

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



El juego para la psicomotricidad gruesa en niños de la I.E.N°410
“Flor de Cantu”-Llamellin; 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

Espinoza Huerta, Carmen Rosa

Asesora

Vásquez Tolentino, Emérita

Chimbote - Perú

2018

ÍNDICE

1. Palabra clave	ii
2. Título	iii
3. Resumen.	iv
4. Abstract	v
5. Introducción	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
A. Psicomotricidad	2
1. Definición	2
2. Etapas de motricidad	2
3. La importancia de la motricidad	4
4. Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa	4
5. En qué consiste la motricidad gruesa	5
6. Formas de trabajar la motricidad gruesa con los niños	5
B. El juego	7
1. Concepto	7
2. Variedad de juegos	8
3. La importancia de los juegos	10
4. Clasificación de los juegos	10
5. Papel que desempeña el adulto	11
6. Juego según el número de participantes	11
7. Juegos según la actividad que promueve en el niño	12
8. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión	14
5.2. Justificación de la investigación	14
5.3. Problema	15
5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables	16
5.4.1. Definición conceptual	17
5.4.2. Definición operacional	17
5.4.3 Operacionalización de las variables	18
5.5. Hipótesis	18

5.6. Objetivos	18
6. Metodología	19
6.1. Tipo y diseño de investigación	19
6.2. Población y muestra	19
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	19
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información	20
7. Resultados	21
8. Análisis y discusión	22
9. Conclusiones y recomendaciones	25
10. Agradecimiento	26
11. Referencias bibliográficas	27
12. Apéndice y anexos	30

1. PALABRAS CLAVE

1.1. En Español

TEMA : Psicomotricidad gruesa

ESPECIALIDAD : Educación Inicial

1.2. En Inglés

TOPIC : Gross psychotricity

SPECIALTY : Initial education

Líneas de investigación

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General

2. TÍTULO

**El juego para la psicomotricidad gruesa en niños de la
I.E.Nº410 “Flor de Cantu”-Llamellin; 2018**

**The game for gross motor skills in children of I.E. No. 410
"Flor de Cantu" -Llamellin; 2018**

3. RESUMEN

La presente estudio tiene como finalidad principal mejorar la psicomotricidad gruesa de estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin a través de la aplicación del juego. Para desarrollar esta investigación se empleó el tipo de estudio aplicada cuyo diseño fue pre experimental. Se trabajó con una población muestral de 22 niños de educación inicial. Como instrumento para recoger información se empleó una lista de cotejo con el fin de obtener el nivel de psicomotricidad gruesa. Para procesar la información emplearemos la técnica estadística descriptiva y mediante el paquete estadístico SPSS y EXCEL fueron procesados la información las que nos permitirá obtener el siguiente resultado: si se desarrollan actividades basadas en el juego, entonces se desarrolló la psicomotricidad gruesa de niños de la I.E. “Flor de Cantu”-Llamellin. Se logró en un 95% de confianza una significancia bilateral de 0,000 en 21 grados de libertad; del cual se concluye que las actividades del juego han mejorado la psicomotricidad gruesa con niños de cinco años de la Institución Educativa N°410- Llamellin.

4. ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the gross psychomotor skills of five-year-old students at Educational Institution No. 410 "Flor de Cantu" -Llamellin through the application of the game. To develop this research, the type of applied study was used whose design was pre-experimental. We worked with a sample population of 22 children in initial education. As a tool to collect information, a checklist was used to obtain the level of gross motor skills. To process the information we will use the descriptive statistical technique and through the statistical package SPSS and EXCEL the information was processed which will allow us to obtain the following result: if activities based on the game are developed, then the gross psychomotor skills of children of the I.E. "Flor de Cantu" -Llamellin. A bilateral significance of 0.000 in 21 degrees of freedom was achieved in 95% confidence; which concludes that the activities of the game have improved gross motor skills with five-year-old children of the Educational Institution No. 410- Llamellin.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Luego de haber revisados estudios en diferentes bibliotecas físicas y virtuales de nuestro medio local, nacional e internacional; los estudios que sirven de antecedentes tenemos:

Ramírez, (2016), llegó a la siguiente conclusión:

Los resultados obtenidos nos muestran que el 50% de infantes del Programa No Escolarizado “Set Pequeños Angelitos” muestran un bajo nivel de motricidad gruesa. Luego se aplicaron 15 sesiones a través de diferentes juegos lúdicos y con diversidad de material concreto; en el cual se observa que paulatinamente los niños fueron mejorando el nivel de motricidad gruesa. Después de haber realizado las sesiones se les tomó una prueba de post test evidenciándose efectivamente que el 75% de los niños logran mejorar su aprendizaje de motricidad gruesa; de esta manera se confirma que la estrategia dio buenos resultados.

Las investigaciones realizadas por Ortega, (2015), permiten concluir: Las acciones de estimulación psicomotriz con niños de microcefalia ayudaron significativamente a la adquisición de la motricidad gruesa; de esta manera mejorando su postura y a ejecutar actividades que se encontraban con dificultades.

Para Saavedra y Tomás (2013) en el estudio realizado con respecto a juegos basados en circuitos para el desarrollo motor; llegó a la conclusión:

Se observa que el grupo experimental incrementó sus habilidades de lanzar, trepar, correr, etc; donde los juegos de rondas infantiles influyen en su desarrollo integral de un pre escolar, principalmente su psicomotricidad gruesa; posibilitando el crecimiento tanto físico como cognitivo de los niños.

Meneses y Ruiz (2014), en la investigación que realizó concluye:

Las actividades lúdicas que realizan el niño es fundamental para su desarrollo motriz, su personalidad, su desempeño como niño, sus destrezas, etc. Por lo que a través de esta investigación se viene demostrando que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral de la persona por lograr un nivel alto en su formación espiritual y corporal.

Se consultó y se analizó la investigación de Domínguez (2013); quién concluye que al implementar una guía didáctica para las actividades físicas se mejoran las la motricidad gruesa. Asimismo, señala que el docente es partícipe al recurrir en estrategias innovadoras en la búsqueda de mejores aprendizajes en niños de educación inicial.

Arzola (2018); llegó a la conclusión después de haber investigado sobre los juegos en la psicomotricidad gruesa:

Se observa en un 90% de niños de la Institución Educativa N°251 de Carabayllo mejoran significativamente su psicomotricidad gruesa; al obtener un p valor de 0.020 mayor a su alfa propuesto de 0,05; esto confirma la hipótesis de la investigación. Asimismo, al aplicar los juegos motores se muestra afectividad en su coordinación global al obtener valor de $p= 0,020 > \alpha = 0,05$ (p.61).

Los estudios realizados por Estela (2018) concluyen con respecto a su dimensión coordinación un 27% logran un nivel proceso y 7% se ubican como logrado. En lo que compete a equilibrio 64% alcanzan el nivel proceso y sin contar (0%) en nivel logro y con referente a movimiento el 57% alcanzan el nivel proceso y 21% logrando realizarlo. Analizando los datos se observa que los niños alcanzan una calificación media de 10 puntos; es decir ubicándose en general en un nivel inicio. Al desarrollar el programa del juego como estrategia permite desarrollar y potenciar la motricidad gruesa con respecto al equilibrio, movimiento y coordinación (p.55).

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Psicomotricidad gruesa

La motricidad gruesa son habilidades donde el niño va adquiriendo para realizar desplazamientos armoniosos con sus músculos del cuerpo, manteniendo equilibrio, agilidad, velocidad en los movimientos y fuerza. Su evolución está sujeta con la maduración del sistema nervioso, la carga genética, estimulación ambiental; el cual varía de una persona a otra. El desarrollo sigue la dirección céfalo-caudal; por consiguiente va primero el cuello, luego el tronco, seguida por la cadera y culmina con las piernas (Ardanaz, 2014).

Para Cerdas, Palonco y Rojas (2014); señala que la motricidad gruesa son capacidad de mantenernos en equilibrio, movimientos generales y principalmente con la posición del cuerpo; favoreciendo la autonomía y la potencialidad de las áreas motrices.

5.1.2.1.1. Etapas de motricidad

Ortega, (2015). Entre las etapas consideradas por el autor tenemos:

- a. Etapa ganglionar y cerebral: Es la etapa que se ubica entre la corteza y médula espinal; luego pasa a los ganglios basales ubicadas en la sustancia blanca del cerebro encargadas de modificar, incrementar la precisión, perfeccionar y dar la finura a la orden del movimiento. Luego pasa al cerebelo quien regula los movimientos y el equilibrio tomando como referencia el tiempo, distancia, fuerza, dirección, etc.
- b. Etapa espinal: Esta etapa consiste en la transmisión del impulso mediante la médula espinal bajando a estimular hasta los músculos luego tomar la vía de la raíz nerviosa y continuar con la orden del movimiento previamente perfeccionado.
- c. Etapa nerviosa: Esta etapa inicia desde la salida de la raíz nerviosa de la médula espinal hasta las fibras musculares y culminando uniendo el nervio y músculo; es decir en la placa motora.

- d. Etapa muscular: Aquí se realizan los impulsos nerviosos al musculo; donde el impulso eléctrico se transforma en química provocando contracción muscular solicitada por la córtex cerebral; de esta manera generándose movimiento en la placa oxea.
- e. Etapa articular: Aquí se dan los movimientos articulares, siendo el fin como actor motor, considerados como conjunto de funciones nerviosas y musculares.

5.1.2.1.2. La importancia de la motricidad

Su importancia radica debido a que gracias a la motricidad intervienen todos los sistemas de nuestro organismo y no solamente es la realización de movimientos y gestos, además incluye la creatividad y espontaneidad.

La motricidad se manifiesta a través del juego que en forma progresiva va logrando su complejidad con las experiencias y estímulos; haciendo que los movimientos del ser humano sean cada vez más coordinados. Estos movimientos se relacionan con la motricidad, porque son coordinados y voluntarios; realizados por los niños con grandes y pequeños grupos musculares. Los movimientos son base fundamental para logra el desarrollo de las áreas cognitivas del lenguaje (Bilbao y Urdampilleta, 2014).

5.1.2.1.3. Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa

Mediante el trabajo de la psicomotricidad los niños fortalecen sus músculos, equilibrio y relacionado con cada uno de los aspectos de la parte cognitiva; y en esto el juego cumple un papel importante. Por cada edad existen existe actividades que diferencian el uno del otro; así tenemos para los que caminan diferente para los que gatean como los señala (Campos y Rodríguez; 2015).

A través de los ejercicios se fortalecen la motricidad gruesa, previniendo diversas patologías. Además trabajar cada uno de los músculos con la finalidad de tener control de los mismos y practicar deportes como el ciclismo y otros que requieran de equilibrio para realizar sus malabares.

5.1.2.1.4. En qué consiste la motricidad gruesa

Barrueto (2013) diferencia con la motricidad fina; mientras este se dedica por los movimientos y actividades de coordinación y precisión; la motricidad gruesa es responsable del trabajo de todas las partes del cuerpo; ejecutando movimientos bruscos como saltar, correr y caminar necesarias para fortalecer cada una de las partes de nuestro organismo. También indica que es necesario e importante que se trabajé desde una temprana edad para de esa manera el ser humano adquiera agilidad y fortalezca sus músculos.

Poco a poco y con el tiempo estos ejercicios van relacionándose y mezclando los movimientos del cuerpo con los pensamientos, sentimientos y emociones que son también parte de la formación integral del niño. Para el control de sí mismo; es necesario tener en cuenta la parte física y emocional de la persona; porque por medio de la psicomotricidad gruesa se ejecutan movimientos amplios trabajándose la el equilibrio y posición del cuerpo. Es importante estos ejercicios de motricidad para los bebés porque se encuentran en una etapa de iniciación para caminar y se facilitan con los ejercicios de precisión (Barrueto, 2013)

Pero no solamente es fortalecer el movimiento del cuerpo través de los ejercicios psicomotrices, ayuda también a los niños a su expresión a partir de los gestos. Después de los 6 meses los niños ya van ejecutando movimientos más complejos que requieren el apoyo de guías con el propósito que los músculos se fortalezcan y así posteriormente caminar sin dificultades.

5.1.2.1.5. Formas de trabajar la motricidad gruesa con los niños

(Palomero & Fernández, 2015); entre las formas de trabajar la motricidad gruesa para fortalecer las habilidades de bajar, saltar, caminar, subir, etc. Los niños desarrollan en un periodo de tiempo determinado. En seguida señalamos algunas actividades que contribuyen:

Recogiendo manzanas

En esta actividad va ejerciendo los músculos de una manera pausada y así hace movimientos del todo cuerpo.

Zancos con latas

El niño va ejercitando el movimiento de sus piernas para lograr un buen equilibrio.

Usando los pies

Lo primero que realiza es amarrar una sog a una silla y quede extendido; y sobre la sog colocar unas cintas o banderas pequeñas de colores que cuelguen. Lego instruirles a los niños de tocar cada bandera con los pies. Ejemplo: se dice “Amarillo, rosado”, el niño a través del pie elegirá y tocara la bandera que se encuentra suspendido en forma secuenciada.

Lanzar pelotas mediante un neumático

Dirige un tiro un objetivo, aquí el niño hace movimiento de todo su cuerpo.

Camina sobre una línea

Incrementa el equilibrio de su cuerpo, también aprende maneras de caminar.

Rebotar una pelota

Aumenta el dominio de brazos, manos y va desarrollando su coordinación.

Giros hacia delante

Mejora la coherencia, armonía y conocimiento de su cuerpo.

Pasos de elefante

Incrementa el equilibrio y la movilidad de su cuerpo.

Carreras de patatas

Incrementa el equilibrio y el control manual

Barra de equilibrio

Incrementa de su cuerpo

Avanzar en una carrera de obstáculos

Incrementa la fuerza de los brazos y desarrolla una mejor integración y va desarrollando la integración óculo manual.

Paseo de carretillas

Desarrolla mayor coordinación y fuerza de brazos.

Arrastrar un objeto pesado

Se incrementa la fuerza de las manos y allí fuerza de las manos y allí se va desarrollando todos los músculos.

Guerra de tirones

Incrementa la fortaleza de los brazos y los músculos.

Calistenia y marionetas

Aquí se incrementa la coordinación de brazos y piernas

Saltar de a la comba

Se incrementa la coordinación de todo el cuerpo.

Rajuela

Mejora el equilibrio, la coordinación muscular y destreza para el canto.

Barra de equilibrio avanzada

Mejora el equilibrio del cuerpo

Lanzar peluches

Se trabaja el equilibrio y el control del cuerpo

5.1.2.2. El juego

Partimos definiendo al juego de su forma etimológica que procede del latín “Iocum y ludus-ludere”, ambos aluden a referir a broma, diversión, chiste y se emplean en distintas expresiones de actividad lúdica.

Los juegos son actividades que ayudan al desarrollo de las habilidades mentales, en la utilización del cuerpo a través de ejercicios físicos y todo lo que concierne a las actividades físicas; como lo señala (Quiroz, 2018).

Los juegos son actividades de recreación llevadas a cabo con la finalidad de disfrutar y divertirse. En los últimos tiempos ya viene contribuyendo como herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje en el salón de clases de formación inicial, primaria, secundaria e incluso superior.

Para llevarse a cabo adecuadamente requiere que los participantes deben compartir reglas y respetarlas principalmente; de esta manera estas reglas logra estipular parámetros a través del cual una persona consigue un objetivo que es ganar. El juego son actividades naturales del ser humano que viene antes de la cultura humana, porque los animales solían jugar.

Se concluye que el juego es una actividad convencional y es el resultado de acuerdos sociales establecidos por un grupo de jugadores quienes fueron los encargados de diseñar, determinar un orden interno, limitaciones y reglas.

5.1.2.2.1. Variedad de juegos

Según Antunes (2014): existen una variedad de juegos diferenciados por la metodología y las herramientas empleadas para el desenvolvimiento. Siendo su objetivo el mismo de divertir a quienes lo practican; y dentro de las modalidades que existen señalamos los siguientes:

Juegos activos; es donde un conjunto de personas comparten tiempo interactuando físicamente y mentalmente con lo muscular. Por tanto cuando se juega se interactúa la mente y el cuerpo; por lo que se considera al cuerpo humano como la máquina perfecta, exacta y compleja creada por la naturaleza.

Juegos pasivos: Son juegos donde no es necesario una acción física. Aquí más se aplica la creatividad y el razonamiento; en su mayoría son de mesa, de observación, tableros, cartas, escrituras. Armar puzles. Es donde uno de los elementos importantes es el intelecto y la imaginación (Antunes, 2014).

Juegos cooperativos: Están referidos al conjunto de juegos que tiene como característica fundamental el trabajar en equipo y llegar a una meta determinada; debido a que el logro y el éxito de un miembro es éxito y triunfo de los demás. El grupo no compete entre; sino lo hace a nivel de equipo así gane o pierda.

Juegos competitivos: Son juegos que se caracterizan por ser individual y cuyo propósito es lograr una meta. Es importante en este juego el objetivo personal por encima del colectivo.

Juegos de mesa: Su propio nombre los indica son juegos de mesa realizadas a partir de un tablero, donde se utilizan figuras o fichas colocadas encima del tablero pero con reglas claras dependiendo el tipo de juego. Muchas de ellas requieren de las habilidades mentales y el razonamiento lógico y otros son basados al zar.

Juegos tradicionales: Son juegos característicos de una región, por lo que no requieren de utilizar juguetes o equipos tecnológicos: Son producto social que requiere muchos de ellos del cuerpo o herramientas de la propia naturaleza o objetos domésticos.

Juegos populares: Son producto de la herencia social es decir vienen transmitiéndose de generación en generación y constituyen parte de la cultura del ser humano. En esta parte juega la experiencia de cada participante; son en su mayoría espontáneos, motivadores y creativos.

Juegos de naipes: Se caracteriza por la utilización de cartas hechas en base a cartulina donde se encuentran impresas figuras e imágenes de distintas formas y colores. Muchos de ellos nacieron en las civilizaciones antiguas que tuvieron como finalidad la adivinanza donde la principal herramienta son los naipes.

5.1.2.2.2. La importancia

Méndez (2014):

Los niños requieren estar activos para desarrollar y crecer sus capacidades; por tanto en la vida del niño el juego es un elemento básico y natural que coadyuva al aprendizaje y desarrollo integral del mismo. El niño aprende a conocer su vida jugando y al mismo tiempo va descubriendo lo nuevo a través del mismo.

El niño es feliz jugando y si es feliz aprende; por tanto el juego es hacer o realizar algo con alegría; donde el niño sea capaz de demostrar su creatividad, investigar jugando y descubrir todo lo que se requiere para ser adulto.

El juego es considerado como la principal herramienta para desarrollar una actividad con el niño y de esa manera va descubriendo su manera de actuar e interrelacionarse con los demás. Gracias al juego se desarrollan muchas capacidades como de crear, imaginar y si el juego se dejaría de conquistar y descubrir nuevos caminos.

5.1.2.2.3. Clasificación

Los juegos pueden clasificarse de diferentes maneras; pero para entenderlo mejor se realizan la siguiente clasificación:

- ✓ De acuerdo al espacio donde se realizará el juego.
- ✓ Teniendo en cuenta el papel que se desempeña.
- ✓ Acorde al número de participantes.
- ✓ En función a actividades que realiza el niño.
- ✓ De acuerdo al contexto en que se encuentra el grupo.

A partir del estudio de Meneses y Monje (2010); los juegos del interior y exterior son los espacios en que se realizan; y de acuerdo a ello se clasifican:

Montar en triciclo, correr empujando cámara, perseguir, esconderse, trepar pared, columpiarse, tirarse por un tobogán; son todas esas actividades que requieren espacio para poder ejecutarse y son consideradas espacio exterior.

Los juegos manipulativos son realizados en espacios interiores como la imitación, juegos verbales, de memoria, de razonamiento lógico, etc.

5.1.2.2.4. Papel que desempeña el adulto

Entre el rol que compete al adulto para que los niños realicen juegos dirigidos, juego libre y juegos presenciados; son de importancia su participación.

Los educadores tienen un papel importante en el juego; porque tienen que orientar y dirigir a los niños cuando surgen juegos espontáneos; debido a que estos siempre surgen en medio de algo físico y humano.

Asimismo, el educador permite consolidar la confianza y seguridad en los niños cuando viene jugando solo; así no intervenga directamente en el juego. A esto se denomina juego presenciado.

5.1.2.2.5. Juego según el número de participantes

Entre los juegos según el número de participantes tenemos: al juego en grupo, de parejas, paralelos y juegos individuales.

Los juegos individuales consisten, donde el niño juega sin la necesidad de la intervención o compañía de otro niño. Es donde juega explorando y ejercitando su propio cuerpo. Asimismo mediante los juegos motores los niños empiezan a examinar los objetos, juguetes que se encuentran a su alcance.

Según, Meneses y Monge (2010); entre los juegos que desarrolla el niño en forma individual tenemos el de vaciar y llenar recipientes, algunos juegos motores, juegos simbólicos y en su mayoría los juegos de razonamiento lógico.

Los juegos paralelos vienen hacer juegos en forma individual pero con compañía de otros niños. En este tipo de juego no existe interacción con otros niños; a pesar que se pueden aparentar estar jugando juntos; pero son con juguetes diferentes; es decir juegan juntos pero sin compartir el mismo juego.

Los juegos de pareja son de interacción social o juegos sociales. Este tipo de juego mayormente se da entre los 0 a 3 años de edad; donde todos los juegos lo

realiza el niño con apoyo de un adulto o educador. Entre ellos tenemos por ejemplo el de dar, tomar, ven, salta, etc.

Los juegos grupales consisten en la participación de dos o más niños en un mismo juego. Estos juegos se caracterizan por diferenciarse en sus tres niveles: cooperativa, competitiva y asociativa. Entre los juegos grupales tenemos el vóley, fútbol, básquet, etc.

5.1.2.2.6. Juegos según la actividad que promueve en el niño

Los juegos según actividad promovida por los niños mismos tenemos:

- a. Juegos sensoriales:** Vienen hacer los juegos que involucran fundamentalmente a los sentidos. Estos juegos inician en la primera etapa de la infancia y son esencialmente juegos sensoriales que inicia desde las primeras semanas de vida y se prolonga hasta la etapa de la educación infantil. Estos juegos se divide a su vez en juegos gustativos, olfativos, auditivos, táctiles y visuales.
- b. Juegos motores:** Minerva (2013) señala que estos juegos van apareciendo de manera involuntaria en las primeras semanas de vida del niño a partir de gestos y movimientos espontáneos del niño. Estos juegos inician en la primera etapa de vida y se extienden durante toda la infancia hasta prolongarse a la adolescencia. Entre ellos tenemos arrastrarse, colgarse, correr, andar, empujar, tirar que siempre están presente en los juegos favoritos de los niños. A través de ellos descubren nuevas habilidades motrices y además descarga tensiones acumuladas en el niño.
- c. Juegos manipulativos:** Estos juegos consiste en la manipulación de diferentes movimientos relacionados a la presión de la mano. Entre estos juegos tenemos el de enroscar, trazar, abrochar, sujetar, moldear, vaciar, llenar, etc. Los niños a partir de la edad de tres o cuatro meses ya pueden sujetar sonajas y progresivamente irán cogiendo todo lo que está a su

alcance. Posteriormente irán agarrando galletas, trozos de pan, su biberón las que se los llevará a la boca disfrutando de lo que realiza.

- d. Juegos de imitación:** Estos juegos inician a partir de los siete meses y se dan durante toda la infancia. Estos juegos consiste en la reproducción de acciones, sonidos, movimientos, gestos ejercitados anteriormente. Por ejemplo aquí tenemos el juego de las palmadas, saltos y otros que previamente es realizado por el adulto o educador.
- e. Juego simbólico:** Aproximadamente a los dos años el niño empieza a realizar estos juegos de ficción. En este tipo de juegos los niños dan significado a objetos, animales o los transforman por ejemplo un palo a caballo, una coronta a un carro, juegan representando los roles familiares, ponen ampolla a sus muñecas, convierten a su muñeca en hijos, etc. (Guerra, 2013).
- f. Juegos verbales:** Vienen hacer juegos que contribuyen hacia el aprendizaje de la lengua. Se inicia desde los primeros meses de vida el niño; es por ello que a los bebés se les debe hablar claro porque estos imitan y empiezan a expresar tal como lo escucharon. Las trabalenguas, poesías son juegos perteneciente a este tipo de juegos.
- g. Juegos de razonamiento lógico:** Son los juegos que se realizan con la finalidad de contribuir al conocimiento lógico matemático. Entre los juegos que destacan tenemos los de asociación que consiste en relacionar por ejemplo el día de la noche, sol y luna, blanco y negro; etc. También tenemos los juegos de relaciones espaciales como los rompecabezas y puzles que exige al niño a construir objetos a través de piezas. Los juegos temporales donde los niños puedan establecer secuencias de acuerdo al tiempo.
- h. Juegos de memoria:** Son juegos caracterizados por promover las capacidades de recordar y reconocer acciones y experiencias anteriores. En

la etapa de la educación infantil interesan bastante este tipo de juegos específicamente la memoria asociada a los sentidos.

- i. Juegos de fantasía:** Son juegos que permiten al niño abandonar por un tiempo su realidad e ingresar al mundo de la imaginación de acuerdo a interés del grupo. Estos juegos además permiten dar libertad a la fantasía donde el niño sea capaz de crear historias en forma individual y colectiva.

5.1.2.2.7. Juegos de presentación, cooperación, resolución de conflictos, de conocimiento y de confianza

A partir de lo señalado por Muñoz (2017); los juegos orientados hacia el juego participativo y colectivo es facilitar ambientes agradables y divertidos. El tan solo hecho de compartir y acompañar es obtener una actitud emocionalmente para vivir en sintonía. Estos juegos favorecen la formación de la autoestima y la autonomía del niño por lo que son recomendables en las instituciones educativas para la solución de los conflictos.

Un padre que juega con su niño, podrá obtener hijos felices, imaginativos y tolerantes y serán los que tengan posteriormente más éxito en la escuela, en una interrelación familiar y en otros contextos de su vida.

5.2. Justificación de la investigación

Uno de los propósitos del estudio es los logros de una formación de la motricidad gruesa en los niños a partir de diferentes juegos tanto individuales, colectivos y socializados.

El juego para estimular la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, tiene como objetivo primordial, encontrar la influencia que genera el juego en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años, con ello se demostraría lo positivo o negativo que conviene la utilización de la metodología basada en el juego.

Relevancia social; tanto niñas, niños, tienen como principal actividad desarrollar aspectos lúdicos en los diferentes momentos de su desarrollo y maduración psicomotora en tanto si el juego se orienta de manera adecuada con los objetivos impuestos, se podrá lograr que éste influya de manera preponderante en el aspecto del desarrollo psicomotor de los niños menores de cinco años.

Se justifica desde un punto de vista práctico; porque será referente para impulsar y apoyo el desarrollo de otras investigaciones en lo que respecta a la motricidad gruesa de los niños. Las actividades que se proponen en este estudio permiten mejorar algunas acciones concernientes al movimiento, equilibrio dese la primera etapa del niño.

Esta investigación está fundamentada dentro de una metodología científica por lo que permitirá obtener conocimientos también científicos; acorde al avance científico tecnológico que implica el juego en el desarrollo motor.

Desde un punto de vista metodológico; permite esta investigación nuevas formas de fortalecer la motricidad gruesa de los niños; con metodologías basadas en el juego en las instituciones educativas. De esta manera se sugiere a docentes y padres de familia de los niños que fueron objeto de estudio de involucrar en sus actividades juegos para mejorar lo motricidad de los niños y compartir de las guías de la propuesta.

5.3. Problema

Uno de los problemas tangibles a nivel nacional tenemos la baja estimulación en la motricidad gruesa de los niños; porque si bien es cierto que la ciencia avanza pero también entendamos que cada etapa de la vida del ser humano requiere de preparación tanto físico, biológico y cognitivo.

Los docentes de educación inicial a pesar de los conocimientos que obtuvieron en su preparación cuando llegan a sus prácticas y estar en contacto con los niños no aplican lo aprendido; más al contrario solo dando importancia a la parte cognitiva del infante; es decir a leer y escribir.

Este problema se refleja ya en el siguiente nivel donde los niños tienen mucha dificultad para la lectura y escritura que son funciones del siguiente nivel. Muchos de ellos llegan desconociendo sus lateralidades, con movimientos poco flexibles y coordinados. Allí nace la preocupación de los docentes y estudiantes en formación en aplicar estrategias nuevas con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa en los infantes.

La Institución educativa N° 410 no es ajena a esta preocupación y está inmerso en esta problemática; por lo que se plantea el siguiente enunciado:

¿De qué manera el juego desarrollará la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Definición conceptual

Juego; “Conjunto de actividades de manera libre o prescrita realizada por los niños con la finalidad de distracción ocupación principal”. (Garvey, 2012, p.12)

Psicomotricidad gruesa; actividades principales de los niños orientadas a desarrollar actividad psicomotriz gruesa, la misma que responde a la edad de mentalmente biológica. (Pastor, 2010)

5.4.2. Definición operacional

El juego; conjunto de actividades desarrolladas por los niños con la finalidad de impulsar la psicomotricidad gruesa la misma que debe ser orientada por el docente.

La psicomotricidad; es una forma específica de ordenar los movimientos que puedan realizar fundamentalmente las extremidades de los humanos

5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
La	Coordinación global general	Marcha, arrastre, gateo, salto carrera y girar.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso ➤ Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso.

psicomotricidad gruesa			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura. ➤ Corre sorteando obstáculo.
	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos ➤ Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza. ➤ Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas ➤ Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros
	Control del cuerpo	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Camina coordinadamente al subir escaleras ➤ Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso ➤ Lanza y atrapa la pelota con ambas manos ➤ Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.
	Lateralidad	Izquierda-derecha	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro ➤ Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo ➤ Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda ➤ Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero
	Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Camina con pasos largos y cortos ➤ Corre lento y rápido ➤ Lanza la pelota lejos y cerca ➤ Camina delante o detrás del compañero.
El juego	Juego activo y motivador	% de juegos realizados en el patio % de movimientos corporales realizados.	Participa en los juegos realizados en el patio Cuántos movimientos corporales realizados
	Método y técnicas del juego	% de respeto a las reglas establecidas % de desarrollo de habilidades Niveles de seguridad Niveles de	Respeto las reglas establecidas. Desarrolla habilidades propuestos. Muestra seguridad al realizar movimientos. Qué nivel de movimiento realiza.

		movimiento de todo el cuerpo.	
--	--	----------------------------------	--

5.5. Hipótesis

La aplicación del juego desarrolló la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Determinar de qué manera el juego desarrolló la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.

5.6.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, antes de aplicar la actividad del juego.
- ✓ Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, después de aplicar la actividad juego.
- ✓ Comparar la diferencia de media entre los resultados del pre test y post test con respecto al nivel de psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de investigación

6.1.1. Tipo de investigación

La investigación es de tipo explicativa, porque con ella se busca usar la influencia del juego en la psicomotricidad gruesa de los niños de la institución educativa donde se realiza la investigación. (Sampieri, 2014)

6.1.2. Diseño de investigación

Corresponde al grupo de diseños pre experimental, el mencionado diseño se representa de la siguiente manera:

GE: M1 X M2

GE: grupo experimental

M1: primera medida o evaluación.

X: aplicación de la experimentación

M2: segunda medida o comprobación del experimentación

6.2. Población y muestra

La población y muestra en la presente investigación estará constituido por 22 niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1. Técnicas

Para el desarrollo de la presente investigación se han utilizado las siguientes técnicas:

Deducción. Los investigadores con la finalidad de conocer, de manera concreta las incidencias al desarrollar el programa del juego influencia en la psicomotricidad gruesa de los niños.

Análisis. Encontrar las diferencias y coincidencias existentes entre la psicomotricidad, sucesos diversas actividades realizadas por el juego.

Observación. Tener contacto de manera directa con cada uno de los elementos de la muestra, es indispensable para contrastar la información que obtenga al aplicar el instrumento de investigación.

Cuantificación. A través de esta técnica la investigadora, luego de obtener la información empírica, realizará la tabulación para luego agrupar la información según las variables.

Agrupación. Esta técnica permitirá la investigadora la elaboración de los cuadros que aparecen en el presente informe.

Graficación. La presencia de los cuadros estadísticos orientara al equipo de investigación a realizar las gráficas correspondientes las mismas que aparecen en capítulo correspondiente.

6.3.2. Instrumentos

El instrumento de investigación que se empleará para desarrollar la presente investigación son los siguientes: Lista de cotejo que consta de 20 ítems y distribuido en 5 dimensiones: coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo. Lateralidad y organización espacio temporal; 4 ítems para cada uno de ellos. Se evaluó teniendo en cuenta las categorías de Si (2 puntos) y No (1 punto); las cuales se distribuyó teniendo en cuenta los siguientes baremos: Alto (15-20); medio (11-14) y Bajo (0 – 10).

6.4. Procesamiento y análisis de información

Los métodos estadísticos que se utilizarán para nuestro análisis de datos serán realizados mediante pruebas Estadísticas Descriptivas e inferenciales.

Estadística descriptiva, se realizará un análisis descriptivo del total de las variables, en el que para las variables cuantitativas, se han determinado sus respectivas tablas y figuras estadísticas para interpretar la información.

Estadística inferencial, Para el cálculo de las relaciones entre dos variables cuantitativas, se utilizará la t de students, para la obtención de los resultados y realizaremos el análisis que nos permitirá determinar la conclusión del problema, basado en los objetivos planteados.

Para el análisis de datos se ha empleado el paquete estadístico SPSS V20 (Statistica Package for the Social Siancies) y el programa Excel 2010.

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “El juego para la psicomotricidad gruesa en niños de la I.E.N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin; 2018”, se han empleado instrumentos que nos han permitido la recolección de información para determinar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

Las técnicas estadísticas descriptiva se utilizaron para procesar la información son las siguientes: tablas de frecuencia descriptiva.

Estas técnicas e instrumentos nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos.

7.2. Descripción de los resultados

Tabla 1

Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, antes de aplicar la actividad del juego

Niveles de psicomotricidad gruesa		f _i	f%
Alto	[15- 20]	2	9.1
Medio	[10 - 14]	8	36.4
Bajo	[0 - 10]	12	54.5
n		22	100

Fuente: Test aplicado

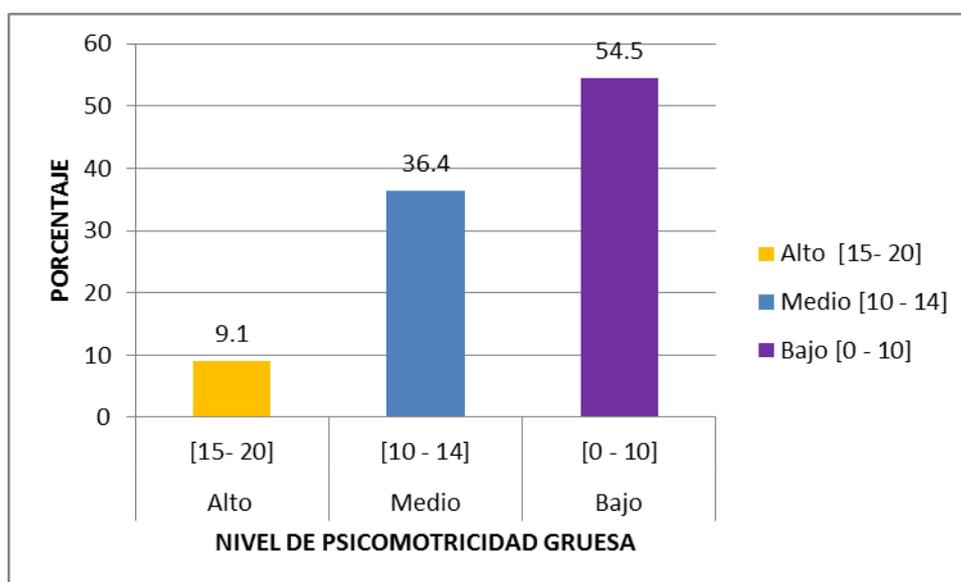


Figura 1

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se perciben los resultados obtenidos al aplicar el pre test donde el nivel de psicomotricidad gruesa encontrada tenemos: en el nivel alto se cuenta con un 9.1%, en el nivel medio se ubican un 36.4% y en el nivel bajo un 54.5% de los

niños a quienes se les administró el instrumento. Se concluye que el 90.9% de niños se ubican entre el nivel medio y bajo en su desarrollo psicomotriz gruesa.

Tabla 2

Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, después de aplicar la actividad juego

Niveles de psicomotricidad gruesa		fi	f%
Alto	[15- 20]	18	81.8
Medio	[10 - 14]	3	13.6
Bajo	[0 - 10]	1	4.6
n		22	100

Fuente: Resultados de la aplicación del post test

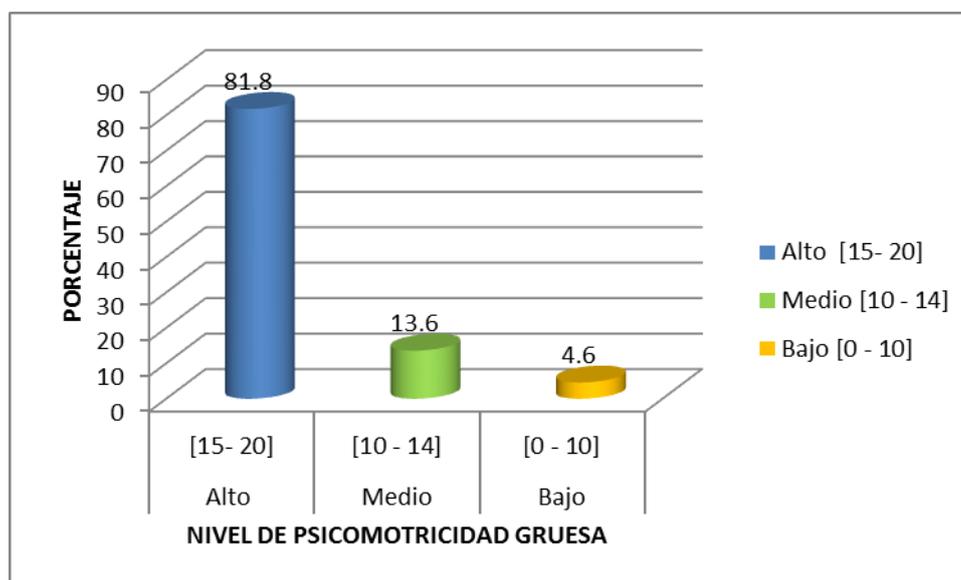


Figura 2

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad por dimensiones; antes de aplicar el Programa de Juegos Infantiles

Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2 se observan los resultados obtenidos al nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación del programa; donde el 81.8% se ubican en el nivel alto, el 13.6% en el nivel medio y un 4.6% en el nivel bajo.

Estos resultados nos muestra que después de aplicar las actividades del juego mejoran el nivel de psicomotricidad gruesa en forma significativa; ubicándose el 95.4% entre el nivel medio y alto.

Tabla 3

Diferencia de media entre los resultados del pre test y post test con respecto al nivel de psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Resultados post test	2,77	22	,528	,113
Resultados pre test	1,55	22	,671	,143
Diferencia de media	1,227			

Fuente: Tabla 1 y 2

En la tabla 3 se observan la diferencia de media obtenidas tanto en el pre test y post test; así en el pre test se obtiene una media de 1.55 con desviación estándar de ,528 y el post test una media de 2.77 con desviación estándar de ,671. La diferencia de media entre estos resultados es de 1,227; es decir se incrementó el nivel de psicomotricidad gruesa producto de la aplicación de las actividades del juego.

7.3. Prueba de Hipótesis

Tabla 4

Estadísticos de muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados post test - Resultados pre test	1,227	,685	,146	,923	1,531	8,399	21	,000

En la tabla 4 se percibe que se obtiene una media en el pre test de 1.55 y en el post test es de 2.77; de esta manera obteniéndose una diferencia de media de **1,227** como se observa en tabla 3 con una diferencia en su desviación típica de 0,685.

Además se observa un nivel de significancia de 0,000 en 21 grados de libertad y en un 95% de confianza; del cual se concluye que las actividades del juego han mejorado la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin.

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1. Conclusiones

- El nivel de psicomotricidad alcanzado en el pre test es: en el nivel alto se cuenta con un 9.1%, en el nivel medio se ubican un 36.4% y en el nivel bajo un 54.5% de los niños a quienes se les administró el instrumento. Se concluye que el 90.9% de niños se ubican entre el nivel medio y bajo en su desarrollo psicomotriz gruesa.
- El nivel de psicomotricidad gruesa alcanzado después de la aplicación de las actividades del juego: 1 81.8% se ubican en el nivel alto, el 13.6% en el nivel medio y un 4.6% en el nivel bajo. Ubicándose el 95.4% entre el nivel medio y alto.
- La diferencia de media obtenidas entre resultados del pre y post test es de 1,227; obteniéndose una media de 1.55 en el pre test y de 2.77 de media en el post test.
- Se logró con los niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin; un nivel de significancia de 0,000 en un 95% de confianza; del cual se concluye que las actividades del juego han mejorado la psicomotricidad gruesa

8.2. Recomendaciones

- Implementar talleres en base a actividades de juegos de acuerdo a las edades de los niños para lograr una mejora en su psicomotricidad gruesa, proporcionándolos materiales adecuados para su desarrollo.

- Incentivar los talleres a partir de “Actividades de juegos” para mejorar las dificultades que los discentes presentan a temprana edad; ya que es aquí donde el niño moldea su psicomotricidad gruesa y fina.
- Los docentes de educación Inicial deben aplicar “Las actividades de juego” con el propósito de mejorar su psicomotricidad gruesa.
- Promover capacitaciones e interaprendizaje para empoderarse con respecto a la psicomotricidad gruesa a los docentes de educación inicial.

9. AGRADECIMIENTO

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Brasilia: Editora oVozes Brasilia.
- Ardanaz, T. (2014). *La psicomotricidad en educación infantil*. Universidad de Granada, Granada. Granada: innovación y experiencia educativa.
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Universidad César vallejo. Lima-Perú.
- Berrueto, P. (25 de abril de 2013). el contenido de la psicomotricidad reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 62(22), 19-34.
- Bilbao, L., Corres, U., & Urdampilleta, A. (12 de junio de 2014). La importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extraescolar. (F. d.-E. Vitoria, Ed.) *efdeportes*.
- Campos , A., Prina, S., & Rodríguez, J. (2015). Beneficios de la música en la práctica psicomotriz del niño con síndrome de Down. *El deportes -revista digital*, 13(121), 10- 22.
- Cerdas Nuñez, J., Palanco Fernández, A., & Rojas Nuñez, P. (2014). El niño entre 4:05 años: características de su desarrollo así como opcional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. (e. C. Red de revistas científicas de América Latina, Ed.) *Educación*, 26(1), 169-182.
- Estela, J. (2018). *El Juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. Facultad de Educación y humanidades. Chiclayo-Perú.
- Garvey, C. (2012). *El juego infantil*. Londres: Open Books publishing, Ltd., Londres.
- Giró, J. (2013). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos educativos*, 251-268.

- Guerra, M. (2013). *El juego simbólico*. (Eduinnova, Ed.) Eevista digital Eduinnnova, 4 - 8.
- Habermas, J. (1999). *Motrices Economicas* .
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2016). *Metdología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Méndez, A. (2014). Los juegos de predominio táctico: una propuesta eficaz para la enseñanza de los deportes de invasión. (Deportes.com, Ed.) *Revista digital Lecturas de E. F. y Deportes*, 19 - 38.
- Meneses, M., & Monje, M. (2010). El juego en los niños: enfoque teórico. (e. C. Red de revistas científicas de América Latina, Ed.) 25(2), 113-124.
- Minerva, C. (2013). el juego: una estrategia importante. (V. Universidad de los andes Mérida, Ed.) *EDUCERE. Revista venezolana de educación*, 2 89-296.
- Muñoz, L. (2017). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. s/c: s/e.
- Ortega, M. (2015). *Estimulación psicomotriz en el desarrollo de habilidades motrices gruesa de niños entre 2:05 años de familia que acuden al hospital provincial general de Latacunga*. Universidad técnica de Ambato. Ambato: facultad de ciencias de la salud-carrera de estimulación temprana.
- Palomero, J., & Fernández, M. (2015). *Una experiencia de iniciación al conocimiento de la ciudad*. Dialnet, 139-154.
- Pastor, J. (2010). *Fundamentación conceptual para una intervención psicomotriz en educación física*. México: Parla Madrid Madrid.
- Quiroz, V. (2018). *Juego y psicomotricidad*. (F. e. física, Ed.) *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 1(ocho), 24 - 31.

Ramírez, W. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el Programa no escolarizado de Educación Inicial Set Pequeños Angelitos Pueblo Joven Miraflores Bajo*. Universidad católica Los Angeles de Chimbote, Ancash. Chimbote: Facultad de educación y humanidades.

Rey & Trigo, y. (2000). *La motricidad Humana con las teorías del aprendizaje de la reestructuración* .

Vygotsky, L. (1896-1934). *Orientacion Social* .

11. ANEXOS Y APÉNDICE

11.1. Instrumento

LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
	Coordinación global		
1	Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso		
2	Gatea sorteando obstáculo puesto en el piso.		
3	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.		
4	Corre sorteando obstáculo.		
	Esquema corporal		
5	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos		
6	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.		
7	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas		
8	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros		
	Control del cuerpo		
9	Camina coordinadamente al subir escaleras		
10	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso		
11	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos		
12	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.		
	Lateralidad		
13	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro		
14	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo		
15	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda		
16	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero		
	Organización espacio temporal		
17	Camina con pasos largos y cortos Camina con pasos largos y cortos		
18	Corre lento y rápido		
19	Lanza la pelota lejos y cerca		
20	Camina delante o detrás del compañero.		

11.2. Matriz

Matriz de consistencia lógica

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS
<p>¿De qué manera el juego desarrollará la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018?</p>	<p>La aplicación del juego desarrollará la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.</p>	<p>Determinar de qué manera el juego desarrollará la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, antes de aplicar la actividad del juego. ✓ Determinar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, después de aplicar la actividad juego. ✓ Comparar la diferencia de media entre los resultados del pre test y post test con respecto al nivel de psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin, 2018.

Matriz de consistencia lógica

TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO
<p>Tipo es explicativa, con diseño pre experimental.</p> <p>GE: M₁</p> <p>X M₂</p> <p>GE: grupo experimental</p> <p>M₁: primera medida o evaluación.</p> <p>X: aplicación de la experimentación</p> <p>M₂: segunda medida o comprobación del experimentación</p>	<p>La población y muestra en la presente investigación estará constituido por 22 niños de 5 años de la Institución Educativa N°410 “Flor de Cantu”-Llamellin</p>	<p>El instrumento de investigación que se empleará para desarrollar la presente investigación son los siguientes: Lista de cotejo.</p>	<p>Estadísticas Descriptivas e inferenciales.</p> <p>Para el cálculo de las relaciones entre dos variables cuantitativas, se utilizará la t de students,</p>