15% del completo de lo seleccionado tomada alcanzó un nivel Excelente al realizar actividades orientadas al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°4: Resultados porcentuales de la variable Juego ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo - 2019



Fuente: información recogida por los instrumentos.

El diagrama N° 04: exhibe los porcentajes logrados de la variable juego observando que el 45% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en los juegos que es una actividad orientada al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora con objetivos específicos, refuerza conceptos, aprende a vincularse y expresar las experiencias y su estado de ánimo, conduce a la conquista de su autonomía y adquisición de saberes, aprende a resolver problemas en la vida cotidiana, el 40% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realizar actividades

orientadas al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora, solo el 15% del completo de lo seleccionado tomada alcanzó un nivel Excelente al realizar actividades orientadas al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad

Las tablas que presentamos contienen los resultados obtenidos de la muestra de estudiantes que participaron. La variable Motricidad gruesa estuvo operacionalizada en tres dimensiones: Equilibrio, Coordinación viso motriz y Autocontrol.

Las tablas de cálculos presentado obedecen a un cumplimiento de calcular de acuerdo a los baremos de variables y dimensiones.

Baremos de variables

Nivel	Escala
Regular	15 al 29
Bueno	30 al 44
Excelente	45 al 60

Baremos de dimensiones

Nivel	Escala
Regular	5 al 9
Bueno	10 al 14
Excelente	15 al 20

Tabla N° 07: Dimensión Equilibrio ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	2	10,0	10,0	10,0
Bueno	3	15,0	15,0	25,0
Excelente	15	75,0	75,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

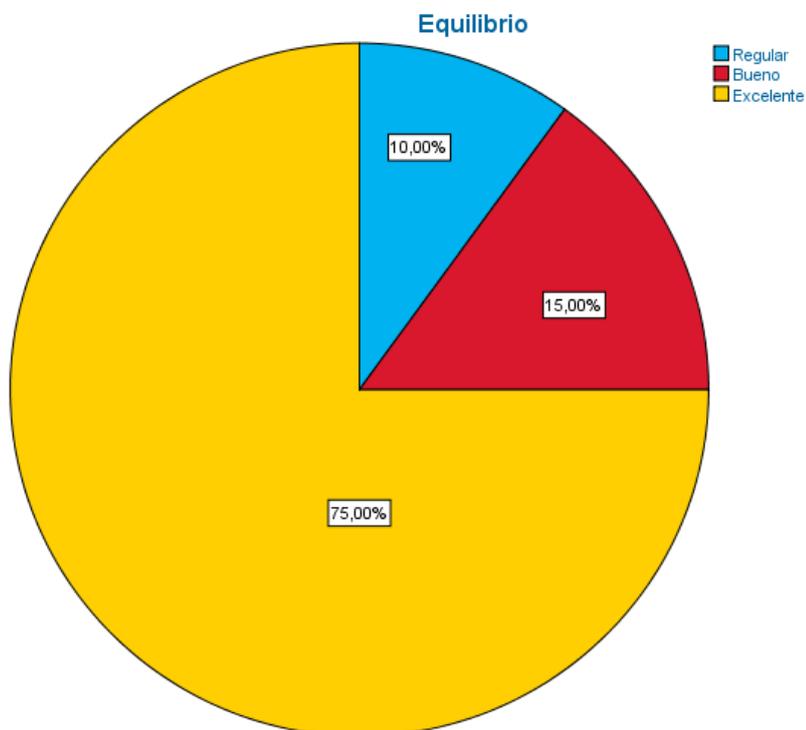
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 07: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión Equilibrio observando que 2 párvulos que figuraron el 10% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en la equilibrio que es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad o una postura sin desplazamiento donde una persona pueda mantener un gesto, quedar inmóvil, lanzar un cuerpo al espacio, pararse de un pie, 3 párvulos que figuraron al 15% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al explorar de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio, 15 párvulos que figuraron el 75% alcanzó un nivel Excelente al explorar de manera autónoma el espacio y los objetos, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°5: Dimensión Equilibrio ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019



Fuente: información recogida por los instrumentos.

En el gráfico N° 05: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión Equilibrio observando que el 10% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Regular en la equilibrio que es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad o una postura sin desplazamiento donde una persona pueda mantener un gesto, quedar inmóvil, lanzar un cuerpo al espacio, pararse de un pie, el 15% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al explorar de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio, el 75% alcanzó un nivel Excelente al explorar de manera autónoma el espacio y los objetos.

Tabla N° 08: Dimensión Coordinación viso motriz ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	2	10,0	10,0	10,0
Bueno	5	25,0	25,0	35,0
Excelente	13	65,0	65,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

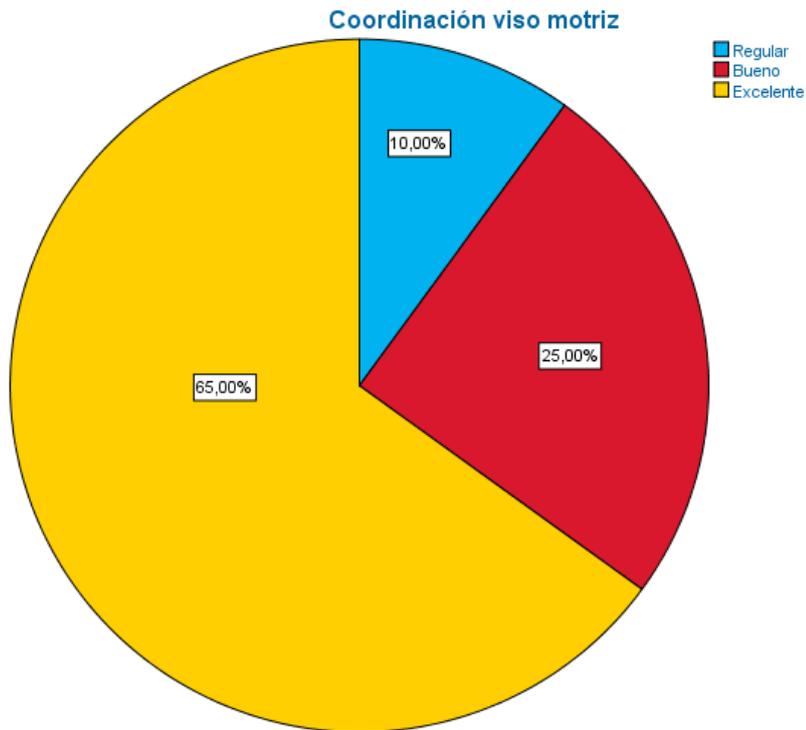
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 08: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión coordinación viso motriz, observando que 2 párvulos que figuraron el 10% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular al ejecutar los movimientos coordinados por el control de la vista y el objeto en movimiento que provoca recogerlo, golpearlo con movimientos precisos, 5 párvulos que figuraron al 25% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realizar movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar, golpear con movimientos 13 párvulos que figuraron el 65% alcanzó un nivel Excelente al realizar movimiento de coordinación viso motriz, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°6: Dimensión Coordinación viso motriz ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019



Fuente: información recogida por los instrumentos.

En el diagrama N° 06: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión coordinación viso motriz, observando que el 10% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Regular al ejecutar los movimientos coordinados por el control de la vista y el objeto en movimiento que provoca recogerlo, golpearlo con movimientos precisos, el 25% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realizar movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar, golpear con movimientos, el 65% alcanzó un nivel Excelente al realizar movimiento de coordinación viso motriz

Tabla N° 09: Dimensión autocontrol ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	2	10,0	10,0	10,0
Bueno	3	15,0	15,0	25,0
Excelente	15	75,0	75,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

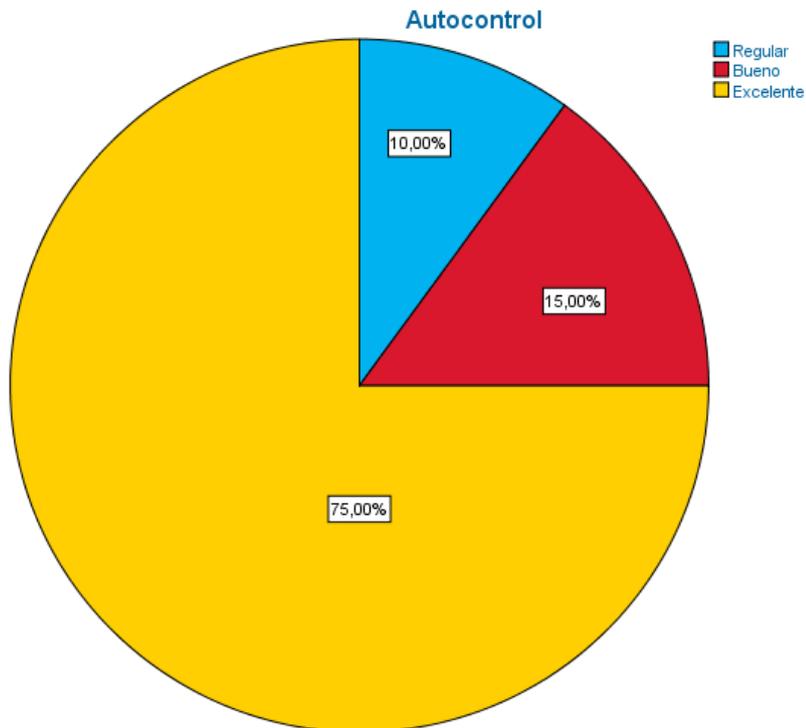
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 09: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión autocontrol observando que 2 párvulos que figuraron el 10% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular al canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento para un buen dominio de los movimientos corporales de la cara y gestos, 3 párvulos que figuraron al 15% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en el nivel Bueno al realizar movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos, 15 párvulos que figuraron el 75% alcanzó un nivel Excelente al realizar movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N°7: Dimensión Autocontrol ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo - 2019



Fuente: información recogida por los instrumentos.

En el diagrama N° 07: exhibe los porcentajes logrados de la dimensión autocontrol observando que el 10% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en un nivel Regular al canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento para un buen dominio de los movimientos corporales de la cara y gestos, el 15% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al realizar movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos, el 75% alcanzó un nivel Excelente al realizar movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos

Tabla N°10: Resultados de la variable Motricidad gruesa ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	2	10,0	10,0	10,0
Bueno	3	15,0	15,0	25,0
Excelente	15	75,0	75,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

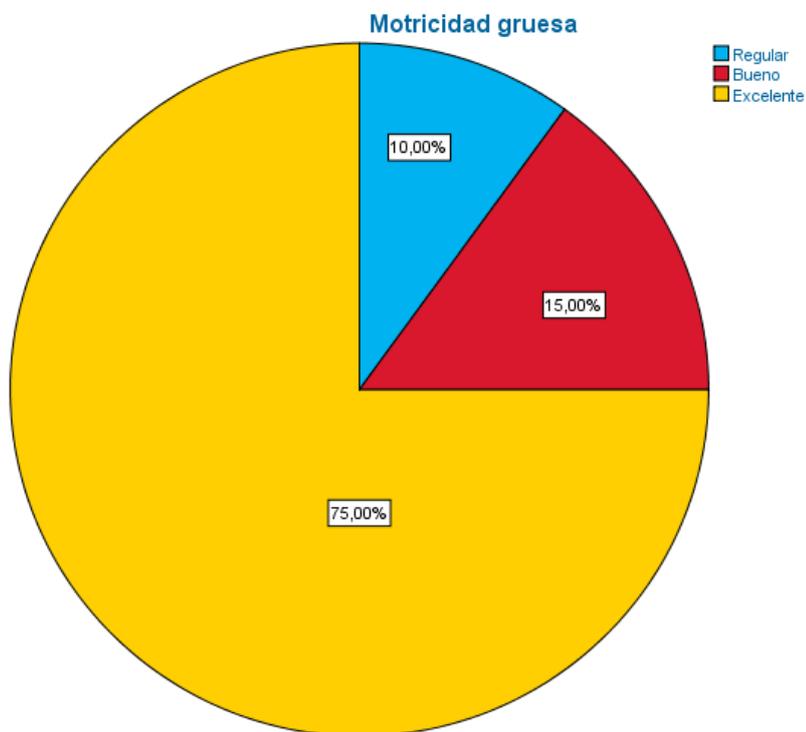
Fuente: información recogida por los instrumentos.

### Interpretación

La tabla N° 10: exhibe los porcentajes logrados de la variable Motricidad gruesa observando que 2 párvulos que figuraron el 10% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en la Motricidad gruesa que implica generar movimientos de manera armonizada y coordinada, e integra lo motriz, con lo cognitivo involucrando movimientos amplios del cuerpo a partir de la maduración muscular, óseo espacial y las experiencias del niño de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar adquiriendo ritmo en la marcha y dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo, 3 párvulos que figuraron al 15% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en el nivel Bueno al desarrollar la Motricidad gruesa, 15 párvulos que figuraron el 75% alcanzó un nivel Excelente al desarrollar la Motricidad gruesa, se tuvo un total de 20 párvulos que figuraron al 100% siendo el completo del grupo.

La ilustración y el análisis de porcentajes de las figuras fueron realizadas de acuerdo a las tablas

Grafico N° 8: Resultados de la variable Motricidad gruesa ejecutado en párvulos de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



Fuente: información recogida por los instrumentos.

En el diagrama N° 08: exhibe los porcentajes logrados de la variable Motricidad gruesa observando que el 10% del completo de lo seleccionado tomada se encontraron en un nivel Regular en la Motricidad gruesa que implica generar movimientos de manera armonizada y coordinada, e integra lo motriz, con lo cognitivo involucrando movimientos amplios del cuerpo a partir de la maduración muscular, óseo espacial y las experiencias del niño de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar adquiriendo ritmo en la marcha y dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo, el 15% del completo de lo seleccionado tomado se encontraron en el nivel Bueno al desarrollar la Motricidad gruesa, el 75% alcanzó un nivel Excelente al desarrollar la Motricidad gruesa.

### 5.3. Estudio correlacional

El baremo permitió calcular las correlaciones con una medida intervalar y aplicar el coeficiente de correlación  $r$  de Pearson por medio de las tablas de correlaciones.

Interpretación del coeficiente de correlación	
Valor	Significado
1.00 – 0.81	Correlación positiva perfecta
0.80 – 0.61	Correlación positiva muy fuerte
0.60 – 0.41	Correlación positiva fuerte
0.40 – 0.20	Correlación positiva moderada
0.20 – 0.00	Correlación positiva débil
0.00	Probablemente no existe correlación

Los análisis de las correlaciones tienen como punto de partida el cumplimiento de logro de los objetivos

#### **Correlación de los objetivos generales presentados**

#### **La prueba y planteado de la Hipótesis general.**

El grado de significancia del 5% (0.05), permitió el análisis de las hipótesis y su respectiva prueba con el apoyo del office SPSS Versión 23.

### Hipótesis planteadas

H<sub>a</sub>: Existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

H<sub>0</sub>: No existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

El paquete del programa SPSS versión 23 fue una ayuda para la toma de decisiones según las hipótesis naturalmente visualizando la relación entre las variables

		Correlaciones	
		Juegos	Motricidad gruesa
Juegos	Correlación de Pearson	1	0,715**
	Sig. (bilateral)		0,000397
	N	20	20
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	0,715**	1
	Sig. (bilateral)	0,000397	
	N	20	20

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

### Interpretación

Siendo el valor de  $P=0,000397$  logramos indicar que la probabilidad de error es del 0,0397% al comprobar que hubo una relación directa entre los Juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo-2019.

Planteando respuesta a las hipótesis:

Observando que hubo muy poca probabilidad de error se reafirmó que: si existe una relación entre ambas variables, esto nos lleva a rechazar nuestra  $H_0$  y aceptar la  $H_1$ , podemos concluir:

Si existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

A continuación, se midió el grado de relación con que cuentan estas 2 variables:

### **Objetivo general**

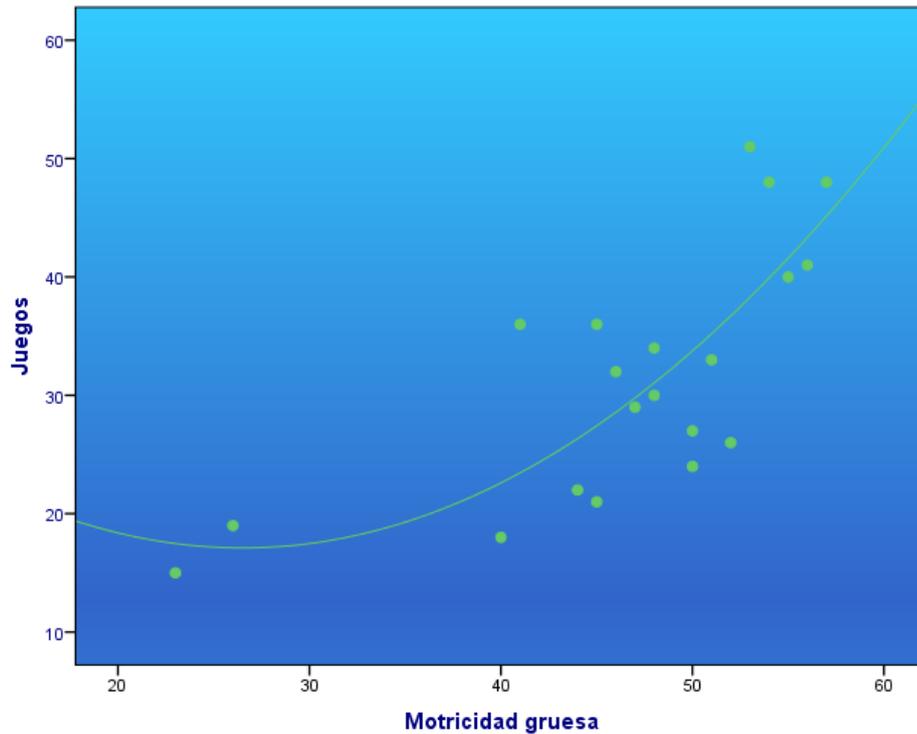
Determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

Tomando los datos de la tabla de correlaciones se consolida determinar la relación con un grado de significancia 5% (0.05)

Con una probabilidad de error del 0,0397% se afirmó que existió relación entre Juego y Motricidad gruesa.

El coeficiente hallado  $r=0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte en un 51.12%.

Se determinó que los juegos poseen una relación positiva muy fuerte con la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



La figura de aspersión que ha sido elaborado en base a la variable juegos y motricidad gruesa pudiendo observar la propensión de la relación, por tal motivo es positiva muy fuerte.

### **Estudiando las correlaciones por objetivos específicos**

#### **La prueba y planteado de la Hipótesis específica 01**

El grado de significancia del 5% (0.05), permitió el análisis de las hipótesis y su respectiva prueba con el apoyo del office SPSS Versión 23.

### Hipótesis planteadas

H<sub>1</sub>: Existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

H<sub>0</sub>: No existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

El paquete del programa SPSS versión 23 fue una ayuda para la toma de decisiones según las hipótesis naturalmente visualizando la relación entre las dimensiones

**Correlaciones**

		Pelotitas de espuma	Equilibrio
Pelotitas de espuma	Correlación de Pearson	1	,817**
	Sig. (bilateral)		0,000011
	N	20	20
Equilibrio	Correlación de Pearson	,817**	1
	Sig. (bilateral)	0,000011	
	N	20	20

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

### Interpretación

Siendo el valor de  $P = 0,000011$  logamos indicar que la probabilidad de error es del 0,001% al comprobar que hubo una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo-2019.

Planteando respuesta a las hipótesis:

Observando que hubo muy poca probabilidad de error se reafirmó que; si existe una correlación entre ambas dimensiones, esto nos lleva a rechazar la  $H_0$  y aceptar la  $H_1$  podemos concluir:

Si existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

Seguidamente se tuvo que medir el grado de relación con que refieren estas dos dimensiones:

**Objetivo específico 1**

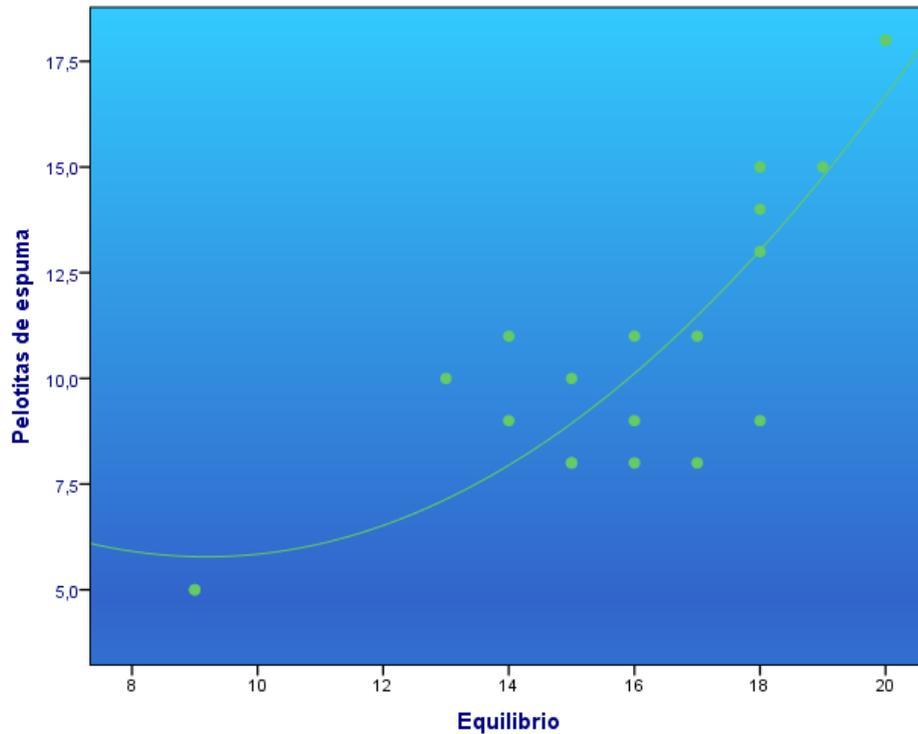
Determinar la relación que existe entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

Tomando los datos de la tabla de correlaciones se consolida determinar la relación con un grado de significancia 5% (0.05)

Con una probabilidad de error del 0,001% se afirmó que si existió relación entre la dimensioe pelotitas de espuma y Equilibrio.

El coeficiente hallado  $r= 0.817$  que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y la equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta en un 66.7%.

Se determinó que las pelotitas de espuma poseen una correlación positiva perfecta con el Equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



La figura de aspersión que ha sido generado en base a la dimensión pelotitas de espuma y equilibrio; nos demuestra la propensión de la relación, en tal motivo es positiva de intensidad perfecta.

### **La prueba y planteado de la Hipótesis específica 02**

El grado de significancia del 5% (0.05), permitió el análisis de las hipótesis y su respectiva prueba con el apoyo del office SPSS Versión 23.

### Hipótesis planteadas

H<sub>a</sub>: Existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

H<sub>0</sub>: No existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

El paquete del programa SPSS versión 23 fue una ayuda para la toma de decisiones según las hipótesis naturalmente visualizando la relación entre las dimensiones

**Correlaciones**

		Enfilear cuentas	Coordinación viso motriz
Enfilear cuentas	Correlación de Pearson	1	0,702**
	Sig. (bilateral)		0,001
	N	20	20
Coordinación viso motriz	Correlación de Pearson	0,702**	1
	Sig. (bilateral)	0,001	
	N	20	20

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

### Interpretación

Siendo el valor de  $P = 0,001$  logramos indicar que la probabilidad de error es del 0.1% al comprobar que hubo una relación directa entre enfilear cuentas y la coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo-2019.

Planteando respuesta a las hipótesis:

Observando que existió una baja probabilidad de error se afirmó que; si existe una relación entre ambas dimensiones, esto nos lleva a rechazar nuestra  $H_0$  y aceptar la  $H_1$  podemos concluir:

Si existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.

Seguidamente se tuvo que medir el grado de relación con que refieren estas dos dimensiones:

**Objetivo específico 2**

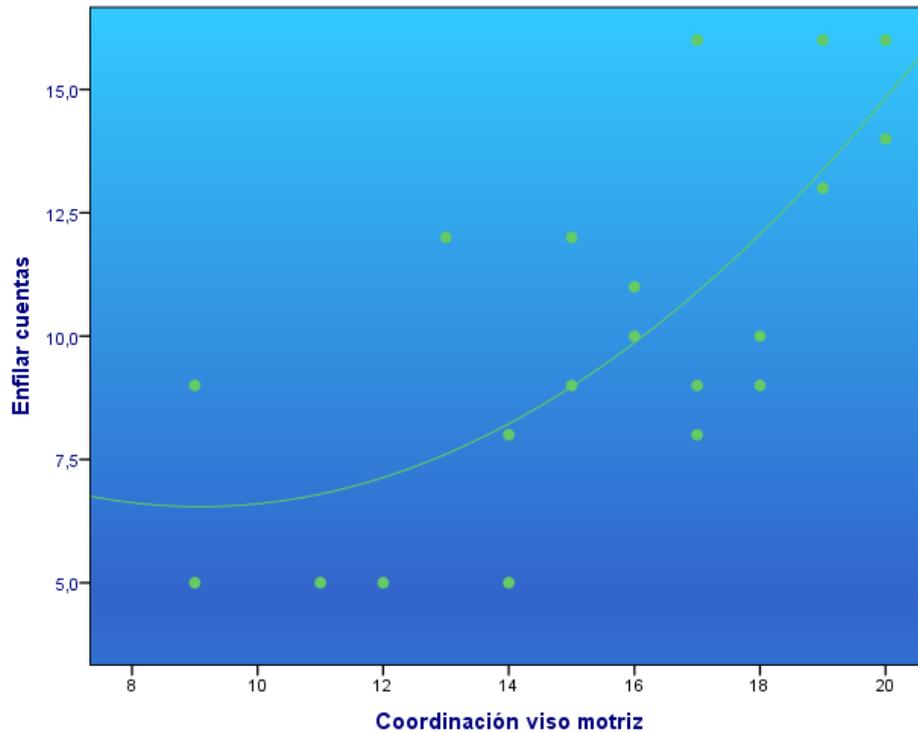
Precisar la relación que existe entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019

Tomando los datos de la tabla de correlaciones se consolida determinar la relación con un grado de significancia 5% (0.05)

Con una probabilidad de error del 0.1% se afirmó que existió relación entre la dimensión enfilear cuentas y coordinación viso motriz.

El coeficiente hallado  $r= 0.702$  que cuantificó la relación entre la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz, se precisó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte en un 49.3%.

Se determinó que enfilear cuentas poseen una relación positiva muy fuerte con la coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



La figura de aspersión que ha sido generado en base a la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz pudiendo observar la propensión de la relación, por tal motivo es positiva de intensidad muy fuerte.

### **La prueba y planteado de la Hipótesis específica 03**

El grado de significancia del 5% (0.05), permitió el análisis de las hipótesis y su respectiva prueba con el apoyo del office SPSS Versión 23.

### Hipótesis planteadas

H<sub>a</sub>: Existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019

H<sub>0</sub>: No existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019

El paquete del programa SPSS versión 23 fue una ayuda para la toma de decisiones según las hipótesis naturalmente visualizando la relación entre las dimensiones

		Juego de memoria	Autocontrol
Juego de memoria	Correlación de Pearson	1	0,569**
	Sig. (bilateral)		0,009
	N	20	20
Autocontrol	Correlación de Pearson	0,569**	1
	Sig. (bilateral)	0,009	
	N	20	20

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

### **Interpretación**

Siendo el valor de  $P = 0,009$  logramos indicar que la probabilidad de error es del 0.9% al comprobar que hubo una relación directa entre la dimensión juego de memoria y autocontrol en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo-2019.

Planteando respuesta a las hipótesis:

Observando que hubo muy poca probabilidad de error se reafirmó que, si existe una correlación entre ambas dimensiones, esto nos lleva a rechazar nuestra  $H_0$  y aceptar la  $H_1$  podemos concluir:

Si existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019

### **Objetivo específico 3**

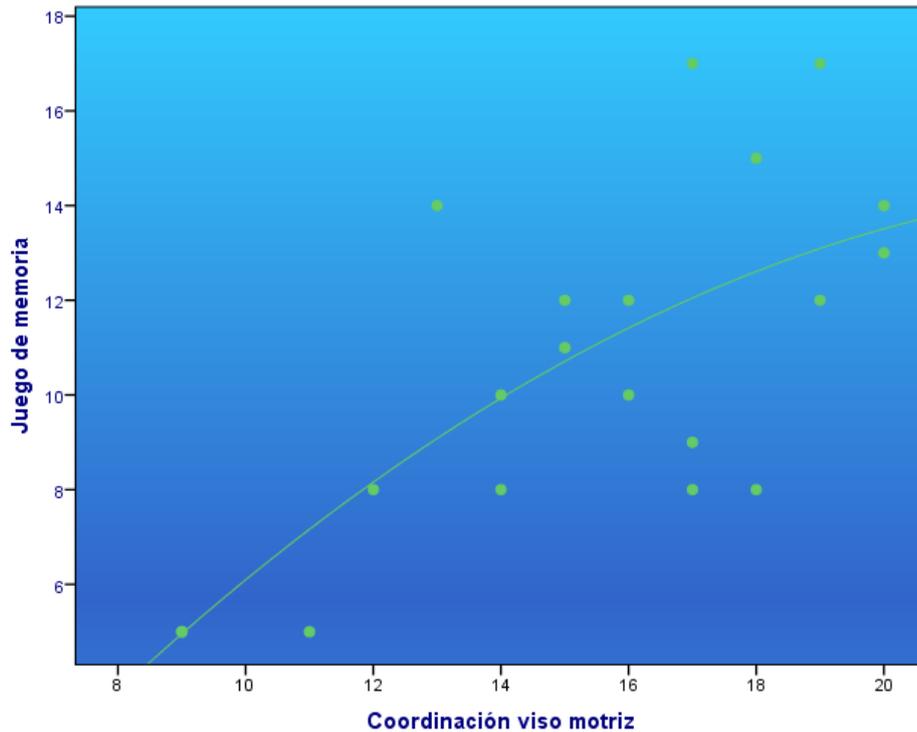
Establecer la relación que existe entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.

Tomando los datos de la tabla de correlaciones se consolida determinar la relación con un grado de significancia 5% (0.05)

Con una probabilidad de error del 0.9% se afirmó que existió relación entre la dimensión Juego de memoria y los Autocontrol.

El coeficiente hallado  $r= 0.569$  que cuantificó la relación entre la dimensión Juego de memoria y autocontrol, se estableció que ambas dimensión se relacionaron de manera positiva con una intensidad fuerte en un 32.4%.

Se estableció que el juego de memoria posee una relación positiva fuerte con el autocontrol en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo – 2019.



La figura de aspersión que ha sido generado en base a la dimensión el juego de memoria y el autocontrol nos mostró la propensión de la relación, por tal motivo es positiva de intensidad fuerte.

#### 5.4. Análisis de resultado

Para realizar el análisis de resultado e tuvo que tomar en cuanto la relación entre las variables y las dimensiones del presente trabajo de investigación científica.

Respondiendo al problema general el resultado encontrado es que el coeficiente hallado  $r = 0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se

relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%. este resultado coincide con lo que encontró Pérez, C. (2015) En su trabajo de investigación *“Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato”* Universidad Técnica De Ambato-Ecuador manifiesta que los estudiantes llegaron que la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Motora Gruesa, tuvieron mejores resultados en el manejo de la motricidad gruesa todos los estudiantes que practicaron los juegos tradicionales, asimismo las maestras sin tener una guía de para estimular como realizar los juegos tradicionales se las ingeniaron a fin de dar un buen resultado con los estudiantes. De la misma manera también teniendo una coincidencia con las conclusiones del trabajo de investigación de Baque, J. (2013) en su tesis *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María Del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia De Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”* Universidad Estatal Península De Santa Elena-Ecuador donde concluyó de la siguiente manera Los movimientos que realizan los educandos son pocos ordenados realizando actividades incontrolables. Se concluye que, si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como

desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Respondiendo al primer problema específico el coeficiente hallado  $r=0.817$  que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y el equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta habiéndose notado claramente que los estudiantes que practicaron el juego con la pelotita de espuma tuvieron mejor equilibrio en un 66.7%. esta conclusión ha sido comparado con los resultado del trabajo investigador de Atoche, M. (2016) En su tesis *“El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, Año 2016”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú donde plantea que los estudiantes del trabajo que realizó La aplicación de los talleres de psicomotricidad fueron beneficiosos porque mejoraron progresivamente sus logros de aprendizaje en cada sesión que se iba desarrollando. Los resultados de la aplicación de las sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los niños y niñas tienen un buen logro en el desarrollo motor grueso. El resultado muestra que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora elocuentemente la motricidad gruesa en los niños(as). de 5 años de edad de la institución

educativa N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, como se observan en el post test.

Respondiendo segundo problema específico: que el coeficiente hallado  $r=0.702$  que cuantificó la relación entre la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz, se precisó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de enfilear cuentas tuvieron una mejor coordinación viso motriz en un 49.3%. este resultado ha sido comparado con el trabajo científico de Robles, I. (2017) en su tesis “*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 84 Niña María del distrito del Callao – 2016*” Universidad Cesar Vallejo-Perú donde sus resultado tienen un parecido con el presente trabajo El 36% del total muestra nivel de inicio de la motricidad gruesa, por lo que los niños y niñas no lograrían demostrar que efectivamente dominan el cuerpo de forma dinámica, y podrían presentar las destrezas y habilidades para maniobrar el cuerpo de forma parada. También que el 46% del total de estudiantes demuestran un nivel de inicio. Por lo cual, los estudiantes ubicados en estos últimos niveles no presentarían deficiencias con para hacer movimientos con su cuerpo 33 con equilibrio como saltar cuerdas sin tropezar, pararse en las puntas de los pies, mantenerse parado; como en actividades más específicas como lograr una respiración adecuada al contraer y relajar las manos utilizando esponjas.

Respondiendo al tercer problema específico: que el coeficiente hallado  $r=0.569$  que cuantificó la relación entre la variable Juego de memoria y

autocontrol, se estableció que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de memoria tuvieron un mejor autocontrol de sus actos en un 32.4%. comparado este resultado y teniendo un parecido con los resultados de trabajo científico de Chávez, S, Sánchez, E. (2015) en su tesis *“Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen De Fátima” – Pio Pata”* Universidad Nacional Del Centro Del Perú donde ha concluido su trabajo donde concluyó los juegos tradicionales influyo más en las niñas que en los niños. Por otro lado, se estableció también que los efectos de dicha investigación son heterogéneos; en ciertos educandos pueden influir más en el desarrollo de habilidades comunicativas que de otros.

## **VI. Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1. Conclusiones**

Los resultados que han producido las variables juegos y motricidad gruesa en la Institución educativa inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019

Teniendo como guía objetivo general: después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que El coeficiente hallado  $r= 0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

Dando cumpliendo al primer objetivo específico: después del trabajo estadístico ha concluido en que el coeficiente hallado  $r= 0.817$  que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y el equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta habiéndose notado claramente que los estudiantes que practicaron el juego con la pelotita de espuma tuvieron mejor equilibrio en un 66.7%.

Respondiendo al segundo objetivo específico: después del proceso estadístico el trabajo ha concluido que el coeficiente hallado  $r= 0.702$  que cuantificó la relación entre la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz, se precisó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de enfilear cuentas tuvieron una mejor coordinación viso motriz en un 49.3%.

Respondiendo al tercer objetivo específico: después del procesamiento de datos en el programa se llegó a la conclusión de que el coeficiente hallado  $r= 0.569$  que cuantificó la relación entre la variable Juego de memoria y autocontrol, se estableció que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de memoria tuvieron un mejor autocontrol de sus actos en un 32.4%.

## **6.2.Recomendaciones**

Los resultados que se registraron en la investigación permitieron presentar las siguientes recomendaciones.

Recomendamos principalmente a los docentes a utilizar las estrategias de los juegos a fin de que se mejore la motricidad gruesa y tengan una mejor coordinación de su cuerpo.

Recomendamos a instituciones del nivel inicial, primaria secundaria siempre tener en cuenta los juegos es muy beneficioso para lograr la motricidad gruesa en los seres humanos.

Recomendamos a las altas autoridades de educación, políticas, de la iglesia del país a tomar en cuenta los juegos para lograr una coordinación motora gruesa muy saludable en el ser humano para su desarrollo en forma integral.

## VII. Referencias bibliográficas

Abanto, W. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación:*  
Universidad Cesar Vallejo.

Atoche, M. (2016) En su tesis “*El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, Año 2016*”  
Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote

Baque, J. (2013) en su tesis “*Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Fiscomisional Santa María Del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia De Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014*”  
Universidad Estatal Península De Santa Elena-Ecuador

Cancho, L (2014) en su tesis “*Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “KYODAI” de Pio Pata– El Tambo*” Universidad Nacional Del Centro Del Perú

Carlos, M. (2017) en su tesis “*Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°389, Rímac – 2016*” Universidad Cesar Vallejo-Perú

Céspedes M. R (2017.) *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*

Chávez, S, Sánchez, E. (2015) en su tesis “*Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen De Fátima” – Pio Pata*” Universidad Nacional Del Centro Del Perú

Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Chimbote: Editorial Grafica Real

Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote

Gastiaburú, G. (2012) en su tesis “Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E Del Callao” Universidad San Ignacio De Loyola-Perú

Gonzales, A., Oseda, J. Ramírez, F. & Gave, J. L. (2014) *¿Cómo aprender y enseñar investigación científica?* Huancayo Perú. Editorial Soluciones Gráficas SAC.

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Marchena, F. (2017) En su tesis “la motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I. E.I. N° 053 Mi Niñito Jesús, Surquillo – 2017” Universidad Cesar Vallejo-Perú

Martin, P. (s.f.) *Hay que darle al niño tiempo para jugar.*  
<https://www.unicef.org/peru/spanish/Entrevista-Paul-Martin-Hay-que-darle-al-nino-tiempo-para-jugar.pdf>

Mucha, L.F. & Hospinal, M. (2011). *Metodología validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.* Huancayo Perú. Editorial Impresos S.R.L.

Niño, V. M (2011) *Metodología de la investigación* Bogotá Colombia Ediciones de la U.

Pacheco G. (2015) *Psicomotricidad en Educación Inicial* Editorial . ISBN . 978-21-591-8 Quito. Ecuador.

- Pérez, C. (2015) En su trabajo de investigación *“Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato”* Universidad Técnica De Ambato-Ecuador
- Perú, Ministerio de Educación (2007) *La comunicación, la cognición y la metacognición fascículo 7* Editorial: El comercio S.A.
- Perú, Ministerio de Educación en su texto (2007) *Guía para el desarrollo de los procesos metacognitivos* impreso por Metro color S.A.
- Perú, Ministerio de Educación en su texto (2007) *Manual de animación lectora* Impreso por Metrocolor S.A.
- Perú, Ministerio de Educación Rutas del aprendizaje (2013) *fascículo II Comprensión y expresión de textos orales IV Ciclo nivel primaria* Lima Perú Editorial Industria Gráfica Cimagraf S.A.C.
- Perú: Editorial Grafica Real
- Pino, R. (2013) *Metodología de la investigación* Editorial San Marcos Mangomarca Lima Perú.
- Ramos, J. M. (s.f.) *El juego permite al niño a desarrollar sus potencialidades*  
<http://www.radionacional.com.pe/informa/locales/el-juego-permite-al-nino-desarrollar-sus-potencialidades-afirma-especialista-minedu>
- Robles, I. (2017) en su tesis *“Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 84 Niña María del distrito del Callao – 2016”* Universidad Cesar Vallejo-Perú

UNICEF (s.f) “Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia.

<https://www.unicef.org/peru/spanish/Entrevista-Paul-Martin-Hay-que-darle-al-nino-tiempo-para-jugar.pdf>

Valderrama, S. (2013) *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica* Editorial San Marcos Urbanización Mangamarca Lima Perú.

Vásquez, J. (2016) En su tesis “*Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – 2014*” Universidad Nacional De Cajamarca-Perú

## ANEXOS

## BASE DE DATOS

Estudiante	Variable Juego	dimensión Pelotitas de espuma	Dimensión Enfilear cuentas	Dimensión Juego de memoria	variable Motricidad gruesa	Dimensión Equilibrio	Dimensión Coordinación viso motriz	Dimensión Autocontrol
1	33	13	9	11	51	18	15	18
2	19	5	9	5	26	9	9	8
3	27	9	9	9	50	14	17	19
4	36	10	12	14	41	13	13	15
5	18	8	5	5	40	16	11	13
6	32	8	12	12	46	15	15	16
7	15	5	5	5	23	9	9	5
8	29	11	8	10	47	17	14	16
9	41	14	14	13	56	18	20	18
10	30	10	10	10	48	15	16	17
11	36	11	13	12	45	14	19	12
12	26	9	9	8	52	18	18	16
13	48	15	16	17	57	18	19	20
14	24	8	8	8	50	17	17	16
15	21	8	5	8	45	15	14	16

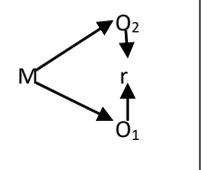
16	48	18	16	14	54	20	20	14
17	40	15	10	15	55	19	18	18
18	34	11	11	12	48	16	16	16
19	22	9	5	8	44	16	12	16
20	51	18	16	17	53	20	17	16

**Definición y operacionalización de juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019**

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGOS	<p>Es una actividad orientada al desarrollo integral del niño por medio de diversas actividades lúdicas, donde desarrolla la personalidad, su capacidad creadora con objetivos específicos, refuerza conceptos, aprende a vincularse y expresar las experiencias y su estado de ánimo, conduce a la conquista de su autonomía y adquisición de saberes, aprende a resolver problemas en la vida cotidiana.</p> <p><b>Cépeda M. R (2017.) “El juego como estrategia lúdica de aprendizaje” (p.4)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se planificarán y realizaran juegos con pelotitas de tamaños y material diferentes como. de trapo, espuma, plásticos donde los estudiantes puedan dirigir libremente las actividades físicas y arrojaran hacia arriba, hacia abajo, patearan, arrojan al otro extremo, llenar a cestas y sacar de las cestas, pueden pasar en filas a sus compañeros todo en situación de juego donde, identificaran colores, expresaran su textura para incrementar su habilidad motora y física y puedan responder a preguntas planteadas ¿Quién pateo más lejos la pelotita? ¿Cómo..? ¿Dónde...? Estas actividades se realizaran con el acompañamiento y vigilancia de la maestra fuera del aula.</li> <li>- Se planificará actividades juegos donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda realizaran ensartado de objetos de diferentes formas y colores para elaborar un collar, unirán cuerdas, algunos lazos de diferente grosor para jugar la salta soga en forma libre con sus pares para mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas con la motivación, repetición de la maestra.</li> <li>- Se planificará actividades de juego con la elaboración de cartas de colores con diseño de figuras de animales, plantas, utensilios de cocina, oficios, dibujos variados donde el estudiante manipulara y buscaran la relación entre ellas, buscaran coleccionar más cartas y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pelotitas de espuma:</b> Es una actividad donde los estudiantes juegan con pelotas de diferente material y tamaños lanzando hacia arriba, pateando, arrojan al otro extremo para incrementar su habilidad motora y física</li> <li>- <b>Enfilar cuentas:</b> Es una actividad donde el estudiante a través de la manipulación y utilizando una cuerda ensarta objetos de colores de diferentes formas en forma libre y aprende a mejorar afinar sus habilidades motoras, sus destrezas y pueden realizar collares, cintas para jugar.</li> <li>- <b>Juego de memoria:</b> Es una actividad con la manipulación de cartas de colores diferentes con variados dibujos donde los estudiantes escogen, buscan la relación, emparejar, ayuda a la memorización.</li> </ul> <p><i>UNICEF (s.f) “Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia” (p.16)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ejercita</b> libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras.</li> <li>- <b>Realiza</b> collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares.</li> <li>- <b>Participa</b> activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas.</li> </ul>	

		verbalizar lo que tiene en su colección y lograr la socialización con soporte de la maestra.			
MOTRICIDAD GRUESA	<p>Implica generar movimientos de manera armonizada y coordinada, e integra lo motriz, con lo cognitivo involucrando movimientos amplios del cuerpo a partir de la maduración muscular, óseo espacial y las experiencias del niño de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar adquiriendo ritmo en la marcha y dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo.</p> <p><b>Pacheco G.(2015) “Psicomotricidad en Educación Inicial” (p. 10)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizará diversos juegos de desplazamiento como: Reptar, pata coja, atrapar, quedarse inmóvil, pararse contra la gravedad, lanzar un cuerpo al espacio. El estudiante explorara el espacio y los objetos e interactuara en situaciones de juego demostrando equilibrio: Andar adelantando el brazo del mismo lado del pie que avanza a fin de lograr un equilibrio y con la ayuda de la maestra</li> <li>- Se organizará actividades lúdicas que involucren movimiento de coordinación viso motriz en situaciones de juego que incluya atrapar pelotas, insectos, pompas y pueden golpear tarolas, latas, salta mundo, tirar pelotitas y atrapar con movimientos precisos, que favorecerá para la prensión de la mano y ejecución de grafemas, siempre con la ayuda y vigilancia de la maestra.</li> <li>- Se organizará actividades lúdicas que involucren juego de autocontrol con dominio corporal estático como andar en una línea, pararse con un pie, control de emociones, relajación, movimiento de la cara, gestos en forma individual y grupal al compás de una melodía sonora previa planificación, supervisión de la maestra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Equilibrio:</b> Capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad o una postura sin desplazamiento donde una persona pueda mantener un gesto, quedar inmóvil, lanzar un cuerpo al espacio, pararse de un pie.</li> <li>-</li> <li>- <b>Coordinación viso motriz:</b> Es la ejecución de movimientos coordinados por el control de la vista y el objeto en movimiento que provoca recogerlo, golpearlo con movimientos precisos.</li> <li>- <b>Autocontrol:</b> Es la capacidad para canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento para un buen dominio de los movimientos corporales de la cara, gestos.</li> </ul> <p><b>Pacheco G.(2015) “Psicomotricidad en Educación Inicial” (p. 26)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Explora</b> de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio.</li> <li>- <b>Realiza</b> movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar, golpear con movimientos precisos.</li> <li>- <b>Realiza</b> movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos.</li> </ul>	Intervalar

**Matriz de consistencia de variables juego como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																														
¿Qué relación existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?	Determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019	H1. Existe una relación directa entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.	<b>VARIABLE 1 JUEGOS</b> - <b>Ejercita</b> libremente su cuerpo en situaciones de juego con pelotitas de espuma demostrando sus habilidades motoras  - <b>Realiza</b> collares, ensarta cuerdas para jugar libremente con sus pares.	Tipo de Investigación : Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: correlacional Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: Correlacional  Donde: M = Muestra O <sub>1</sub> = Variable 1 O <sub>2</sub> = Variable 2 r = Relación de las variables de estudio. POBLACIÓN																														
<b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>																																
4. ¿Qué relación existe entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?  5. ¿Qué relación existe entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?  6. ¿Qué relación existe entre juegos de memoria y autocontrol en estudiantes de la	<b>1.-</b> Determinar la relación que existe entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.  <b>2.-</b> Precisar la relación que existe entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?  <b>3.-</b> Establecer la relación que existe entre juegos de	<b>H1.-</b> Existe una relación directa entre pelotitas de espuma y equilibrio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019.  <b>H2.-</b> Existe una relación directa entre enfilear cuentas y coordinación viso motriz en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de	- <b>Participa</b> activamente en juegos con cartas conjuntamente con sus compañeros y respeta las reglas establecidas.  <b>VARIABLE 2 MOTRICIDAD GRUESA</b> - <b>Explora</b> de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego demostrando equilibrio.  - <b>Realiza</b> movimiento de coordinación viso motriz en actividades de juegos que incluya atrapar,																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE A I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años Margarita</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>4 años Girasol</td> <td>16</td> <td>12</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>4 años Jazmín</td> <td>9</td> <td>15</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>5 años Azucena</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>5 años Gladiolo</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Total de población</td> <td colspan="2"></td> <td>118</td> </tr> </tbody> </table>					ESTUDIANTES DE A I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 años Margarita	13	14	27	4 años Girasol	16	12	28	4 años Jazmín	9	15	24	5 años Azucena	8	12	20	5 años Gladiolo	9	10	19	Total de población			118
ESTUDIANTES DE A I.E. INICIAL N° 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																															
	H	M																																
3 años Margarita	13	14	27																															
4 años Girasol	16	12	28																															
4 años Jazmín	9	15	24																															
5 años Azucena	8	12	20																															
5 años Gladiolo	9	10	19																															
Total de población			118																															

<p>Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019?</p>	<p>memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019.</p>	<p>la Provincia de Satipo – 2019.</p> <p>H3.- Existe una relación directa entre juegos de memoria y autocontrol estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo - 2019</p>	<p>golpear con movimientos precisos.</p> <p>- <b>Realiza</b> movimientos con buen dominio de brazos, piernas, un solo pie, movimientos de cara y gestos.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE INICIAL 30001-54 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años Azucena</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE INICIAL 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	5 años Azucena	8	12	20	Total de muestra			20
ESTUDIANTES DE INICIAL 30001-54 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES															
	H	M																
5 años Azucena	8	12	20															
Total de muestra			20															

PUNTAJE MUESTRA 20 ESTUDIANTES VARIABLE JUEGO Y MOTRIDAD GRUESA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO- 2019																	
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL	
PUNTAJE																	
SUJETO																	
1	4	1	3	2	3	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	33	
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	19	
3	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	27	
4	2	4	1	4	2	1	2	2	4	2	2	3	2	3	2	36	
5	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	18	
6	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	32	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
8	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	29	
9	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	2	41	
10	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	30	
11	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	36	
12	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	26	
13	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	48	
14	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	24	
15	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	21	
16	4	2	4	4	4	3	2	4	3	4	1	2	4	4	3	48	
17	3	4	3	2	3	2	3	1	3	1	3	2	3	4	3	40	
18	2	3	1	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	34	
19	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	22	
20	4	4	4	2	4	3	2	4	3	4	4	2	4	4	3	51	

### INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

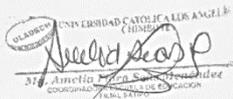
**INSTITUCION EDUCATIVA:** N° 30001 - 54

**APELLIDO Y NOMBRE:**

**SECCIÓN:** azucena

N°	ITEMS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXELENTE
1	Patea la pelota hacia sus compañeros recibe y vuelve a patear.				
2	Juega con las pelotitas con ambas manos arriba y abajo.				
3	Se ejercita utilizando pelotitas de espuma.				
4	Corre libremente tratando de no chocar con otros niños.				
5	Juega con la salta saga en forma grupal.				
6	Realiza juegos de memoria utilizando cartas.				
7	Relaciona gráficos buscando su correspondencia.				
8	Rueda hacia un lado y a la inversa.				
9	Trepa y se balancea por el pasamano.				
10	Arroja pelotas de trapo hacia sus compañeros.				
11	Driblea la pelota con los pies.				
12	Salta con dos pies juntos sin salir del círculo.				
13	Practica jugar vóley.				
14	Practica vueltas de derecha a izquierda de izquierda a derecha.				
15	Camina esquivando obstáculos.				

  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación

  
 UNA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
 CHILE  
 Mg. Amelita *[Signature]*  
 COORDINADORA DE LA SECCION DE EDUCACION

  
**Eva Solís Yapias**  
 Mg. en Gestión Educativa

### INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

**INSTITUCION EDUCATIVA:** N° 30001 - 54

**APELLIDO Y NOMBRE:** CAMPOS CAPCHA, Ximena Ratorri

**SECCIÓN:** azucena

N°	ITEMS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXELENTE
1	Patea la pelota hacia sus compañeros recibe y vuelve a patear.	1			
2	Juega con las pelotitas con ambas manos arriba y abajo.			3	
3	Se ejercita utilizando pelotitas de espuma.	1			
4	Corre libremente tratando de no chocar con otros niños.	1			
5	Juega con la salta saga en forma grupal.			3	
6	Realiza juegos de memoria utilizando cartas.	1			
7	Relaciona gráficos buscando su correspondencia.			3	
8	Rueda hacia un lado y a la inversa.	1			
9	Trepa y se balancea por el pasamano.	1			
10	Arroja pelotas de trapo hacia sus compañeros.			3	
11	Driblea la pelota con los pies.	1			
12	Salta con dos pies juntos sin salir del círculo.	1			
13	Practica jugar vóley.			3	
14	Practica vueltas de derecha a izquierda de izquierda a derecha.	1			
15	Camina esquivando obstáculos.			3	

27

  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación

  
 UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
 CHIMBORAZO  
 318 Amelita Yana  
 COORDINADORA DE EDUCACION  
 FAMILIAR

  
**Eva Solís Yapias**  
 Mg. en Gestión Educativa

### INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 30001 - 54

APELLIDO Y NOMBRE: *ESPINOZA PINEDO, Mathynia Darlene*

SECCIÓN: azucena

N°	ITEMS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXELENTE
1	Patea la pelota hacia sus compañeros recibe y vuelve a patear.				4
2	Juega con las pelotitas con ambas manos arriba y abajo.	1			
3	Se ejercita utilizando pelotitas de espuma.				4
4	Corre libremente tratando de no chocar con otros niños.	1			
5	Juega con la salta saga en forma grupal.				4
6	Realiza juegos de memoria utilizando cartas.		2		
7	Relaciona gráficos buscando su correspondencia.				4
8	Rueda hacia un lado y a la inversa.		2		
9	Trepa y se balancea por el pasamano.				4
10	Arroja pelotas de trapo hacia sus compañeros.		2		
11	Driblea la pelota con los pies.				4
12	Salta con dos pies juntos sin salir del círculo.	1			
13	Practica jugar vóley.				4
14	Practica vueltas de derecha a izquierda de izquierda a derecha.		2		
15	Camina esquivando obstáculos.		2		

41

*Eugenio Salomé Condori*  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
 CHIMBOTE  
*Amelia...*  
 Mg. Amelia...  
 COORDINADORA DE EDUCACION  
 T. 041 240 000

*Eva Solís Yapias*  
**Eva Solís Yapias**  
 Mg. en Gestión Educativa



PERÚ

Ministerio  
de Educación



Unidad de Gestión  
Educativa Local  
Satipo

Institución Educativa Integrado  
N° 30001-54  
El Progreso - Satipo



## AUTORIZACIÓN

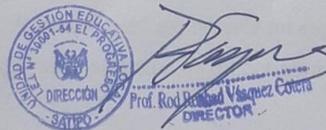
El director de la Institución Educativa N° 30001-54 – El progreso, comprensión de la UGEL N° 302, Dirección Regional de Educación Junín.

Autoriza:

A la Bachiller en educación inicial ACERO URCUHUARANGA, Evelin Doris con D.N.I. N° 75792682 aplicar los instrumentos para recojo de información dentro de su trabajo de Investigación científica para sustentar su tesis de titulación.

Se le expide a petición escrita para los fines convenientes.

Satipo, 22 de Noviembre del 2018.



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA SATIPO  
I.E. N° 30001-54 EL PROGRESO

**MESA DE PARTES**

FECHA: 19/11/2018  
N°: 246 FOLIO: 01  
HORA: 08:00 FIRMA: *[Firma]*

"Año del dialogo y la reconciliación nacional"

Satipo, 19 de Noviembre del 2018

**OFICIO. N° 001- E.A.U. - SATIPO- 2018**

**SEÑOR** : DIRECTOR DE LA I.E N° 30001-54 EL PROGRESO - SATIPO

**ASUNTO** : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA LLEVAR A CABO UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

---

Es grato dirigirme a usted a fin de expresarle los cordiales saludos y solicitar la autorización para llevar a cabo una investigación científica consciente en la aplicación de instrumento de evaluación y recojo de datos de mi tesis titulada "Juegos como Estrategias Didáctica y Motricidad Gruesa en Estudiantes de la Institución Educativa nicial N° 30001-54 EL PROGRESO" Satipo - 2018

Es propicia la oportunidad para expresarle mi especial consideración, y estima, esperando a quien corresponda la atención de mi petición por ser justicia.

Atentamente,

*[Firma]*  
\_\_\_\_\_  
Evelin Doris ACERO URCUHUARANGA  
DNI: 75792682

## PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. DREJ : Junín  
1.2. UGEL : Satipo  
1.3. I.E : 30001-54-El Progreso  
1.4. GRADO : 5 años  
1.5. SECCIÓN : Azucena  
1.6. DIRECTOR : Rod Ronhad, VASQUEZ COTERA  
1.7. DOCENTE : Edith María CASTRO PACHARI  
1.8. TESISISTA : Evelin Doris, ACERO URCUHUARANGA  
1.9. NOMBRE DEL PROYECTO: "investigamos la vida de Jesús, elaborando adornos navideños"  
1.10. TIEMPO DE DURACIÓN : Del 26 de noviembre al 04 de diciembre del 2019.

#### 1.11 DESCRIPCIÓN DE LA SITUACION SIGNIFICATIVA:

Existe desconocimiento por parte de los niños sobre sus Derechos y de sus obligaciones ya que no saben que significan, lo que ocasiona que sean violentados muchas veces por algunos miembros de su familia y otros adultos. No se respeta a los niños y se evidencia el maltrato físico y emocional.

**1.12. PRODUCTO:** Canciones del derecho del niño, poesías, elaboración de pancartas, se hará una exposición de los autorretratos realizados por los niños en los pasillos del jardín, invitando a los padres a participar de la misma. Luego se les llevara a su casa.

### II. PRE PLANIFICACION:

¿QUÉ HARE?	¿CÓMO LO HARE?	¿QUÉ NECESITARE?
Planificamos el proyecto.	Escribiendo según su nivel de escritura.	Papelotes, plumones
• ¡Difundiendo la semana de nuestros derechos!	Elaborando pancartas.	Plumón, goma, tijeras, cartulinas.
• ¡Conociendo nuestros derechos!	Miramos tv, y dialogamos.	Cartulinas, papel bond, temperas, punzón, gomas, papeles, tijeras.
• Dramatizamos sobre los derechos de los niños.	Lemos libros y dramatizamos.	Disfraces y libros
• Creamos una canción sobre los derechos de los niños.	Mediante siluetas.	Papelotes, plumones,
Evaluamos el proyecto.	Marcaremos las actividades del proyecto que se realizó y cuantas no se desarrolló.	Papelote con las actividades del proyecto, plumón, limpia tipo.

### III. PLANIFICACION CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

¿QUÉ HARE?	¿CÓMO LO HARE?	¿QUÉ NECESITARE?
Planificamos el proyecto.	Escribiendo según su nivel de escritura.	Papelotes, plumones
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Difundiendo la semana de nuestros derechos!</li> </ul>	Elaborando pancartas.	Plumón, goma, tijeras, cartulinas. Matracas Silbatos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Conociendo nuestros derechos!</li> </ul>	Miramos tv, y dialogamos. Mediantes dinámicas Decorando mi nombre	Cartulinas, papel bond, temperas, punzón, gomas, papeles, tijeras.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son nuestros deberes?</li> </ul>	Con ayuda de algunas laminas Formando grupos para dialogar	Títeres, laminas, papelotes, plumones
¡Mañana de juguetes y juegos favoritos	Cada niño propone un juego. Jugando con todos los juguetes que trajeron los niños.	Juguetes, Bolsa, Pañoletas, Conos, Pelotas, Telas, Fichas de construcción, Maderas, Juego de la cocinita.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡participamos de juegos tradicionales con nuestros padres!</li> </ul>	Jugando todos los juegos que hemos propuestos.	Pelota, pañoleta, soga, chapitas recipientes
Evaluamos el proyecto.	Marcaremos las actividades del proyecto que se realizó y cuantas no se desarrolló.	Papelote con las actividades del proyecto, plumón, limpia tipo.

### IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

5 AÑOS
1. Planificamos el proyecto.
2. ¡Difundiendo la semana de nuestros derechos!
3. ¡Conociendo nuestros derechos!
4. ¿cuáles son nuestros deberes?
5. ¡mañana de juguetes y juegos favoritos!
6. ¡participamos de juegos tradicionales con nuestros padres!
7. Evaluamos el proyecto.

### SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES POR ÁREAS:

ACTIVIDAD	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
			5 años
<b>DÍA 26</b> Planificamos el proyecto.	PRODUCE TEXTOS ESCRITOS.	Textualista sus ideas según las comunicaciones de la escritura.	Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando el tema, e destinatario y el propósito.
<b>DÍA 27</b> ¡Difundiendo la semana de nuestros derechos!	<b>6. Participa en asuntos públicos para promover el bien común.</b>	6.4 Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar de todos y la promoción de los derechos humanos.	- Participa en actividades de promoción de sus derechos y los de sus compañeros, en su escuela.
<b>DÍA 28</b> ¡Conociendo nuestros derechos!	<b>5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</b>	5.1 Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes.	- Identifica las situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.
<b>DÍA 29</b> ¿Cuáles son nuestros deberes?	<b>5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás.</b>	5.2 Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	- Da cuenta del cumplimiento de las responsabilidades propias y las de los demás.
<b>DÍA 30</b> ¡Mañana de juguetes y juegos favoritos!	<b>4. Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.</b>	4.2 Emplea sus habilidades socio-motrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	- Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego.
<b>DÍA 03</b> • ¡Participamos de Juegos Tradicionales con Nuestros Padres!	<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	- Coordina sus movimientos realizando sus acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: oculo-manual y oculo-podal (patear o lanzar una pelota)
<b>DÍA 04</b> Evaluamos el proyecto.	SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

## SESION DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: Satipo
1.2. I.E	: N° 30001 – 54 – EL PROGRESO
1.3. GRADOS	: 5 años
1.4. SECCIÓN	: Azucena
1.5. DIRECTOR	: Rod. Rohad, VASQUEZ COTERA
1.6. DOCENTE	: Edith Maria CASTRO PACHARI
1.7. TESISISTA	: Evelin Doris, ACERO URCUHUARANGA
1.8. NOMBRE DE LA SESIÓN:	¡Mañana de juguetes y juegos favoritos.
1.9. NOMBRE DEL POYECTO:	“con derechos y deberes construimos una sociedad en equidad”
1.10 FECHA	: 03/11/18

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
<b>p.s</b>	<b>Construye su corporeidad</b>	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio yy un tiempo determinado.	- Coordina sus movimientos realizando sus acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: oculo- manual y oculo- podal (patear o lanzar una pelota)

### 5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos/ Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>	<b>RUTINAS- ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA.</b> -Recepción de los niños. -Saludo. -Ubicación de loncheras y mochilas en su respectivo casillero. -Oración del día. -Canciones. -Auto control de asistencia. -Actualizaciones carteles cronológico y meteorológico. ¿Qué día es hoy? Un niño pregunta ¿Cómo está el día o tiempo?	
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Juego libre en los sectores. - <b>Planificación</b> - En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, conque juguetes y con quien les gustaría compartir este momento. - <b>Organización.-</b> se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir - <b>Ejecución y desarrollo:</b> Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar - <b>Orden.-</b> Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula - <b>Socialización.-</b> todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego - <b>Representación.-</b> mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron.	Materiales

<p><b>Inicio</b>          ¡Mañana de juguetes y juegos favoritos!</p>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos ¿Por qué los niños tienen derecho a jugar? ¿Por qué deben jugar? ¿Los adultos debemos dejarlos jugar? ¿Este derecho se cumple en tu jardín? ¿En tu casa?</li> </ul> <p><b>Motivación/ Interés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Previamente a la llegada de los niños, solicitamos nos entreguen sus juguetes que trajeron de casa y los colocamos en una bolsa negra grande mezclándolos.</li> <li>- Salimos al patio y colocamos la bolsa negra al centro, mientras los niños forman un círculo.</li> <li>- Con pañoletas les vendamos los ojos y se sientan.</li> <li>- Una vez que nadie puede ver vaciamos la bolsa de juguetes.</li> <li>- Decimos que a la voz de 3 gatearán hasta el centro en donde están los juguetes buscaran a su juguete preferido, regresan a sus lugares y se sientan.</li> <li>- A la indicación se quitan las pañoletas y observan si es que es su juguete.</li> <li>- Decimos, que para encontrarlo necesitamos saber cómo es.</li> <li>- Los niños describen a su juguete y el niño que lo tenga se lo entrega y le da un abrazo.</li> </ul> <p><b>Saberes Previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos ¿Es tu juguete favorito? ¿Por qué te gusta jugar con él? ¿Lo compartirías con tus compañeros, por qué?</li> </ul> <p><b>Propósito del Día</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos a conocer el propósito del día, indicando que hoy cumpliremos unos de sus derechos que es “El derecho a la recreación”</li> </ul>	<p>Juguetes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Búsqueda de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Nos sentamos en círculo y cada niño presenta su juguete y nos dice por qué es su favorito.</li> </ul> <div data-bbox="523 1234 1125 1574" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Recordamos que uno de los derechos de los niños es jugar y divertirse, pero al jugar hay que hacerlo con cuidado para evitar los accidentes además debemos cuidar los juguetes que nuestros papás nos compran con tanto esfuerzo.</li> <li>* Recordamos sobre lo aprendido ayer y los deberes, haciendo hincapié en que tenemos el derecho a jugar pero también tenemos el deber de hacerlo compartiendo con nuestros compañeros, sin discriminar a nadie.</li> </ul>	<p>Juguetes</p>

- \* Preguntamos ¿Por qué jugar es un derecho? ¿A qué juegan en el jardín? ¿Con quién juegan en casa? ¿Los llevan al parque? Escuchamos atentamente sus opiniones.
- \* Complementamos diciendo que todos los niños de todo el mundo tienen derecho a jugar no solo en el jardín, sino también en casa acompañados de sus hermanos y padres.
- \* Proponemos a los niños pasar una mañana divertida con los juguetes que trajeron y creando sus juegos de manera libre.
- \* Salimos al patio y proporcionamos materiales además de sus juguetes favoritos para que los niños se recreen y se diviertan.
- \* Los niños juegan con sus compañeros compartiendo y cuidando sus juguetes.
- \* **Grupo 1: Matagente**
- \* Se colocan dos jugadores a los extremos del área de juego y los demás en el medio de ellos.
- \* Los jugadores que se encuentran en los extremos lanzan la pelota intentando pegarle a otro participante.
- \* Si le cae la bola pierde y sale.
- \* Así van matando a todos.
- \* Cuando agarran la pelota sin que caiga al suelo, tienen una vida. Es decir que si les cae otra vez al cuerpo no mueren y siguen un turno más.
- \* **Grupo 2 : Saltando la Soga.**



- \* Se les entrega la soga.
- \* A los extremos se colocan 2 niños, estirando la soga mirándose frente a frente.
- \* Los otros niños y padres deberán saltar por turnos, esperando que uno pierda para que entre el otro.
- \* **Grupo 3: El Tejo**



Conos  
Pelotas  
Telas  
Fichas de construcción  
Maderas  
Juego de la cocinita, etc.

Ficha  
Plastilina

Fichas

- \* Se dibuja en el piso la rayuela o avión.
- \* Se dibujan los números en cada recuadro hasta el 10.
- \* Se salta con un pie por turnos, lanzando el tejo dentro del recuadro, evitando que caiga en la línea.
- \* Se salta con un pie en el 1, 2, 3, 6 y 9 colocándolo en cada cuadro.
- \* Con ambos pies en 4 y 5, 7 y 8 cuando llega al 10.
- \* Se salta de ida y vuelta, al regresar se recoge el tejo.
- \* No se puede pisar la línea porque se pierde.
- \* Se lanza el tejo empezando del uno, pasando toda la rayuela, si se logra pasar se continúa con el 2 y así sucesivamente hasta perder el turno por las razones antes mencionadas. Entonces empezará el turno del otro jugador.
- \* **Grupo 4: Bolas y Tiros**



- \* Se hace un círculo en la tierra.
- \* Los participantes lanzan sus bolas dentro del círculo.
- \* Los otros intentan pegarle con sus bolas a las de los demás.
- \* Si les pegan se van llevando las bolas.
- \* Gana el que tenga más bolas.

Terminados los juegos nos reunimos y decimos que vamos a relajarnos.

Para la relajación cada papá o familiar se sentará sobre el piso y arrullará en sus piernas a su pequeño cantándole una canción de cuna.

**Acuerdo de Toma de Decisiones:**

- Preguntamos ¿Todos los niños tienen derecho a jugar, por qué? ¿Quiénes deben acompañarlos en sus juegos? ¿Para poder jugar solo necesitamos juguetes? ¿Si no habría juguetes a qué podrían jugar?
- Los niños dan sus conclusiones de la importancia del derecho a la recreación.

**Cierre**

**Evaluación**

- En asamblea dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.
- Realizamos la Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?

Los Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 arrojan la pelota hacia sus compañeros para mejorar la motricidad gruesa.



Los Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 realizando el juego de “mata gente” trabajando la coordinación de ojo – mano.



Los Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 botan pelotitas de una distancia hacia un recipiente para mejorar la motricidad gruesa.



Los Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 saltando obstáculos para mantener el equilibrio además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

