



# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES Y SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EL JUEGO Y DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS  
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 08 NUESTRA  
SEÑORA DE LORETO, DISTRITO DE ANDAHUAYLAS-2018**

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:  
Bach. Omaira, ALARCÓN BORDA**

**ABANCAY - APURÍMAC**

**2019**

**EL JUEGO Y DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 08 NUESTRA SEÑORA DE LORETO, DISTRITO DE ANDAHUAYLAS-2018.**

**Línea de investigación:** EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

Asesor: Dr. Silvestre Palomino Gonzales

## DEDICATORIA

A Dios por iluminar mi camino, por dotarme de sabiduría e inteligencia.

A mi madre Mery, por ser la persona que siempre estuvo orientándome para lograr mi objetivo profesional.

A mi abuelito (+) Roberto por las bendiciones que siempre me ha brindado en mi carrera profesional.

A mis hermanos y familiares por su apoyo moral constante en el logro de mi objetivo profesional.

Omaira

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme apoyado y acompañado en toda mi carrera profesional, a levantarme en los momentos más difíciles de mi formación profesional.

El más profundo reconocimiento y agradecimiento a mi asesor Dr. Silvestre Palomino Gonzales, por haberme brindado su tiempo, su apoyo, paciencia, amistad y sus aportes críticos constructivos que ayudaron a redactar el presente trabajo de investigación.

Agradecimiento al Dr. Raúl Ochoa Cruz por haberme asesorado y orientado para el desarrollo y defensa del presente trabajo de investigación.

A mi madre el más profundo agradecimiento por su apoyo incondicional quien con esfuerzo y sacrificio supo guiarme y apoyarme por el camino del éxito profesional, con mucho amor y felicidad a todos mis familiares.

A los directivos, docentes y estudiantes de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora De Loreto”, Distrito de Andahuaylas, por su apoyo en el recojo de la información pertinente.

Omaira

## INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
INDICE DE CONTENIDOS .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	x
Resumen .....	xii
Abstract .....	xiii
Introducción .....	xiv
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	16
1.2. Formulación e identificación del problema.....	18
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos .....	18
1.3. Objetivos de la Investigación .....	18
1.3.1. Objetivo general.....	18
1.3.2. Objetivos específicos .....	19
1.4. Justificación de la Investigación .....	19
1.5. Delimitaciones de la investigación.....	20
1.6. Limitaciones de la Investigación.....	20
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>21</b>
2.1. Antecedentes de la Investigación extranjeros y nacionales .....	21
2.1.1. Antecedentes a Nivel Internacional. ....	21
2.1.2 Antecedente a Nivel Nacional.....	23
2.2. Bases teóricas .....	25
2.2.1. El juego .....	25
2.2.2. Teorías sobre el juego. ....	27

2.2.3. Teoría del excedente energético.....	27
2.2.4. Teoría del pre ejercicio.....	27
2.2.5. Teoría de la recapitulación .....	28
2.2.6. Teoría de la relajación.....	28
2.2.7. Tipos de juego .....	28
2.2.8. El juego en niños de 3 años.....	30
2.2.9. El juego como estrategia didáctica.....	31
2.2.10. Psicomotricidad.....	32
2.2.11. Equilibrio.....	34
2.2.12. Estrategias de juego.....	35
2.2.14. La coordinación visomotora.....	36
2.2.15. Dominio corporal .....	37
2.3. Formulación de la hipótesis .....	38
2.3.1. Hipótesis General .....	38
2.3.2. Hipótesis específicas .....	38
2.4. Operacionalización de variables e indicadores .....	38
2.5. Definición de términos básicos .....	39
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA .....</b>	<b>41</b>
3.1. Tipo y nivel de la investigación .....	41
3.2. Diseño de la investigación .....	41
3.3. Población y muestra .....	42
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	42
3.4.1. Descripción de instrumentos .....	43
3.4.2. Validación de instrumentos.....	43
A. Criterio de confiabilidad del instrumento.....	43
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	47

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	48
4.1. Procesamiento de datos: Resultados	48
4.1.1. Resultados descriptivos	48
4.1.2. Niveles de correlación para determinar la influencia	77
4.2. Prueba de hipótesis	81
4.3. Discusión de resultados	82
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
Conclusiones	85
Recomendaciones	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
ANEXOS	92

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	42
Tabla 2: Estadísticos de fiabilidad de la encuesta de niños (as) de 03 años.....	44
Tabla 3: Validez del instrumento: Prueba de KMO y Bartlett.....	44
Tabla 4: Comunalidades.....	45
Tabla 5: Varianza total explicada.....	46
Tabla 6: Estadísticos de fiabilidad de la encuesta a los docente.....	47
Tabla 7: Camina con estabilidad sin caerse.....	48
Tabla 8: Sube y baja escaleras sin ayuda.....	49
Tabla 9: Salta con los dos pies.....	50
Tabla 10: Se para con un solo pie.....	51
Tabla 11: Camina saltando obstáculos.....	52
Tabla 12: Patea una pelota.....	53
Tabla 13: Imita movimientos.....	54
Tabla 14: Trepa, reptar y se desliza con facilidad.....	55
Tabla 15: Adopta diversas posturas corporales.....	56
Tabla 16: Camina en líneas paralelas.....	57
Tabla 17: Corre con agilidad.....	58
Tabla 18: Mantiene el equilibrio con los dos pies.....	58
Tabla 19: Camina en puntillas.....	59
Tabla 20: Alcanza objetos con una mano.....	61
Tabla 21: Salta con los pies juntos sobre una cuerda.....	62
Tabla 22: Se viste y desviste solo.....	63
Tabla 23: Se cuelga con ambas manos.....	64
Tabla 24: Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando.....	65

Tabla 25: La coordinación viso motora del niño(a) permite el dominio de las partes gruesas del cuerpo. ....	66
Tabla 26: Considera que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones. ....	67
Tabla 27: La motricidad gruesa es producto del dominio de espacio y dominio corporal..	68
Tabla 28: El desarrollo motor grueso permite la ubicación en el espacio y dominio corporal.....	69
Tabla 29: Realiza en su institución actividades para mejorar la motricidad gruesa.....	70
Tabla 30: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. Permite el desarrollo motriz.....	71
Tabla 31: El niño(a) que cae constantemente es debido a la carencia del desarrollo de la motricidad gruesa. ....	72
Tabla 32: La inseguridad de los movimientos de los niños(as) es una de las consecuencias de no ejercitar la motricidad gruesa.....	73
Tabla 33: La autonomía y autoestima es producto del buen desarrollo motor.....	74
Tabla 34: Los niños(as) tienen dificultad en la estabilidad es por falta de estimulación dirigida.....	75
Tabla 35: Correlaciones entre el juego y la motricidad gruesa .....	77
Tabla 36: Correlaciones entre tipos de juego y ejercicios psicomotor .....	78
Tabla 37: Correlaciones procesos de aprendizaje y aplicación de los juegos .....	79
Tabla 38: Correlaciones entre el juego y la coordinación visomotora .....	80
Tabla 39: Resultado Chi Cuadrado.....	81

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Camina con estabilidad sin caerse .....	48
figura 2: Sube y baja escaleras sin ayuda .....	49
figura 3: Salta con los dos pies .....	50
Figura 4: Se para con un solo pie .....	51
Figura 5: Camina saltando obstáculos .....	52
Figura 6: Patea una pelota .....	53
Figura 7: Imita movimientos .....	54
Figura 8: Trepa, reptar y se desliza con facilidad .....	55
Figura 9: Adopta diversas posturas corporales.....	56
Figura 10: Camina en líneas paralelas.....	57
Figura 11: Corre con agilidad.....	58
Figura 12: Mantiene el equilibrio con los dos pies.....	59
Figura 13: Camina en puntillas.....	60
Figura 14: Alcanza objetos con una mano.....	61
Figura 15: Salta con los pies juntos sobre una cuerda.....	62
Figura 16: Se viste y desviste solo.....	63
Figura 17: Se cuelga con ambas manos.....	64
Figura 18: Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando.....	65
Figura 19: La coordinación viso motora del niño(a) permite el dominio de las partes gruesas del cuerpo .....	66
Figura 20: Considera que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones. ....	67
Figura 21: La motricidad gruesa es producto del dominio de espacio y dominio corporal	68
Figura 22: El desarrollo motor grueso permite la ubicación en el espacio y dominio corporal .....	69
Figura 23: Realiza en su institución actividades para mejorar la motricidad gruesa. ....	70
Figura 24: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. Permite el desarrollo motriz.....	71
Figura 25: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. ....	72
Figura 26: La inseguridad de los movimientos de los niños(as) es una de las consecuencias de no ejercitar la motricidad gruesa.....	73
Figura 27: La autonomía y autoestima es producto del buen desarrollo motor. ....	74

Figura 28: Los niños(as) tienen dificultad en la estabilidad es por falta de estimulación dirigida.....	75
Figura 29: Correlaciones entre el juego y la motricidad gruesa.....	77
Figura 30: Correlaciones entre tipos de juego y ejercicios psicomotor.....	78
Figura 31: Correlaciones procesos de aprendizaje y aplicación de los juegos.....	79
Figura 32: Correlaciones entre el juego y la coordinación visomotora.....	80

## Resumen

La investigación que se ha desarrollado, tuvo como objetivo principal el determinar la influencia del juego en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018.

Metodológicamente, la investigación fue del tipo no experimental, además es considerado del tipo descriptivo de forma transversal y correlacional. El método considerado para la investigación fue el descriptivo porque permitió redactar las observaciones y el análisis de las informaciones, el diseño es descriptivo correlacional, lo que permitió determinar el nivel de influencia de las variables de estudio. La población y muestra de estudio, para determinar el nivel de influencia fue de 50 niños de 03 años de edad, sin embargo, se consideraron para efectos de descripción a cuatro docentes como muestra de estudio, de quienes se recogieron sus respectivas apreciaciones en relación al juego y la motricidad gruesa de los niños.

En los resultados obtenidos que se demuestran que el juego influye de manera positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños menores de tres años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas. Al respecto el coeficiente obtenido es de 0,606 que en la escala de Pearson significa moderada influencia, vale decir cuanto mejor sea el juego mejor será el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño, así mismo se observa que el p-valor obtenido es de 0,000 menor al 0,05 de margen de error lo que confirma que sí existe influencia y se debe aceptar la hipótesis planteada.

**Palabras clave:** Juego, motricidad gruesa

### Abstract

The main objective of the research that has been developed is to determine the influence of the game on the gross motor development of the 3-year-old children of Educational Institution No. 08 "Our Lady of Loreto" district of Andahuaylas-2018.

Methodologically, the research was of the non-experimental type, it is also considered descriptive in a transversal and correlational way. The method considered for the investigation was the descriptive one because it allowed to write the observations and the analysis of the information, the design is descriptive correlational, which allowed to determine the level of influence of the study variables. The population and sample of study, to determine the level of influence was of 50 children of 03 years of age, however, four teachers were considered for descriptive purposes as a study sample, from whom their respective appreciations were collected in relation to the play and gross motor skills of children.

In the results obtained that show that the game positively influences the development of gross motor skills of children under three years of Educational Institution No. 08 "Our Lady of Loreto" district of Andahuaylas. In this regard, the coefficient obtained is 0.606 which on the Pearson scale means moderate influence, that is to say, the better the game the better the development of gross motor skills in the child, likewise it is observed that the p-value obtained is 0.000 less than 0.05 of margin of error, which confirms that there is influence and the hypothesis should be accepted.

**Keywords:** Game, gross motor

## Introducción

El juego es un componente de mucha importancia en la formación de los niños, principalmente de aquellos menores de cinco años, permite brindar oportunidad al niño para que pueda interactuar con sus pares y con su entorno social. Es el espacio donde desarrolla su capacidad motora, afectiva y socio motriz a partir de actividades divertidas que le despiertan interés y curiosidad para poder realizar distintos movimientos sensorio motores.

Cabe mencionar que el juego es un mecanismo regulador del temperamento y carácter del niño, regula sus emociones y desarrolla su motivación por querer lograr sus objetivos personales, por ejemplo, el querer saltar, correr, pararse en un pie, manipular objetos, brincar, subir, bajar, entre otros.

En la investigación que se ha desarrollado, se aborda temas vinculados a las teorías del juego, sustentados por notables estudiosos y sobre todo la repercusión que estos juegos tienen en el desarrollo de la motora gruesa.

La investigación a partido de una preocupación que fue determinado a partir de la observación del comportamiento de los niños en las sesiones de clase, esto nos permitió delimitar el estudio para formular el objetivo que fue la razón de la investigación para poder al final demostrar las hipótesis planteadas, respecto a la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En la investigación realizada se consideró como propósito fundamental, el determinar el nivel de influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo, hubo objetivos específicos que permitieron lograr el objetivo general, por ejemplo, los tipos de juego relacionados al desarrollo de la motricidad gruesa, los procesos de aprendizaje vinculados a la motricidad gruesa, la aplicación de los juegos, entre otros.

Para lograr el propósito redactado para el estudio, la investigación se estructuró en cinco capítulos; en el primero, se plantea la situación problemática, así como los objetivos formulados con su respectiva justificación de la investigación. En el segundo capítulo, se considera la presentación de contenidos temáticos vinculados a las variables de estudio y a sus respectivas dimensiones. En el tercer capítulo, se consideran las hipótesis y variables formuladas para el estudio. En el cuarto capítulo están redactados la metodología de la investigación que permitieron orientar el desarrollo de la investigación y en el quinto capítulo, se analizan e interpretan los datos encontrados a través del uso de la estadística descriptiva e inferencial y finalmente como aporte del investigador se consideran las conclusiones y recomendaciones.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

En las diferentes instituciones educativas del mundo, se percibe que uno de los componentes educativos viene a ser el juego, principalmente en los niños.

Sin embargo, existen centros escolares donde el trabajo que se realiza es eminentemente cognitivo, dejando de lado el desarrollo de las habilidades personales y sociales, vale decir en muchos casos los niños se muestran parcos en sus movimientos, duros para poder correr, saltar, brincar, hacer equilibrio.

Se percibe que en muchos casos que los docentes prestan poca importancia a la práctica del juego, cuando la razón de ser en el nivel inicial es el juego y la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar otras habilidades y capacidades en los niños.

Cuando se analiza de manera profunda sobre el juego que promueven los docentes con los niños, se debe recomendar que esta actividad lúdica permite el desarrollo de los niños y niñas, por tanto, las instituciones educativas deben considerar al juego como una estrategia pedagógica y se debe valorar al juego como liberador de emociones, además sirve para que los niños desahoguen sus emociones, es muy notorio cuando el niño ha crecido y está en la escuela. Al sonar la campana que anuncia el período de descanso, los niños salen en tropel

del salón dispuestos a jugar, merendar, correr, y un sin fin de actividades; por consiguiente, es importante entender con claridad la forma en que funciona, lo que nos comunican los niños(as) por medio de juego, sus motivaciones, sus sentimientos al jugar, despierta su creatividad su curiosidad.

(Loli y Silva (2007), estos autores consideran que la motricidad es una actividad que se muestra a partir del sistema nervioso central del músculo de una persona, esto implica realizar movimientos de contracción.

Según (J. Meece,2012). Sobre el desarrollo de la persona manifiesta que es todo un sistema que implica realizar movimientos debidamente coordinados como por ejemplo el saltar, el correr, entre otros. Estas habilidades hacen que la persona pueda desplazarse con bastante coordinación en sus quehaceres.

En la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, del distrito de Andahuaylas, también se observa que los docentes le brindan poca importancia a la práctica del juego con la finalidad de desarrollar la motora gruesa, porque se observa en los niños de 3 años bastante apatía para integrarse en las diferentes actividades que la maestra plantea en sus sesión de aprendizaje, sus desplazamientos son descoordinados, se muestran poco comunicativos y muestran dificultad cuando realizan movimientos de desplazamiento como correr, saltar, brincar, entre otros.

Conociendo la caracterización del problema, nos ha permitido formular las interrogantes del problema correspondiente.

## **1.2. Formulación e identificación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera el juego influye en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”, distrito de Andahuaylas-2018?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿De qué manera el juego influye en la coordinación viso motora en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”? distrito de Andahuaylas-2018?

¿Cómo influyen los tipos de juegos en el ejercicio de psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018?

¿Cómo influye el proceso de aprendizaje en la aplicación de los juegos en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 Nuestra de Loreto” de Distrito de Andahuaylas-2018?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Determinar la influencia del juego en la coordinación viso motora de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018

Determinar la influencia de los tipos de juegos adecuados en el ejercicio psicomotor de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018.

Determinar la influencia del proceso de aprendizaje en la aplicación de los juegos en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. distrito de Andahuaylas-2018.

### **1.4. Justificación de la Investigación**

La investigación nace de la preocupación que se tuvo respecto a la motricidad gruesa de los niños de tres años de la I.E. Nro 08 Loreto de Andahuaylas, esto debido a que en los niños se observaron poca habilidad motora para saltar, correr, brincar, subir, bajar, mantenerse en equilibrio, entre otros.

La investigación, está fundamentada en el juego y su influencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños(as) de 3 años de edad de la institución educativa N°08 “Nuestra Señora de Loreto” del distrito de Andahuaylas, es importante que las acciones que se desarrollan a nivel físico, mental y espiritual, sean las que promuevan un desarrollo integral y un aprendizaje significativo y de esta forma puedan actuar con autonomía e independencia en situaciones que se le exija al niño.

Los resultados obtenidos en el presente estudio servirán de información básica para realizar correctivos en la mejora de enseñanza por parte de los docentes en la aplicación de las estrategias de enseñanza, para mejorar la calidad de aprendizaje.

En función de los resultados a obtenerse en el presente estudio servirán de información básica para realizar correctivos en la mejora de enseñanza por parte de los docentes y aprendizaje de los estudiantes y la aplicación de las estrategias de enseñanza, para mejorar la calidad de aprendizaje.

### **1.5. Delimitaciones de la investigación**

El Área de investigación está estrictamente delimitada en el nivel Inicial de la Institución Educativas estatal N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” de la Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac.

### **1.6. Limitaciones de la Investigación**

El desarrollo de la investigación ha enfrentado a algunas limitaciones propias del trabajo de campo, por ejemplo, el poco tiempo que se le asignaba a los niños para realizar las observaciones, además la asistencia irregular de algunos niños a sus sesiones de clase fueron los que limitaron un recojo de información fluida.

Por otro lado, la infraestructura no reunía condiciones en cuanto a espacio para que las docentes realicen las sesiones de clase vinculadas al juego que conducían al desarrollo de la motricidad gruesa.

En el desarrollo de las sesiones de clase, se ha observado una escasa presencia de materiales lúdicos para que los niños puedan manipular con el propósito de mejorar su habilidad motora gruesa.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la Investigación extranjeros y nacionales**

Según las consultas bibliográficas referentes al tema de estudio, no se ha encontrado trabajos iguales; sin embargo, se indica algunas investigaciones que tienen semejanza con el trabajo de investigación.

#### **2.1.1. Antecedentes a Nivel Internacional.**

Jimenez, (2013), desarrolló la tesis: “La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian school del cantón Quevedo de la provincia de los Ríos durante el periodo lectivo 2012-2013”.

El objetivo de la investigación fue “Analizar la psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del nivel escolar de la Escuela American Christian cantón Quevedo durante el periodo lectivo 2012-2013”. Fue una investigación bibliográfica, con diseño no experimental, descriptivo y con enfoque cuantitativo. Se tomó en cuenta una población y muestra de 100 personas entre estudiantes, docentes y padres de familia. La conclusión más relevante de la investigación, precisa que la programación acordada para los niños de 5 años de nivel escolar no cubre las expectativas, en razón de que la planificación se realiza específicamente para trabajar dentro del aula

orientado al desarrollo cognitivo, perjudicando al desarrollo afectivo y motriz, aspectos que son muy importantes para el desarrollo integral del niño/a.

Simón, (2013), realizó la investigación sobre: “Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales”.

La investigación consideró como objetivo describir la influencia de los juegos en la estimulación de la psicomotricidad de los niños. La investigación fue de tipo explicativo, se trabajó con 47 niños de 4 años y se utilizó una ficha de observación para recoger los resultados. En el resultado del estudio se demuestra que la aplicación de los juegos influye de manera directa en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños con necesidades especiales. Por otro lado, se afirma que existen juegos especiales que se orientan exclusivamente al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Campos, M., Chacc, I. & Gálvez, P. (2014), llevaron a cabo la investigación: “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”.

El objetivo de la investigación fue proponer elementos del juego, desde el enfoque interactivo de la comunicación, y que sirva para implementar como estrategia a nivel pedagógico. La investigación ha tomado en cuenta a niños de 3 y 4 años de una Escuela E-10 Cadete. El estudio fue del nivel exploratorio, el diseño metodológico mixto, porque tomo en cuenta la etapa de categorización y la etapa de propuesta; por otro lado, se consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 niños. En los resultados del estudio se concluye que el juego es influyente para el desarrollo integral del niño debido a que es una actividad lúdica que le permite al niño aprender jugando.

Aveiga, W., Espinal, E. (2010) en la tesis “Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as con síndrome de Down del Instituto de educación especial “Angélica Flores Zambrano” de la ciudad de Manta”, sostienen que los juegos recreativos son los que repercuten en la mejora de la psicomotricidad, principalmente de los niños que tienen necesidades especiales, tal como se percibe en el Instituto “Angélica Flores Zambrano” la misma que ha sido comprobada en la encuesta dirigida a los docentes, en la que indica que 16 profesionales consideran que los juegos recreativos influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as, también sostienen que los juegos recreativos influyen como estrategia de aprendizaje para desarrollar la psicomotricidad, también en la encuesta dirigida a los padres nos señala que el 87,0% de ellos consideran que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad de sus hijos/as, en la entrevista realizada a la directora manifiesta que los juegos recreativos ayudan a desarrollar la psicomotricidad en los niños/as con síndrome de down por lo que estos están inmersos en las actividades funcionales que son la base fundamental para que todo aprendizaje, realice de una manera más eficaz.

### **2.1.2 Antecedente a Nivel Nacional.**

Con referencia a los antecedentes nacionales se presenta:

Chocce, R. & Conde D.(2018), realizó la investigación “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara”. El objetivo del estudio fue caracterizar la importancia que tienen los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial. La metodología fue la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica fue el “aprendemos jugando “. Del total de niños 13 niños y niñas han obtenido la nota “B”, lo que significa que todavía no lograron desarrollar las

habilidades motoras, un 33 % obtienen el calificativo “A”, significa que lograron el aprendizaje, por tanto, obtuvieron desarrollar habilidades de motricidad gruesa. Por otro lado, un 21% de los niños del total de 13 se encuentran con calificativo “C”, y se posicionan en el nivel inicio de aprendizaje de motricidad gruesa. Finalmente se confirma que los juegos populares si influyen en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños de tres años.

Arzola, (2018), realizó la investigación: “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”. Lima.

El objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051 - Carabayllo, 2017. La investigación fue del tipo aplicada y la metodología experimental con un diseño pre experimental. Se consideró una muestra de 30 estudiantes de cinco años, los resultados fueron bastante satisfactorios obteniéndose fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051 – Carabayllo, por lo tanto, se confirma que los juegos si influyen en el desarrollo de la motora gruesa.

Acevedo, Z. y Muñoz, C. (2000) en la tesis “Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los alumnos del primer grado del C.C. N° 30490 “Heraclio García de las Casas” de Apata – Jauja”, sostiene que la aplicación de los juegos educativos en alumnos del primer grado de la E.E.E. N° 30490 “Heraclio García de las casas” que los juegos está orientada y produce efectos positivos en la mejora de los movimientos motores gruesos de los alumnos, aplicados mejoran el progreso de su motora gruesa debidamente coordinado y pueden ejecutar tareas cada vez más difíciles tanto en el aspecto psicomotor como en el proceso de aprendizaje en general.

Navarro y Tiza, (2001), realizó un estudio sobre la influencia de los programas lúdicos en el desarrollo de la motora gruesa de los niños. Para la investigación se han considerado 36 niños de 3 años, con quienes se realizaron observaciones a los movimientos que iban realizando en la práctica de distintas actividades que se han considerado en el programa lúdico para niños. La conclusión más relevante en esta investigación manifiesta que el programa ha sido bastante favorable para poder mejorar las habilidades psicomotoras de los niños principalmente de la motora gruesa y la motora fina a partir de la práctica de la danza folklórica.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

Rousseau, (1762), argumenta que la actividad lúdica llamado también juego constituye una forma de que el niño se exprese como parte de su felicidad, este comportamiento se controla a través de la práctica del juego; por lo tanto, se dice que es una manifestación fundamental para que el niño o niña de manera espontánea pueda representar ciertos movimientos observados en su entorno de tal forma que le permita comunicarse con su alrededor mostrando sus intereses, curiosidades y necesidades. (p.23)

Schiller, (2002), indica “el hombre es realmente hombre cuando juega”. El juego es algo innato en la persona, el hombre viene capacitado para jugar como parte de un proceso de evolución y crecimiento o desarrollo.(p.112)

Teniendo en cuenta las definiciones que emite la Real Academia de la Lengua Española, se define al juego como una actividad que realiza la persona, pero de manera placentera y de satisfacción, causándole alegría y motivación personal, además genera saberes sin dificultad alguna.

Ortega, (1992) , en su estudio considera que el juego que realiza el niño, forma parte de un mundo muy especial donde convergen dos actores, él mismo y los de su entorno, por lo tanto las actividades constituyen oportunidades de aprendizaje y desarrollo integral. El niño cuando juega logra tener intercambio social con otras personas y esto le permite mostrarse bastante espontáneo en sus habilidades, en su comunicación y principalmente en la regulación de su comportamiento. Le permite fortalecer su lenguaje, sus pensamientos y sus ideas.

En el texto que titula “Juegos para entrenar el cerebro, Narcea, (2005 p 37), fundamenta el tema de las capacidades, los conocimientos, comportamientos y las destrezas que se desarrollan a partir de los juegos, y estos están considerados como actividades que mejoren la motricidad de los niños. A saber, tenemos los siguientes:

- Apoyo en el mejoramiento de su habilidad motora del niño.
- Estimulación en la comunicación para desarrollar el lenguaje del niño.
- Fortalecimiento en adquirir nuevos conocimientos.
- Promueve un trabajo individual y grupal ameno y divertido
- Desarrolla el pensamiento lógico y el sentido común frente a situaciones problemáticas.
- Brinda nuevas experiencias de aprendizaje
- Colabora en el fortalecimiento de las debilidades en acciones positivas
- Fomenta la aceptación de las jerarquías en los equipos de trabajo y trabajo en equipo.
- Promueve valores como el ser sincero, la confianza y la credibilidad.
- Desarrolla y fortalece las habilidades y destrezas finas y gruesas en la mano.
- Genera normas de convivencia y su respectiva práctica de los valores cotidianos.
- Contribuye en desarrollar el aspecto físico y mental en el niño.

- Promueve el respeto mutuo entre las personas.
- Busca nuevas alternativas de solución frente a problemas y dificultades.

Se debe tener en cuenta que el juego está considerado como una acción libre del niño en su entorno y no necesariamente lo realiza con juguetes, sino con personas de su entorno. Significa que la actividad lúdica de cada niño varía de acuerdo al desarrollo biopsicosocial.

### **2.2.2. Teorías sobre el juego.**

Según el proceso del desarrollo Histórico, en cada etapa se dieron diferentes teorías sobre el juego. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se ubican históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. (Moreno, A. 2002, p.45). Explica 04 teorías.

### **2.2.3. Teoría del excedente energético.**

Spencer, (1855), citado por Moreno (2002), indica que: a mediados de siglo XIX sostiene que la actividad que implica jugar está considerada como una forma de liberar energía en la persona que en el transcurso de su vida viene acumulando como consecuencia de preocupaciones, debilidades, etc.

### **2.2.4. Teoría del pre ejercicio.**

Groos, (2004), sostiene que la etapa del niño o niña se desarrolla a partir de la ejecución de juegos que significan integración en un grupo social, interacción con otras personas. En muchos casos quien inicia el juego es el adulto y posteriormente las iniciativas se invierten, porque, es el niño quien da inicio al juego y en muchos casos es el que exige para que los adultos puedan jugar con ellos.

### **2.2.5. Teoría de la recapitulación**

Hall, (1904), sostiene que son las personas quienes replican a partir de la ejecución de los juegos muchas de las tareas que se realizan en la vida, por otro lado, esta teoría precisa que los antecesores son los que heredan muchas habilidades desarrolladas en la vida.

### **2.2.6. Teoría de la relajación.**

Lazarus, (1883). considera que jugar implica realizar actividades que nos conducen a un descanso, a relajar la mente, el cuerpo lo que permite recargar las energías y desenvolverse de manera activa en el contexto.

### **2.2.7. Tipos de juego.**

Según Moreno, (2002), considera 5 tipos.

#### **A. Juego funcional o de acción.**

En el primer año de vida, el niño vivencia su propio cuerpo, siente la sensación de realizar actividades como chupar el dedo, mover la mano y estos movimientos conducirán a poder agarrar objetos, lanzar objetos en un espacio determinado.

Deval,(1994), manifiesta que el juego de funciones en niños menores de 2 años es el que más predomina, sin embargo, después de los 2 años este tipo de juego desaparece, porque más adelante nacen otras actividades más divertidas que le genera satisfacción, por ejemplo, jugar con bicicleta, hacer chistes con los compañeros, hasta reunirse en una fiesta.

#### **B. Juego de construcción**

Moreno,(2002), argumenta que los juegos que implican realizar construcciones conduce al niño a manipular diferentes objetos que conduzcan a desarrollar la imaginación, la creatividad del niño.

Los autores de distintos textos, manifiestan que la actividad de jugar en los niños realizando construcciones permite desarrollar el pensamiento lógico y espacial en los niños, además de mejorar la construcción del período sensoriomotor de los niños y que indudablemente mejorará su capacidad representativa en un contexto determinado.

### **C. Juego simbólico**

Gimeno y Pérez, (1989), considera al juego como la ejecución de las distintas actividades que promueven el desarrollo de las emociones, el sentimiento y los deseos, utilizando el lenguaje ya sea oral o simbólico, en este proceso se pone de manifiesto la personalidad. Los autores citados precisan que los juegos simbólicos siempre promueven un clima de liberación y destierro de la coacción.

Para Garvey, (1985), toda actividad lúdica, siempre proporciona gusto y placer, constituye una forma de expresar creatividad e indudablemente complementa en la salud de las personas.

#### **- Juego de reglas**

Según Piaget, Los juegos dan inicio o apertura y con las normas o reglas establecida que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades, en un inicio estas reglas por lo general se socializan siempre teniendo en cuenta los intereses y propósitos.

### **D. Juego cooperativo**

Se refiere a las actividades que se realizan con otros elementos que se ubican en la naturaleza, el propósito es buscar la integración de los participantes de manera colectiva, siempre teniendo en cuenta sus objetivos y metas previstas, pero de manera colectiva.

### - Características del juego

Al juego se le ha considerado como una de las tantas actividades naturales que el niño realiza en el proceso de su aprendizaje y desarrollo, esto implica que los niños de distintos contextos no deben ser discriminados por ninguna de las razones establecidas, al contrario, se les debe brindar apoyo permanente a nivel emocional y físico.

Uno de los medios que permitieron distraer a los niños, fueron los juguetes, inicialmente su elaboración fue bastante rústica, utilizando materiales sólidos como la piedra, la madera, arcilla, entre otros. Según la historia se descubrieron juguetes que distraían a los niños en distintos valles, por ejemplo en el Indo (3000-1500 a. de C.).

En esos tiempos los niños para jugar utilizaban en muchos casos carretillas, silbados que tenían múltiples formas, por ejemplo, de los pajaritos, o de algunos monos que iban colgando de hilos.

#### **2.2.8. El juego en niños de 3 años**

El psicólogo Piaget, (s/f), manifiesta que: a través de sus estudios sobre el desarrollo cognitivo determinó diferentes etapas en los niños para ver su comportamiento. Según esta teoría, se precisa que el niño de 3 años aún tiene un pensamiento muy egocéntrico y generalmente promueve conflicto e interés, angustias, miedos, fobias y otros sentimientos que representan inseguridad en ellos mismos.

El mismo Piaget precisa que el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional.

Teniendo en cuenta el involucramiento del niño en los grupos sociales, a los 4 años de edad, generalmente se incorporan al sistema educativo escolar, en este proceso se entabla una relación social con las personas que integran la comunidad educativa.

Se valora de mejor manera el juego cooperativo, los juegos adquieren cada vez más complejidad. Se incorporan distintos juegos, por ejemplo, aquellos que implican cumplir roles específicos como asumir el rol de papa, de mama, de hermano mayor, entre otros roles.

Posteriormente a los 7 años de edad generalmente al niño le apasiona los juegos que implican imitar de manera precisa, principalmente aquellos gestos que tienen que ver con la familia.

### **2.2.9. El juego como estrategia didáctica.**

Sarle, (2006), considerando que una actividad lúdica divierte y genera interés en la persona, se utiliza como estrategia de aprendizaje, siempre y cuando se planifica de manera pertinente los aspectos que puedan contribuir en el aprendizaje de muchas situaciones ya sean personales o de grupo. El juego como estrategia es importante debido a que se utilizan procedimientos establecidos a manera de reglas por cumplir y que conducen al desarrollo de habilidades, capacidades y conocimientos.

En este caso el docente es el protagonista de la construcción de conocimientos a través de la interacción del estudiante, ambos construyen el aprendizaje tanto al inicio como al final de un proceso de enseñanza aprendizaje (Sarlé, 2006, p.188).

Es importante tener en cuenta que las actividades que realiza el docente son determinantes para el desarrollo del niño y por ello se debe entender que el juego es fundamental en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Cada vez que el niño participa en un juego se observa que ejercita todas sus funciones cognitivas, sociales y motoras. El juego siempre es un factor determinante que facilita al niño poner de manifiesto sus habilidades y destrezas cuando tiene que ejecutar algunas acciones que requieren los procesos dinámicos.

### **2.2.10. Psicomotricidad**

Para García J. y Fernández V. (1996) considera que la psicomotricidad hace referencia al trabajo interactivo que realiza el niño a partir de sus habilidades sensorio motores, además está vinculado con la actividad psicológica que realiza el niño de manera consiente y indudablemente se realiza a partir de la provocación de ciertos estímulos internos o externos.

#### **A. Desarrollo Psicomotor.**

Jaimes (2006), considera que el desarrollo psicomotor hace referencia al proceso que se lleva a cabo en la vida del niño, pero de manera gradual y progresiva, respecto a las habilidades y destrezas con relación a un contexto, pero, de manera coordinada y sistemática.

Haeussler&Marchant, (2009) definen el desarrollo psicomotor como: el proceso progresivo de mejoramiento a nivel de la coordinación de la vista con los movimientos, la comunicación a partir del uso del lenguaje y los movimientos.

Según Cobos, (2006), argumenta que desarrollar las habilidades motoras y psicológicas en el niño, implica mostrar un proceso de maduración vinculada a la situación física y psicológica, siempre teniendo en cuenta las leyes de la biología.

Según Levin, (2002) indica que el desarrollo psicomotor toma en cuenta la estructura del sujeto, vale decir, que un niño para que pueda aprender, necesariamente debe tener un espacio determinado que le permita satisfacer sus necesidades de aprendizaje y de desarrollo psicomotor.

Cada una de estas actividades lúdicas practicadas por el niño serán de mucha importancia debido a que promueven el desarrollo de la psicomotricidad.

En este proceso se prioriza los factores que determinan la satisfacción del niño cuando aprende de manera significativa hasta tener un dominio de la actividad vivencial.

Lora y Flórez,(1997) determinan que el desarrollo psicomotor es:

Todo niño se desarrolla a partir de tres competencias fundamentales, las biológicas, físicas y sociales. Se debe considerar que un niño desarrolla su cuerpo cuando interactúa en la sociedad con otros sujetos y teniendo en cuenta una situación de aprendizaje.

Fonseca, (1996), la actividad psicomotora se vincula con todas las funciones que se cumplen en el niño cuando se desenvuelve en un contexto determinado y para este efecto es fundamental tener en cuenta los niveles de desarrollo del pensamiento de los niños.

Garza Fernández, Franco, (1978), considera a la motricidad gruesa como la vigilancia del cuerpo frente a distintas actividades que el niño realiza de manera independiente, dentro de este proceso por ejemplo se tiene el control de cabeza, el sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.

- **Elementos que constituyen la psicomotricidad:**

**Motricidad**

La psicomotricidad se refiere al dominio del cuerpo, consiste en la interacción entre una persona y su entorno donde se desenvuelve.

De acuerdo a los movimientos que realiza o a las actividades que realiza en su entorno, la motricidad puede ser fina o gruesa. La fina se refiere a situaciones más precisas, donde se requiere la participación sistemática del ojo, de la mano, del pie. Por otro lado, la gruesa

está vinculada a movimientos mucho más grandes como saltar, correr, brincar, y necesariamente requiere de la coordinación de la vista, los músculos, la vista.

La motricidad gruesa. Está considerada como la habilidad que el niño viene adquiriendo, para poder realizar de manera armónica el uso de los músculos del cuerpo y de esa forma permanecer de manera equilibrada a nivel de su agilidad, fuerza y rapidez de los movimientos.

Dominio corporal estático. Se refiere generalmente al equilibrio, la fuerza muscular, el manejo de la respiración y del proceso de relajamiento en la persona.

Marcha: Se refiere a las actividades que realiza el niño con sus extremidades inferiores, parándose y manteniendo equilibrio, desplazándose en todas direcciones, manteniéndose en un solo pie, todo dependiendo su edad, cuando mayor edad tiene mayores movimientos realiza y su desplazamiento es más seguro y en todo momento trata de superar los distintos obstáculos que se le presenta.

#### **2.2.11. Equilibrio**

Se refiere a la posición que ellos mantienen a nivel de su cuerpo cuando realizan desplazamientos en todas direcciones, por ejemplo, parándose en la punta de sus pies, en un solo pie, desplazándose en línea, en curva, entendiendo el trayecto que deben seguir cuando se desplazan de un lugar a otro.

**Tono muscular:** La característica principal del niño de 0 a 3 años es la hipertonía de sus extremidades y del tronco. Más allá de los 3 años el niño se fortalece aún más en sus músculos demostrando consistencia y mucha agilidad en sus extremidades superiores e inferiores.

Kephart, (1971), hace referencia que mantenerse en equilibrio implica desarrollar una comunicación coordinada entre el cuerpo y la fuerza que muestra una persona. Este proceso de mantener equilibrio y buena postura está vinculado con el proceso de aprendizaje que se realiza en la etapa escolar.

**Coordinación:** Según Álvarez del Villar, (1998), considera que un acto de coordinación representa a la capacidad que uno demuestra a nivel neuromuscular, principalmente cuando realizan diferentes movimientos según las necesidades que se les presentan en su desenvolvimiento.

Jiménez y Jiménez, (2002), precisa que la coordinación se considera como una capacidad que se muestra en el cuerpo, cuando se utilizan los distintos músculos, siempre teniendo en cuenta la ejecución de actividades.

#### **2.2.12. Estrategias de juego**

Jugar implica cumplir reglas, normas establecidas y ejecutar estrategias.

Muchas estrategias existen para poder llevar a cabo una actividad lúdica que divierta al niño y que desarrolle su motora gruesa y otras habilidades propias del niño.

Entre las estrategias más recomendables para los niños se tienen los siguientes:

**Saltar:** Consiste en desplazarse en un determinado espacio, considerando un solo pie o ambos.

**Lanzar:** Es una habilidad que muestra el niño para arrojar objetos desde un lugar a otro.

Para el lanzamiento se debe tener en cuenta las distintas formas como: lanzar desde arriba, hacia abajo, hacia los costados, entre otros.

**Atrapar:** Constituye una habilidad que necesita poner en práctica la visión y la habilidad de las manos, en este caso se debe tener en cuenta el tamaño y peso de los objetos que se tienen que lanzar.

**Rodar:** Es otra estrategia de juego que implica el uso de habilidades con la mano, con el cuerpo para desplazarse de un lugar a otro a través del impulso. El rodamiento se debe realizar en distintos planos, por ejemplo, en muros, escalinatas, maderas, tubos, entre otros.

**Golpear:** Es un movimiento de percusión que se ejerce contra un objeto, como cuando se golpea una pelota con el pie o con un bastón, raqueta, bolo, palo, etc., para lo cual es necesario realizar el movimiento en línea recta con el blanco, mantener el equilibrio mientras se ejecuta y repartir el peso del cuerpo en la parte anterior de ambos pies.

**Cuadrupedia:** Una estrategia de desplazamiento, se asocia con el gateo, se debe desarrollar el equilibrio de las manos y los pies cuando se colocan en postura de cuatro.

**Reptar:** También es una forma de desplazamiento, que se ejecuta desde la posición de acostado de cúbito prono (boca abajo), alternando el movimiento de piernas y brazos.

**Trepar:** La trepa horizontal puede realizarse hacia arriba o hacia abajo con el apoyo de los brazos, el tronco y las piernas.

**Escalar:** Durante la ejecución, los pequeños deben alternar los movimientos de brazos y piernas, tanto al subir como al bajar, garantizando de esa forma, contribuir al desarrollo de la coordinación. También pueden suspenderse de la escalera y pasar por escaleras en el piso.

#### **2.2.14. La coordinación visomotora**

Para Barruezo (2002) la coordinación visomotriz ajustada, que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad.

Por su parte Fernández-Marcote (1998) definió la coordinación visomotriz como la ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista, y hablamos de coordinación óculo-manual como la capacidad que tiene la persona para utilizar simultáneamente las

manos y la vista con el fin de realizar una tarea motriz o movimiento eficaz. Las actividades básicas óculo-manuales son el lanzamiento y la recepción.

### **2.2.15. Dominio corporal**

El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco) y de moverlas siguiendo la propia voluntad.

Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos superando las dificultades y logrando armonía, sin rigideces y brusquedades.

Este dominio dará al niño confianza y seguridad en si mismo, puesto que lo hará consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes.

Para lograrlo hay que tener presentes diversos aspectos:

- . Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo, a caer), ya que los movimientos en estas circunstancias serán lógicamente tensos, rígidos o de poca amplitud.

- . Una estimulación y un ambiente propicios, buscando como compensar las limitaciones propias de las viviendas actuales y ampliando las posibilidades de espacios libres que favorezcan el desarrollo motor.

## 2.3. Formulación de la hipótesis

### 2.3.1. Hipótesis General

El juego influye de manera significativa en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018.

### 2.3.2. Hipótesis específicas

El juego influye de manera significativa en la coordinación viso motora de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018

Los tipos de juegos utilizados influyen en el ejercicio psicomotor en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018.

El proceso de aprendizaje influye en la aplicación de los juegos en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018.

## 2.4. Operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente: El juego

Variable dependiente: Desarrollo de Motricidad gruesa.

VARIABLE	DEFINICION	DIMENSION	INDICADOR/ITEMS.
Juego	Ortega (1992), Indica que el juego que realiza el niño constituye un mundo especial donde el niño interactúa de manera divertida con	-Tipos de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camina con estabilidad sin caerse.</li> <li>• Camina con estabilidad sin caerse.</li> <li>• Sube y baja escaleras sin ayuda.</li> <li>• Salta con los dos pies.</li> <li>• Se para con un solo pie.</li> <li>• Camina saltando obstáculos.</li> <li>• Patea una pelota</li> </ul>

	<p>otros agentes de su entorno.</p> <p>El niño al jugar, se relaciona con las otras personas y genera una dinámica de comunicación coherente.</p>	-Estrategias de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imita movimientos</li> <li>• Trepa, reptar y se desliza con facilidad</li> <li>• Adopta diversas posturas corporales</li> <li>• Camina en líneas paralelas</li> <li>• Corre con agilidad</li> <li>• Mantiene el equilibrio con los dos pies</li> <li>• Camina en puntillas</li> </ul>
Desarrollo motricidad gruesa	Según Haeussler & Marchant (2009.p.13), indica que el entorno del niño está vinculado con el movimiento y control del cuerpo o con las distintas partes del cuerpo.	<p>Coordinación viso motora</p> <p>Dominio corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alcanza objetos con una mano</li> <li>• Salta con los pies juntos sobre una cuerda</li> <li>• Se viste y desviste solo</li> <li>• Se cuelga con ambas manos</li> <li>• Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando</li> </ul>

## 2.5. Definición de términos básicos

### Juego

Está considerada como las actividades recreativas que realiza una persona con el propósito de distraerse, sentirse satisfecho y actuar de manera voluntaria.

### Motricidad

Se refiere a la actividad que realiza una persona a través de los músculos y la participación de los músculos y el sistema nervioso central.

### Psicomotricidad

Está vinculado a los movimientos coordinados que realiza una persona, con la participación de la imaginación y la capacidad de actuar de manera coordinada.

**Motricidad gruesa**

Es la actividad que el niño desarrolla a través de movimientos grandes como saltar, correr, brincar, entre otros.

**Motricidad fina**

Es la actividad que el niño desarrolla a través de movimientos pequeños como cortar, pintar, embolillar, dibujar, amarrar, entre otros.

**Equilibrio emocional**

Se refiere al control de las emociones que tiene una persona frente a un hecho interno o externo que se presenta en el contexto.

**Coordinación**

Esta referido a los movimientos ordenados que realiza una persona con la intención de obtener un objetivo.

**Juego cooperativo**

Se refiere a la actividad que realizan un conjunto de personas con la finalidad de lograr un objetivo.

**Comunicación**

Se refiere a la interacción entre dos personas con la finalidad de transmitir una información para que pueda realizar una acción.

**Satisfacción**

Está relacionado a la sensación de las personas respecto a haber logrado un objetivo de manera placentera.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo y nivel de la investigación**

El tipo de investigación que se ha considerado fue el no experimental, porque en ningún momento se manipuló a las variables en estudio (Hernández y otros, 1991).

Considerando su finalidad y sus dimensiones temporales, el estudio también es considerado como un estudio de campo de tipo descriptivo de forma transversal y correlacional (Ary y otros, 1982)

### **3.2. Diseño de la investigación**

El diseño de investigación es descriptivo y correlacional, ya que se trata de establecer la influencia que existe entre el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), el diseño descriptivo correlacional permite realizar mediciones para establecer el nivel de relación que existe entre las variables de estudio; sin embargo, se debe precisar que el diseño también es considerado como descriptivo porque se redactaron las observaciones realizadas a los niños dentro de una sesión de aprendizaje.

### 3.3. Población y muestra

Población de estudio. Habiéndose efectuado una investigación preliminar de campo, sobre las instituciones educativas, según información recabada de la Unidad de Gestión Educativa local (UGEL) Andahuaylas, el universo materia de estudio está constituida por todo el número de (60 de niños y niñas de 03 años de edad).

Muestra: El muestreo o la selección de la muestra se ha realizado por determinación propia y teniendo en cuenta las condiciones de factibilidad para el estudio correspondiente referido a las unidades de análisis.

*Tabla 1: Población.*

Institución Educativa Inicial	Cantidad	Alumnos de Tamaño de Muestra para	
	docentes	03 años	la observación
Turno Mañana	08	30	
Turno Tarde	08	30	
Total	16	60	50

La muestra que se ha considerado para recoger información pertinente y procesar los datos, es de 50 niños de 3 años, considerando que la población fue de 60, los accesibles fueron solamente 50 niños de tres años, los otros diez no se consideraron debido a que su asistencia fue irregular, además la observación se mostró bastante incompleta según los indicadores establecidos en la operacionalización.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica en la recolección de datos fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación, con ítems que responden a los indicadores y a las dimensiones de las variables de estudio.

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de datos a los sujetos de estudio se procedió a cargar toda la información en una Hoja de Cálculo del Programa Microsoft Excel para su codificación de acuerdo a cada ítem de la ficha de observación.

Para determinar el nivel de aprendizaje se procedió a confeccionar una escala de valores de acuerdo a los puntajes máximos y mínimos del instrumento.

### **3.4.1. Descripción de instrumentos**

Para la investigación se han utilizado una ficha de observación para los niños. En esta ficha se consideraron 18 ítems referidos a las actividades que el niño realiza en su institución. Estas actividades están asociadas a situaciones de motora gruesa por ejemplo caminar, subir, bajar, saltar, trepar, patear, imitar, correr, equilibrar, alcanzar objetos, vestirse, colgarse, aplaudir, bailar, entre otros.

Para observar las actividades que realiza el niño se plantearon tres alternativas como respuesta posible, el Sí, No y el intenta.

Por otro lado, se ha formulado un cuestionario de preguntas dirigido a los docentes, en este cuestionario se consideraron 10 preguntas relacionadas a la motricidad gruesa, además al dominio corporal, la autonomía y la autoestima.

Las preguntas estuvieron acompañadas con tres alternativas de respuesta siempre, a veces y nunca.

### **3.4.2. Validación de instrumentos**

#### **A. Criterio de confiabilidad del instrumento**

No es confiable de 0 a 0,5

Moderada confiabilidad de 0,060 a 0,70

Fuerte confiabilidad 0,75 a 0,80

Alta confiabilidad 0,90 a 1

*Tabla 2: Estadísticos de fiabilidad de la encuesta de niños (as) de 03 años*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,707	18

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la presente tabla se observa, el coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es de 0,707 significa que el Test en su versión de 18 ítems tiene una moderada de confiabilidad. Esto significa que si alguna pregunta es excluida del conjunto de ítems la confiabilidad no varía, vale decir que los valores establecidos se mantienen en el rango de (0 – 1), por lo tanto, será un apoyo para poder mejorar la redacción de las preguntas, teniendo en cuenta sus consistencia, coherencia y estabilidad en el tiempo.

*Tabla 3: Validez del instrumento: Prueba de KMO y Bartlett*

Medida de adecuación muestral de Meyer- Olkin		0,504
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado	360,117
	aproximado	
	GI	153
	Sig.	0,000

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N°3, se aprecia la medida de adecuación muestra del test de Kaiser-Meeyer-Olkin es de 0,504 como es superior a 0,5 se afirma que es satisfactorio para continuar el análisis de los ítems de la variable. La muestra es adecuada al tamaño del instrumento.

La prueba de esferilidad de Bartlett, mide la asociación entre los ítems de una dimensión, es decir existe asociación entre los ítems.

El Chi-cuadrado es significativo 0,00 es menor que 0,05, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que existe asociación entre los ítems.

Tabla 4: Comunalidades

N°		Extracción
01	Camina con estabilidad sin caerse	,854
02	Sube y baja escaleras sin ayuda	,518
03	Salta con los dos pies	,695
04	Se para con un solo pie	,753
05	Camina saltando obstáculos	,685
06	Patea una pelota	,815
07	Imita movimientos	,854
08	Trepa, reptar y se desliza con facilidad	,908
09	Adopta diversas posturas corporales	,806
10	Camina en líneas paralelas	,649
11	Corre con agilidad	,620
12	Mantiene el equilibrio con los dos pies	,715
13	Camina en puntillas	,722
14	Alcanza objetos con una mano	,837
15	Salta con los pies juntos sobre una cuerda.	,746
16	Se viste y desviste solo	,632
17	Se cuelga con ambas manos	,854
18	Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando	,693

Método de extracción: análisis de componentes principales

Comunalidades debe ser mayores que 0,4.

La comunalidad, es la posibilidad de que las respuestas de los demás ítems expliquen las respuestas de un ítem; es decir es la relación del ítem con el resto y el resto con el ítem.

En la tabla N° 04, se observa que todos los ítems tienen valores altos, es decir mayores que 0,4 implica buen nivel de calidad grupal.

Tabla 5: Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	4,180	23,222	23,222	4,180	23,222	23,222
2	2,426	13,479	36,701	2,426	13,479	36,701
3	1,877	10,426	47,127	1,877	10,426	47,127
4	1,410	7,833	54,960	1,410	7,833	54,960
5	1,217	6,761	61,722	1,217	6,761	61,722
6	1,152	6,402	68,123	1,152	6,402	68,123
7	1,097	6,097	74,220	1,097	6,097	74,220
8	,866	4,811	79,031			
9	,793	4,403	83,435			
10	,745	4,140	87,575			
11	,567	3,152	90,728			
12	,408	2,268	92,995			
13	,370	2,058	95,053			
14	,313	1,738	96,791			
15	,223	1,237	98,028			
16	,186	1,031	99,059			
17	,104	,581	99,640			
18	,065	,360	100,000			

Método de extracción: análisis de componentes principales.

muestra que sólo un componente o factor es capaz de explicar el 23,222 % del total de la varianza de la variable que medirá el presente instrumento.

En total, también conocido como valor principal es igual a 4,180 alto si se tiene en cuenta el número de ítems que componen el instrumento el cual es 18 preguntas, este

De acuerdo a la tabla anterior, se puede visualizar, que el resultado de la prueba nos

resultado nos indica que todos los ítems del instrumento tienen por finalidad la medición de una sola dimensión, es decir que existe unicidad del instrumento.

*Tabla 6: Estadísticos de fiabilidad de la encuesta a los docente*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,727	,732	2

Como se puede apreciar en la tabla el valor estadístico de fiabilidad es de 0,727, lo cual nos demuestra que el instrumento aplicado a los docentes es aplicable y confiable, indica que el instrumento permite obtener los mismos resultados a aplicarse a una o más personas en diferentes periodos de tiempo, es decir los ítems son consistentes, tiene validez y confiabilidad.

### **3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El proceso de tabulación, tablas, gráficas y presentación de resultados se realizará en forma electrónica usando el paquete estadístico, del mismo modo para el análisis estadístico se utilizará el Chi cuadrado para determinar la influencia de juego en el desarrollo motriz grueso.

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 4.1. Procesamiento de datos: Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

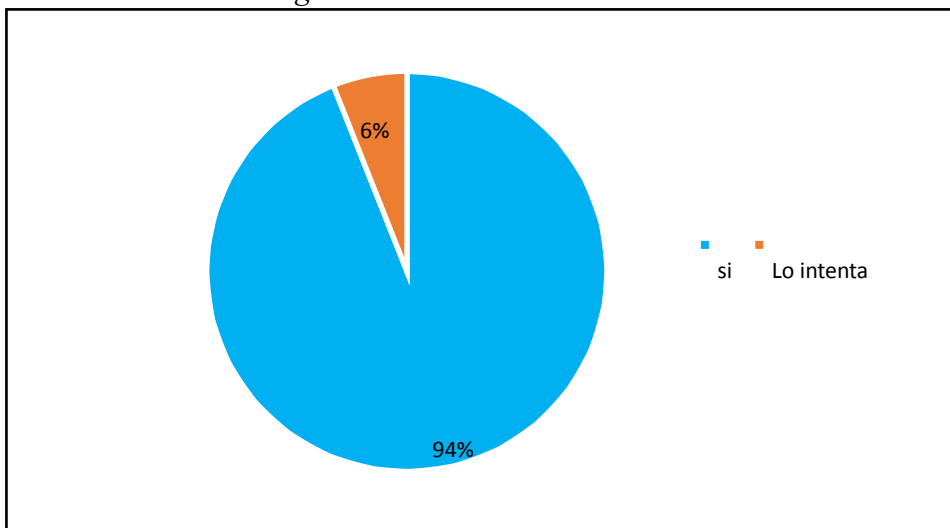
*Tabla 7: Camina con estabilidad sin caerse*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b> si	47	94.0	94.0	94.0
Lo intenta	3	6.0	6.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N°07, se observa que de los 50 niños(as) encuetadas, 47 niños caminan con estabilidad sin caerse y solo 3 niños(as) lo intentan, implica que existe una falta de estimulación dirigida en la psicomotricidad gruesa.

*Figura 1: Camina con estabilidad sin caerse*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

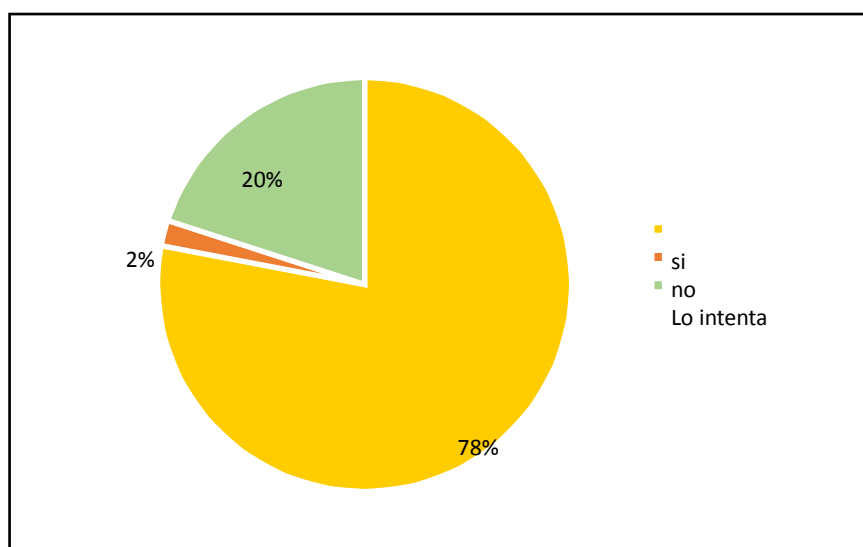
*Tabla 8: Sube y baja escaleras sin ayuda*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	39	78.0	78.0	78.0
	no	1	2.0	2.0	80.0
	Lo intenta	10	20.0	20.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 08, del 100% de niños(as) observadas se aprecia, que el 78%, logran subir y bajar escaleras sin ayuda, es decir existe una buena estimulación, mientras que el 20% lo intenta subir y bajar, muestras que el 2% de estudiantes no pueden subir y bajar escalera sin ayuda.

*figura 2: Sube y baja escaleras sin ayuda*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

*Tabla 9: Salta con los dos pies*

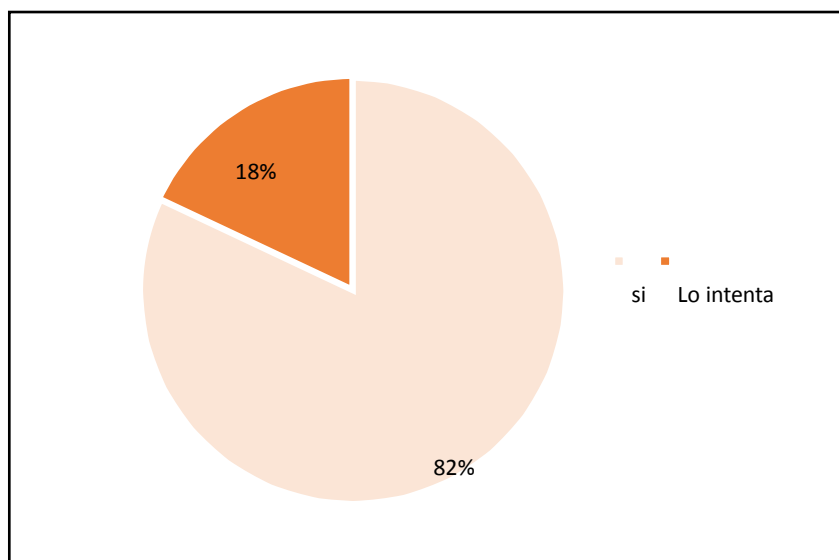
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	41	82.0	82.0	82.0
	Lo intenta	9	18.0	18.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 09, se observa que el 82% de niños (as) encuestada si logran saltar con los dos pies, mientras que el 18 % lo intenta saltar.

SE puede analizar, que existe un desarrollo de la tonicidad o tensión muscular, por las experiencias sensitivas donde los niños pueden ejercer diferentes posturas y actitudes.

*figura 3: Salta con los dos pies*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

*Tabla 10: Se para con un solo pie*

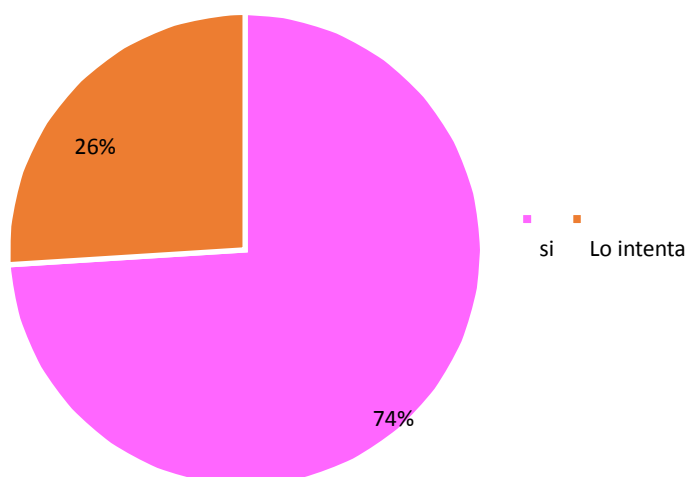
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	37	74.0	74.0	74.0
	Lo intenta	13	26.0	26.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 10, del 100% de niños (as), se tiene que el 74% Si se para con un solo pie, el 26% lo intenta.

se puede deducir, que 37 niños y niñas si pueden pararse con un solo pie, esto por la maduración y estimulación que han recibido de los docentes, mientras lo intenta el 13%, significa que falta más estimulación.

*Figura 4: Se para con un solo pie*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

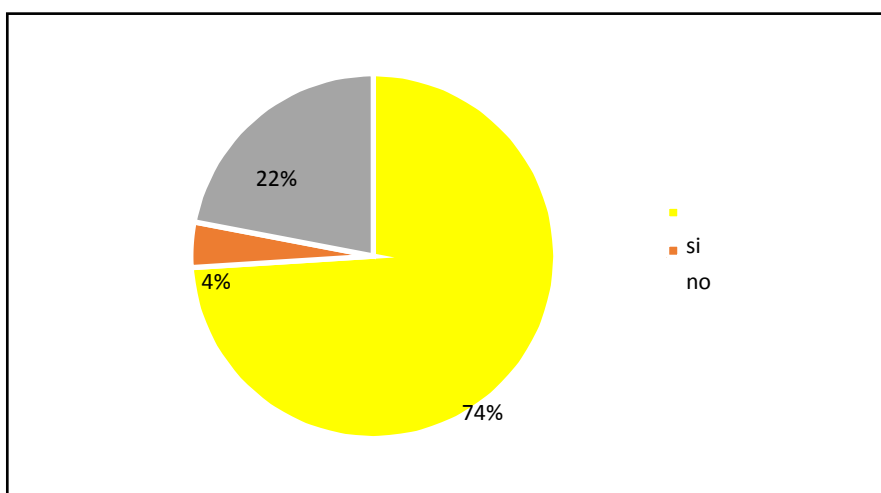
*Tabla 11: Camina saltando obstáculos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	si	37	74.0	74.0	74.0
	no	2	4.0	4.0	78.0
	Lo intenta	11	22.0	22.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 11, nos muestra que el 74% de los niños(as) observadas Si logran caminar saltando obstáculos, mientras que el 22% lo intenta y solo el 4% no intenta, implica que necesita desarrollar mayor seguridad y autonomía para lograr.

*Figura 5: Camina saltando obstáculos*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

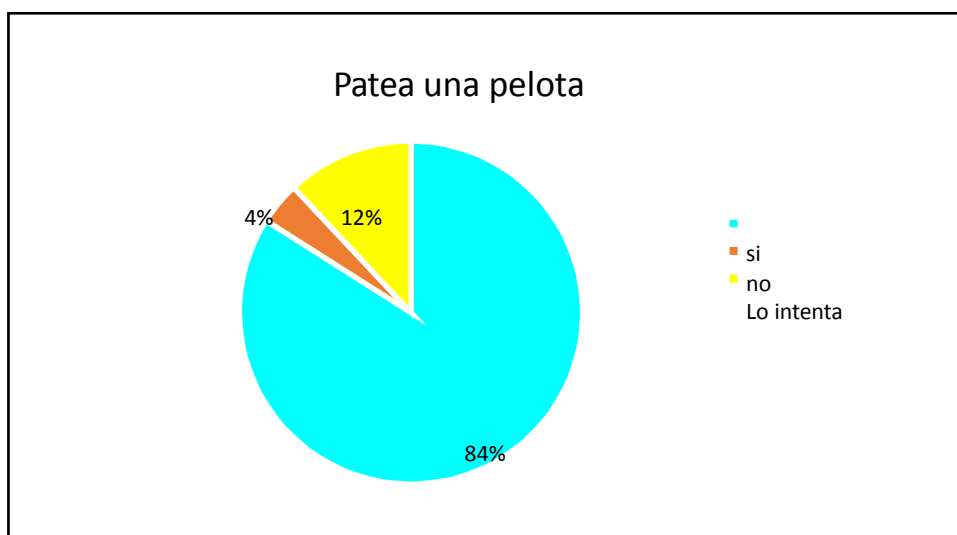
*Tabla 12: Patea una pelota*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	42	84.0	84.0	84.0
	no	2	4.0	4.0	88.0
	Lo intenta	6	12.0	12.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 12, el 84% de los niños y niñas observadas Si patean una pelota, es un indicador que los padres juegan con sus hijos (as); dicha actividad es pertinente porque comparte el tiempo, mientras el 12 % lo intenta y el 4% lo logra.

*Figura 6: Patea una pelota*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

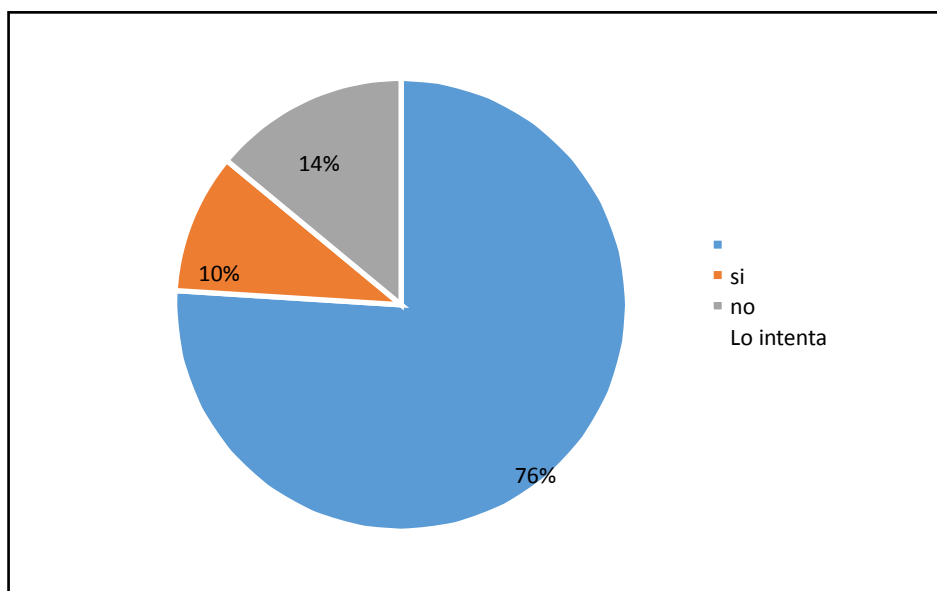
*Tabla 13: Imita movimientos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	38	76.0	76.0	76.0
	no	5	10.0	10.0	86.0
	Lo intenta	7	14.0	14.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 13, del 100% de niños(as) Observadas, el 76% Si imitan movimientos, significa que existe buen desarrollo viso motora; mientras 14% lo intentan y solo el 10% no imitan.

*Figura 7: Imita movimientos*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

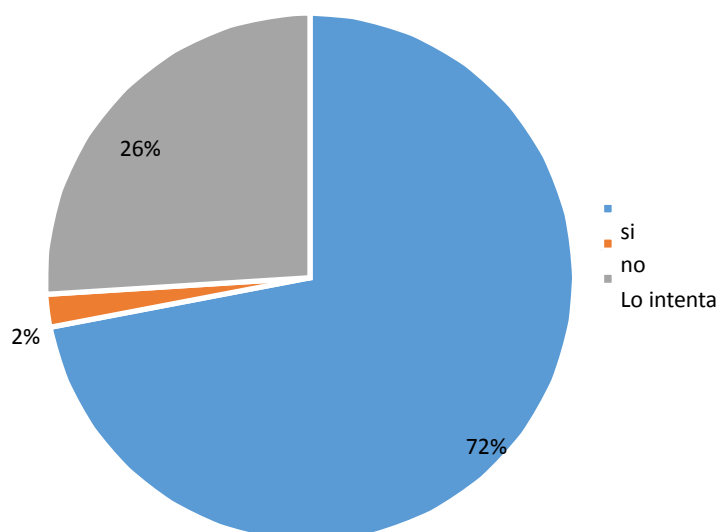
*Tabla 14: Trepa, reptan y se desliza con facilidad*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	Si	36	72.0	72.0	72.0
	No	1	2.0	2.0	74.0
	Lo intenta	13	26.0	26.0	100.0
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 14, se visualiza el 72% de niños (as) observadas, si trepan, reptan y se deslizan con facilidad, 26 % lo intenta porque falta el desarrollo motriz y solo el 2% no0 realiza dicha actividad.

*Figura 8: Trepa, reptan y se desliza con facilidad*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

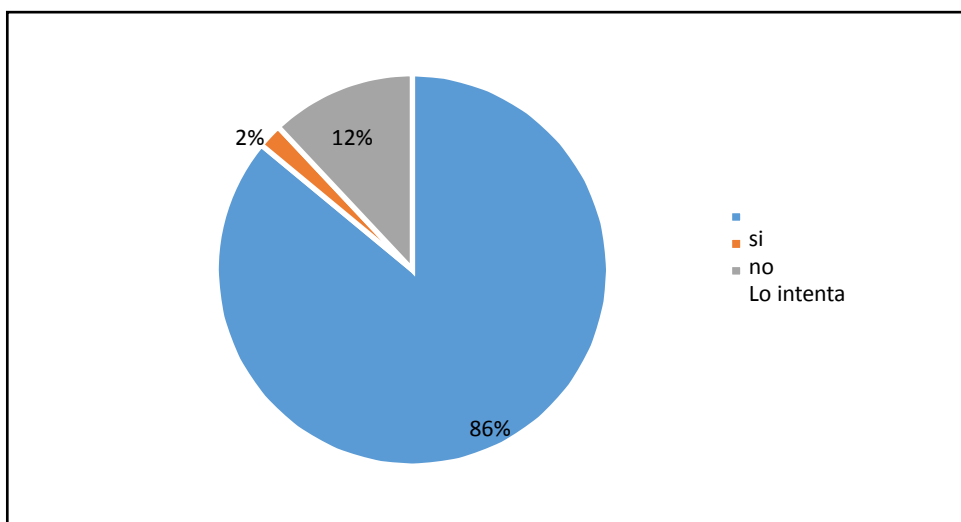
*Tabla 15: Adopta diversas posturas corporales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	43	86.0	86.0	86.0
	no	1	2.0	2.0	88.0
	Lo intenta	6	12.0	12.0	100.0
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 15, Nos indica que 86% de niños(as) observadas, si adoptan diversas posturas corporales, el 12% lo intenta y sólo el 2% no adapta diversas posturas corporales.

*Figura 9: Adopta diversas posturas corporales*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

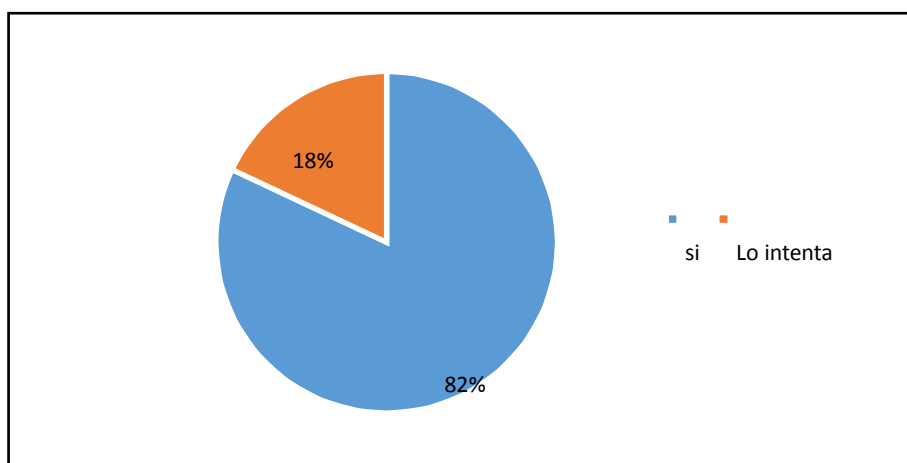
*Tabla 16: Camina en líneas paralelas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	41	82.0	82.0	82.0
	Lo intenta	9	18.0	18.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 16, En la observación realizada, el 82% si caminan en líneas paralelas, 18% lo intenta. Esto se debe a que les hace falta desarrollar seguridad en las cosas que realizan.

*Figura 10: Camina en líneas paralelas*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

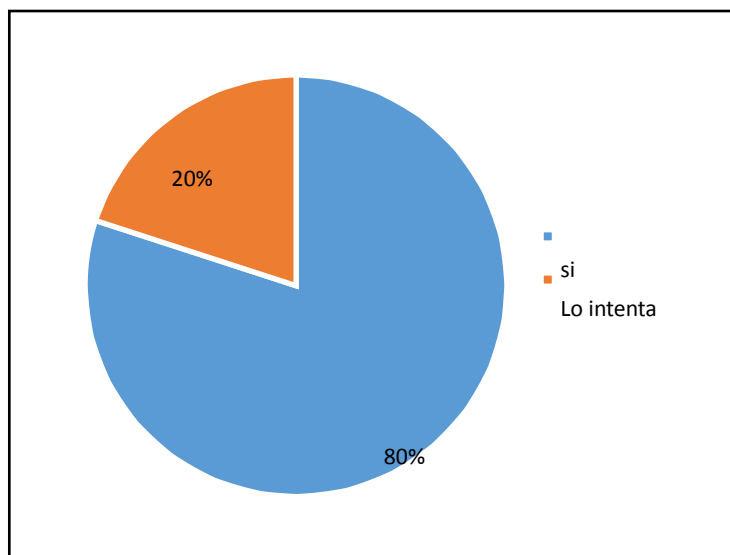
*Tabla 17: Corre con agilidad*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	40	80.0	80.0	80.0
	Lo intenta	10	20.0	20.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 17, Se visualiza el 80% de niños (as) observados si, corren con agilidad, porque ejercen un dominio de los miembros inferiores, mientras el 20% lo intenta.

*Figura 11: Corre con agilidad*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

Tabla 18: Mantiene el equilibrio con los dos pies

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	si	49	98.0	98.0	98.0
	Lo intenta	1	2.0	2.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 18, Nos indica que 98% de niños (as) Si, mantienen el equilibrio con los dos pies, implica que los niños con el ejercicio han desarrollado dominio de cuerpo; mientras sólo el 2% no mantiene el equilibrio.

Figura 12: Mantiene el equilibrio con los dos pies



Fuente: En base a la encuesta realizada

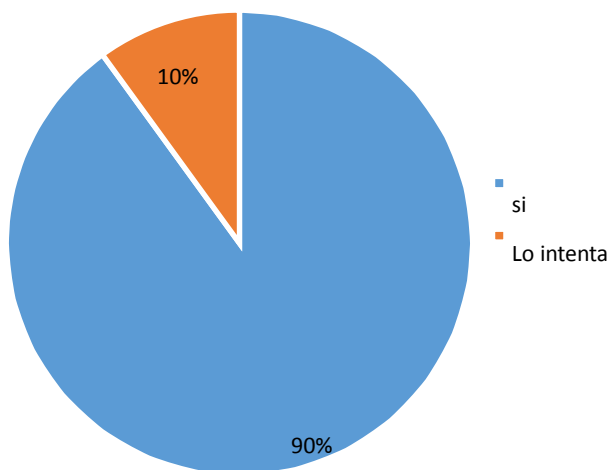
*Tabla 19: Camina en puntillas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	45	90.0	90.0	90.0
	Lo intenta	5	10.0	10.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 19, los niños y niñas observadas el 90% si, camina en puntillas, el 10 % lo intenta, implica que falta fortalecer más los músculos.

*Figura 13: Camina en puntillas*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

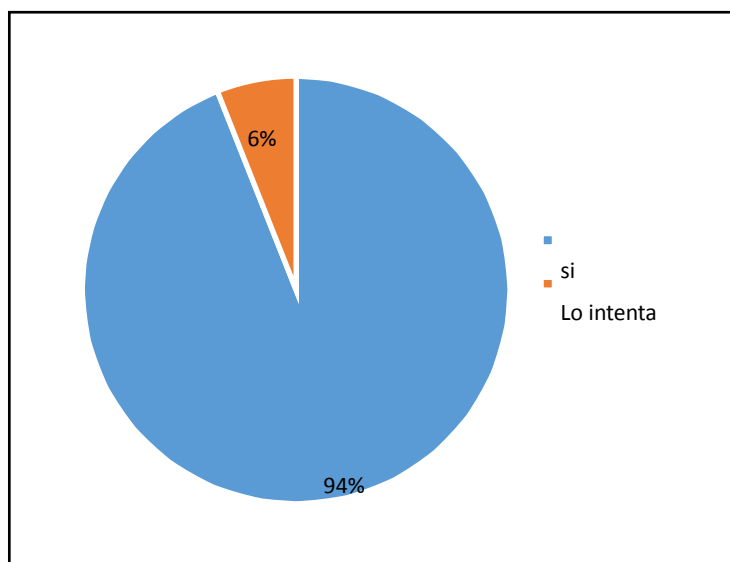
*Tabla 20: Alcanza objetos con una mano*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	47	94.0	94.0	94.0
	Lo intenta	3	6.0	6.0	100.0
Total		50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 20, Se aprecia que el 94% si, alcanzan objetos con una mano, mientras sólo el 6% lo intenta, es decir les hace falta desarrollar la coordinación viso-motriz.

*Figura 14: Alcanza objetos con una mano*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

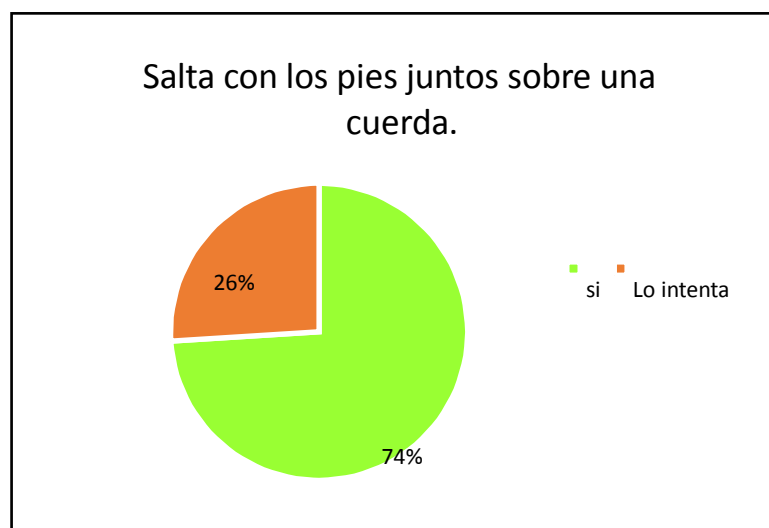
*Tabla 21: Salta con los pies juntos sobre una cuerda*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	37	74.0	74.0	74.0
	Lo intenta	13	26.0	26.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 21, del 100% de niños (as) observadas, el 74% si saltan con los pies juntos sobre una cuerda extendida en el suelo. Significa que tienen el dominio de su cuerpo y están preparados para realizar otras actividades. El 26 % lo intenta.

*Figura 15: Salta con los pies juntos sobre una cuerda.*



Fuente: En base a la encuesta realizada

*Tabla 22: Se viste y desviste solo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	si	12	24.0	24.0	24.0
	no	9	18.0	18.0	42.0
	Lo intenta	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 22, Nos demuestra que 58% de los niños (as) observadas lo intentan realizar dicha actividad, el 24 % si, realiza dicha actividad y el 18% no realiza dicha actividad.

*Figura 16: Se viste y desviste solo*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

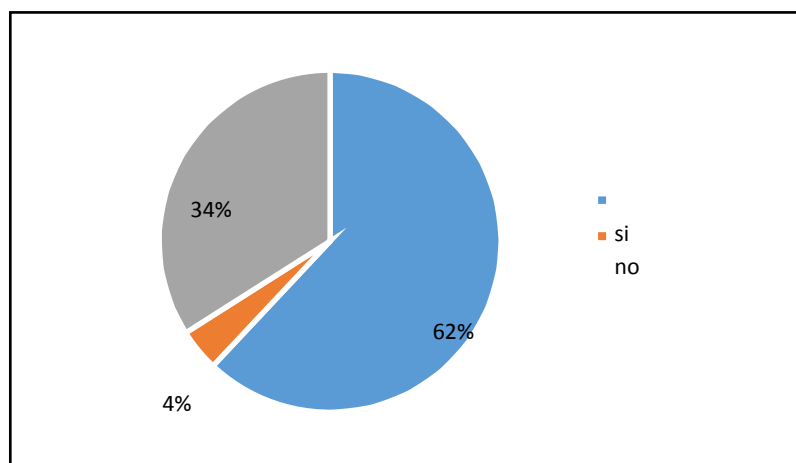
*Tabla 23: Se cuelga con ambas manos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	31	62.0	62.0	62.0
	no	2	4.0	4.0	66.0
	Lo intenta	17	34.0	34.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 23, Se visualiza que el 62% de niños (as) observadas si, se cuelgan con ambas manos, mientras el 34% lo intenta.

*Figura 17: Se cuelga con ambas manos*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

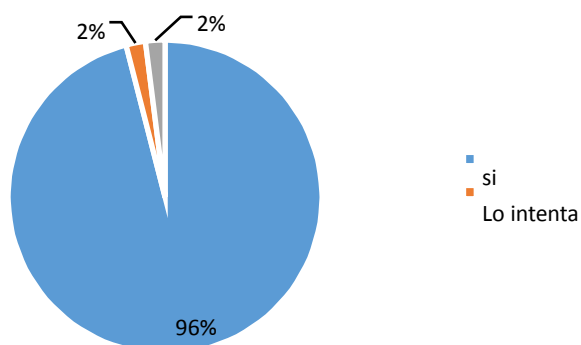
*Tabla 24: Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	si	48	96.0	96.0	96.0
	Lo intenta	1	2.0	2.0	98.0
	No	1	2.0	2.0	100.0
<b>Total</b>		50	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la presente tabla, nos muestra el 96% de los niños (as) encuetadas demuestran alegría, aplaudiendo, bailando; es decir están motivados predispuesto a realizar cualquier actividad. Significa que las profesoras realizan actividades previas motivadoras que le gustan a los niños.

*Figura 18: Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

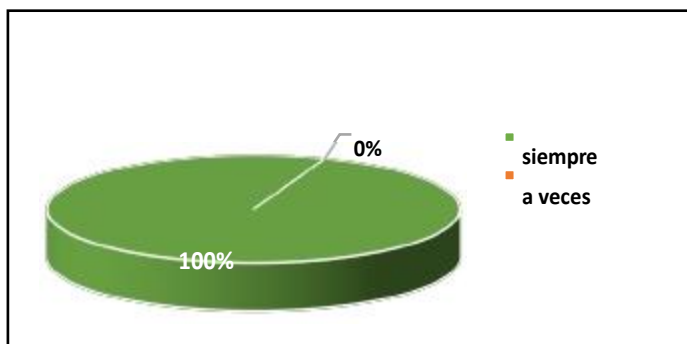
*Tabla 25: La coordinación viso motora del niño(a) permite el dominio de las partes gruesas del cuerpo.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 25, se observa que del 100% de docentes encuestados, manifiestan que la coordinación del niño siempre influye en las partes gruesas de motricidad.

*Figura 19: La coordinación viso motora del niño(a) permite el dominio de las partes gruesas del cuerpo*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

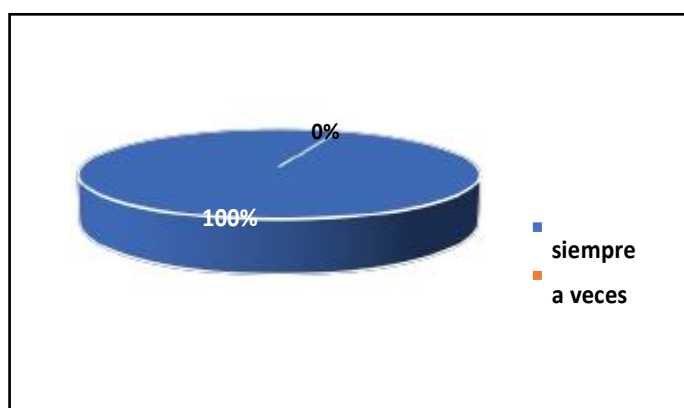
*Tabla 26: Considera que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

, Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 26, se aprecia que el 100% de las profesoras encuestadas manifiestan que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones, etc.

*Figura 20: Considera que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones.*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

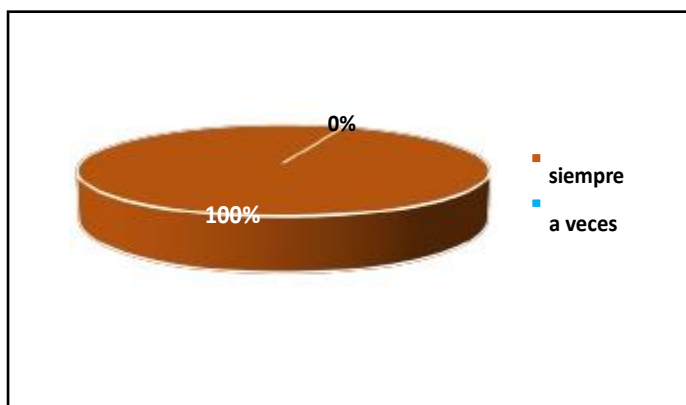
*Tabla 27: La motricidad gruesa es producto del dominio de espacio y dominio corporal*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 27, nos muestra que el 100% de las profesoras encuestadas afirman que siempre la motricidad gruesa es producto del dominio de espacio y dominio corporal.

*Figura 21: La motricidad gruesa es producto del dominio de espacio y dominio corporal*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

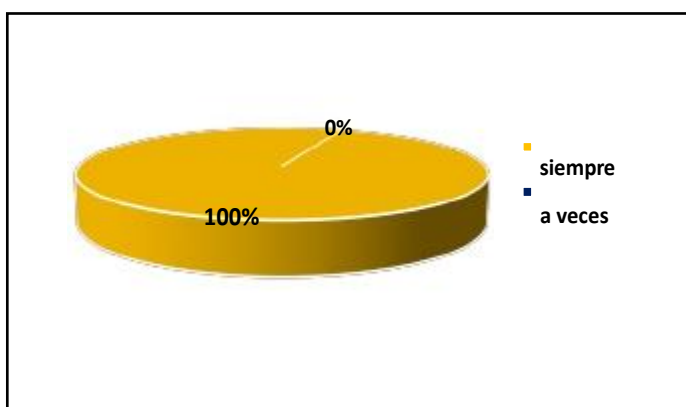
*Tabla 28: El desarrollo motor grueso permite la ubicación en el espacio y dominio corporal*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 28, explica el 100% de las profesoras encuestados afirman que siempre el desarrollo motor grueso son un conjunto de acciones y permite la capacidad de movimientos y dominio corporal..

*Figura 22: El desarrollo motor grueso permite la ubicación en el espacio y dominio corporal*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

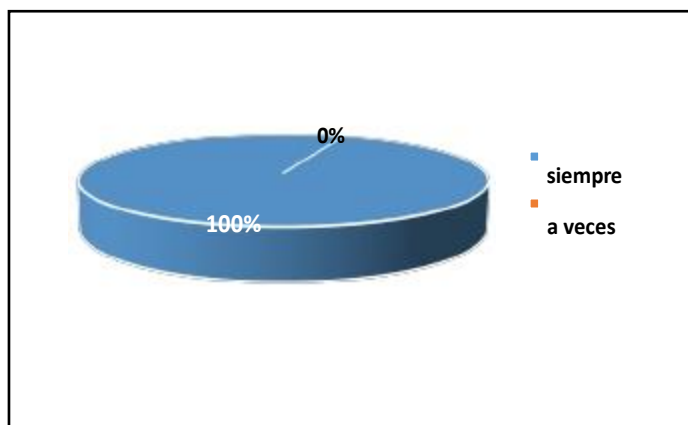
*Tabla 29: Realiza en su institución actividades para mejorar la motricidad gruesa*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 29, haciendo un análisis, las profesoras encuestadas ponen en práctica el juego, incentivando el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de 03 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas.

*Figura 23: Realiza en su institución actividades para mejorar la motricidad gruesa.*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

Tabla 30: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. Permite el desarrollo motriz.

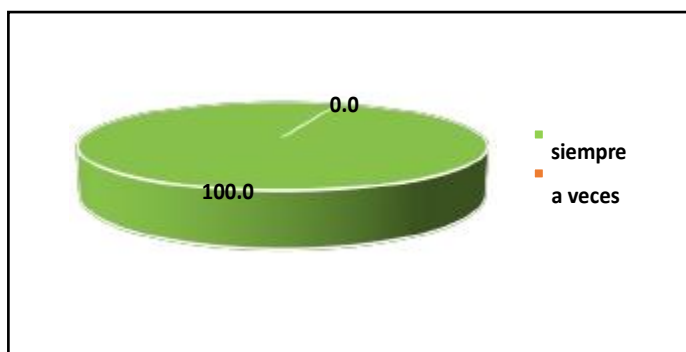
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 30, se puede deducir que el 100% de las profesoras encuestas indican con las actividades de juego con las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc.

Permite el desarrollo motriz gruesa.

Figura 24: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. Permite el desarrollo motriz



Fuente: En base a la encuesta realizada.

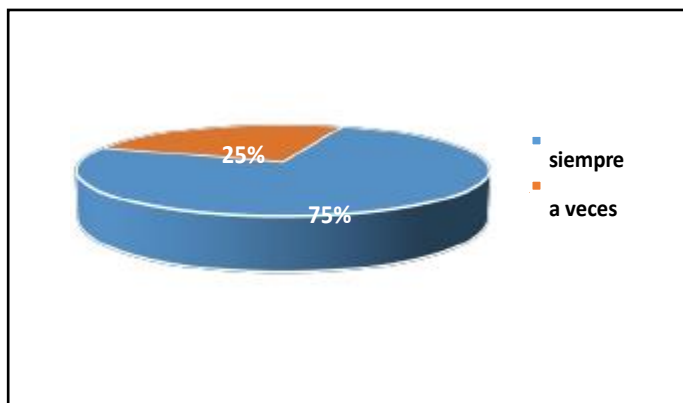
*Tabla 31: El niño(a) que cae constantemente es debido a la carencia del desarrollo de la motricidad gruesa.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	siempre	3	75.0	75.0	75.0
	a veces	1	25.0	25.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 31, se observa el 75% de profesoras encuestadas manifiestan; siempre los niños (as) que caen constantemente es debido a que se encuentran en proceso al desarrollo de la motricidad gruesa y solo el 25% de los encuestados consideran a veces los niños se caen por carencia de desarrollo de la motricidad gruesa.

*Figura 25: Las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc.*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

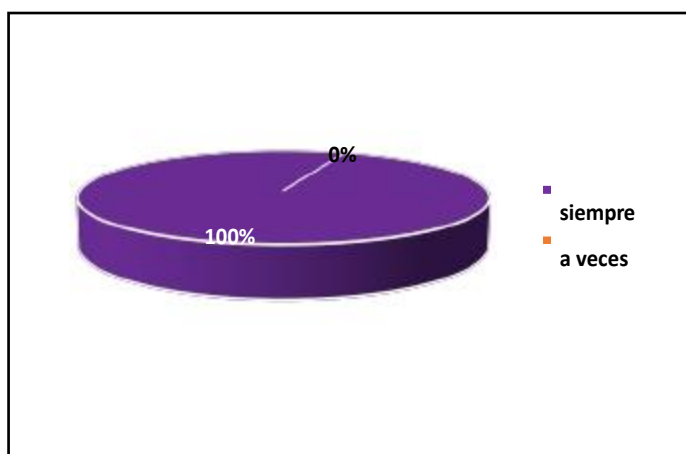
*Tabla 32: La inseguridad de los movimientos de los niños(as) es una de las consecuencias de no ejercitar la motricidad gruesa*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 32, el 100% de las profesoras encuestadas confirman siempre el no ejercer motricidad gruesa, tiene consecuencias negativas.

*Figura 26: La inseguridad de los movimientos de los niños(as) es una de las consecuencias de no ejercitar la motricidad gruesa.*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

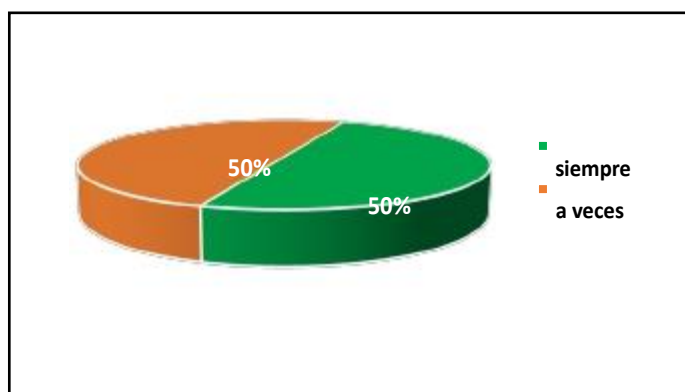
*Tabla 33: La autonomía y autoestima es producto del buen desarrollo motor*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	2	50.0	50.0	50.0
	a veces	2	50.0	50.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 33, se visualiza que el 50% de los encuestados, confirman que siempre el buen desarrollo motor, influye en la autonomía y autoestima, y el 50% de encuetados indican que veces el buen desarrollo motor, influye en la autonomía y autoestima.

*Figura 27: La autonomía y autoestima es producto del buen desarrollo motor.*



Fuente: En base a la encuesta realizada.

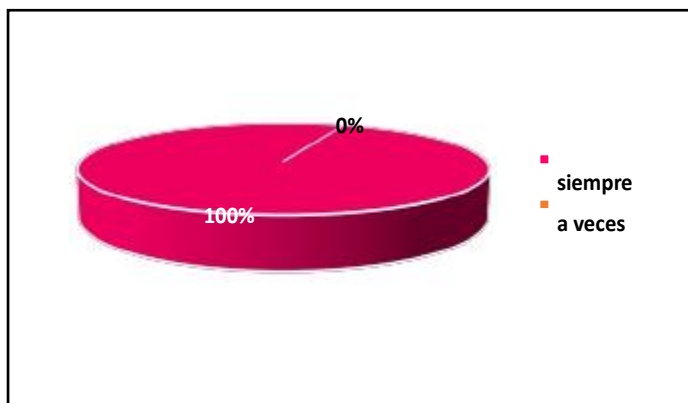
*Tabla 34: Los niños(as) tienen dificultad en la estabilidad es por falta de estimulación dirigida*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	siempre	4	100.0	100.0	100.0
	a veces	0	0.0	0.0	100.0
	Total	4	100.0	100.0	

Fuente: En base a la encuesta realizada.

En la tabla N° 34, se aprecia que el 100% de las profesoras encuestadas manifiestan que siempre los niños(as) tienen dificultad en la estabilidad es por falta de estimulación dirigida.

*Figura 28: Los niños(as) tienen dificultad en la estabilidad es por falta de estimulación dirigida.*

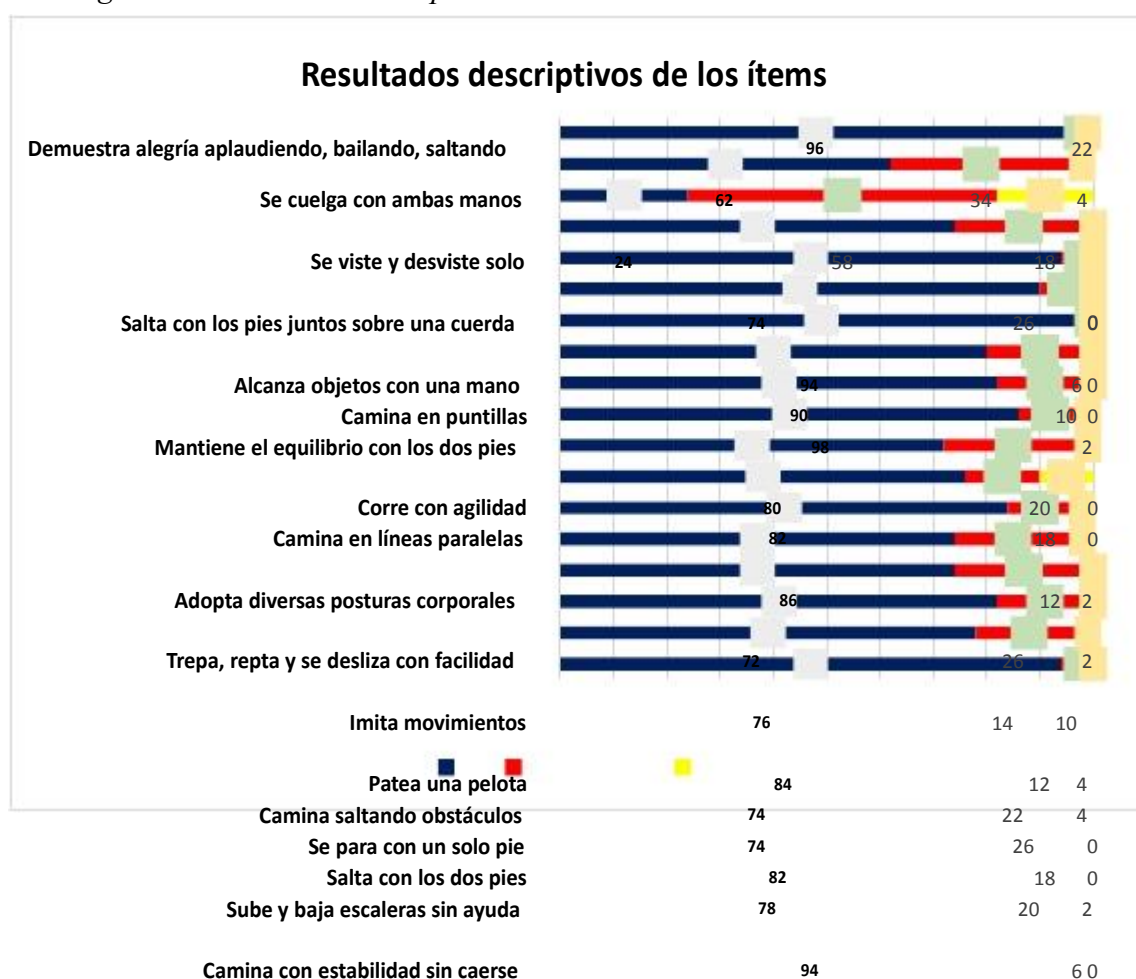


Fuente: En base a la encuesta realizada.

Tabla 35: Resultados consolidados de los ítem

ITEMS	SI		LO INTENTA		NO	
	f	%	f	%	f	%
Camina con estabilidad sin caerse	47	94	3	6	0	0
Sube y baja escaleras sin ayuda	39	78	10	20	1	2
Salta con los dos pies	41	82	9	18	0	0
Se para con un solo pie	37	74	13	26	0	0
Camina saltando obstáculos	37	74	11	22	2	4
Patea una pelota	42	84	6	12	2	4
Imita movimientos	38	76	7	14	5	10
Trepa, rept a y se desliza con facilidad	36	72	13	26	1	2
Adopta diversas posturas corporales	43	86	6	12	1	2
Camina en líneas paralelas	41	82	9	18	0	0
Corre con agilidad	40	80	10	20	0	0
Mantiene el equilibrio con los dos pies	49	98	1	2	0	0
Camina en puntillas	45	90	5	10	0	0
Alcanza objetos con una mano	47	94	3	6	0	0
Salta con los pies juntos sobre una cuerda	37	74	13	26	0	0
Se viste y desviste solo	12	24	29	58	9	18
Se cuelga con ambas manos	31	62	17	34	2	4
Demuestra alegría aplaudiendo, bailando, saltando	48	96	1	2	1	2

Figura 29 Resultados descriptivos de los ítems



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

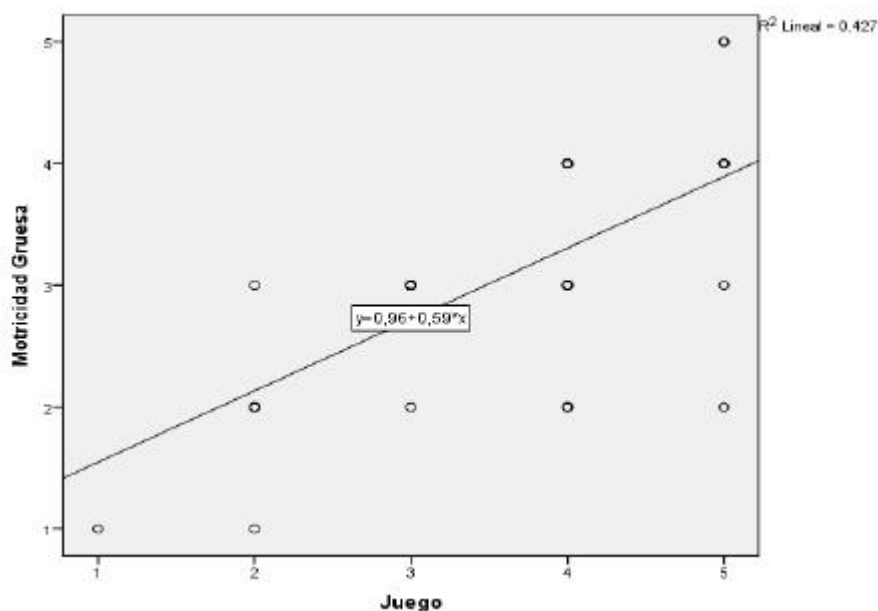
**Sí**   **Lo intenta**   **No**

#### 4.1.2. Niveles de correlación para determinar la influencia

Tabla 36: Correlaciones entre el juego y la motricidad gruesa

		Juego	Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,606
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	50	50
Motricidad Gruesa	Coeficiente de correlación	,606	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	50	50

Figura 30: Correlaciones entre el juego y la motricidad gruesa



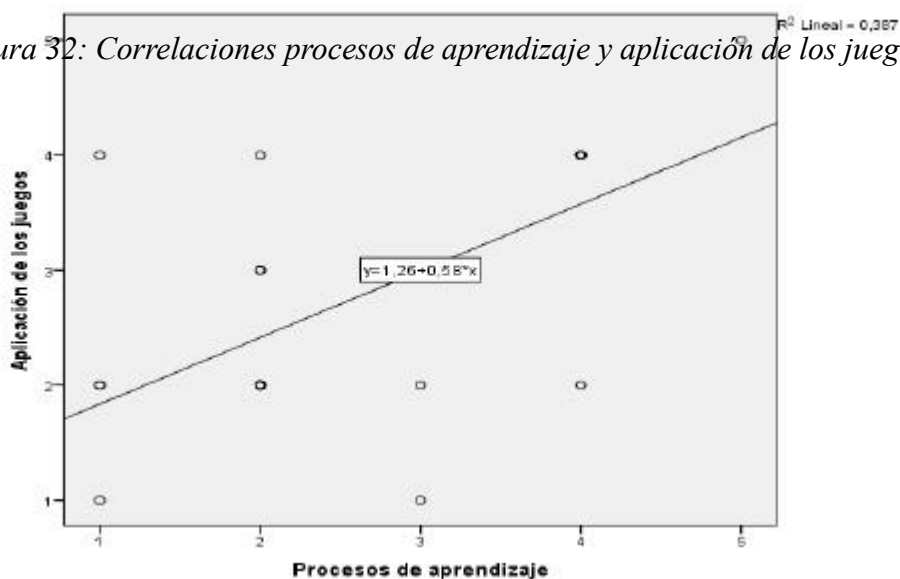
En la tabla 35 se muestra los resultados del nivel de correlación que existe entre el juego y la motricidad gruesa de los niños, cabe precisar que los datos corresponden a 50 niños que fueron observados en las variables estudiadas, con un 95% de nivel de confianza y un 5% de margen de error. Al respecto se observa que el p-valor es de 0,000 menor que el 0,05 de margen de error, lo que nos confirma que sí existe influencia entre las variables de estudio, además se observa un coeficiente de 0,606 que en la escala de Pearson significa moderada correlación, vale decir que el juego sí influye moderadamente en la motricidad gruesa de los niños.



Tabla 38: Correlaciones procesos de aprendizaje y aplicación de los juegos

		Procesos de aprendizaje	Aplicación de los juegos
Rho	de Procesos de aprendizaje	de Coeficiente de correlación	1,000
Spearman	aprendizaje	de Coeficiente de correlación	,612
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50
	Aplicación de los juegos	de Coeficiente de correlación	,612
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50

Figura 32: Correlaciones procesos de aprendizaje y aplicación de los juegos

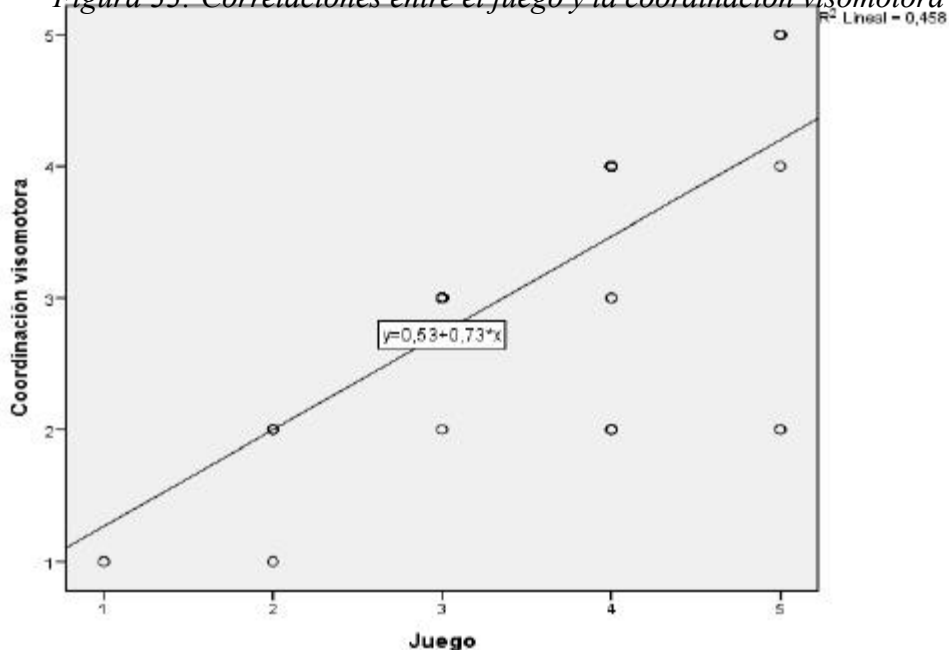


En la tabla 37 se muestra los resultados del nivel de correlación que existe entre los procesos de aprendizaje y la aplicación de los juegos en los niños, cabe precisar que los datos corresponden a 50 niños que fueron observados en las variables estudiadas, con un 95% de nivel de confianza y un 5% de margen de error. Al respecto se observa que el p-valor es de 0,000 menor que el 0,05 de margen de error, lo que nos confirma que sí existe influencia entre las variables de estudio, además se observa un coeficiente de 0,612 que en la escala de Pearson significa moderada correlación, vale decir que los procesos de aprendizaje influyen moderadamente en la aplicación de los juegos hacia los niños.

*Tabla 39: Correlaciones entre el juego y la coordinación visomotora*

		Juego	Coordinación visomotora
Rho de Spearman	Juego	Coeficiente de correlación 1,000	,625
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50
	Coordinación visomotora	Coeficiente de correlación de ,625	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50

*Figura 33: Correlaciones entre el juego y la coordinación visomotora*



En la tabla 38 se muestra los resultados del nivel de correlación que existe entre el juego y la coordinación visomotora en los niños, cabe precisar que los datos corresponden a 50 niños que fueron observados en las variables estudiadas, con un 95% de nivel de confianza y un 5% de margen de error. Al respecto se observa que el p-valor es de 0,000 menor que el 0,05 de margen de error, lo que nos confirma que sí existe influencia entre las variables de estudio, además se observa un coeficiente de 0,625 que en la escala de Pearson significa moderada correlación, vale decir que el juego influye moderadamente en la coordinación visomotora de los niños.

#### 4.2. Prueba de hipótesis

Hipótesis alterna: El juego influye de manera significativa en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018.

Hipótesis Nula: El juego NO influye de manera significativa en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. Distrito de Andahuaylas-2018.

*Tabla 40: Resultado Chi Cuadrado*

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	124,330	99	,043
Razón de verosimilitud	87,049	99	,799
Asociación lineal por lineal	9,680	1	,002
N de casos válidos	50		

En la tabla N° 39, Nos indica el valor de Chi-Cuadrado de Pearson es significativo cuyo valor es 0,043 y es inferior a 0,05; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Es decir, existe relación significativa entre las variables juego y desarrollo de motricidad gruesa.

- a) Prueba Estadística de Pearson para determinar la zona de rechazo de la hipótesis nula.

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Determinación de la zona de rechazo de la hipótesis nula



Pearson:

$$\{r_{xy} / 0,5 \leq r_{xy} \leq 1\}$$

Nivel de confianza al 95%

Valor de significancia:  $\alpha = 0,05$

#### 4.3. Discusión de resultados

El instrumento de medición de las fichas de observación a los niños y niñas, presenta el coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es de 0,707 significa que el Test en su versión de 18 ítems tiene una fuerte confiabilidad. Es decir, si se excluye algún ítems o preguntas formuladas en la encuesta el nivel de confiabilidad no varía, el índice de consistencia es (0 -1), esto nos ayudará a mejorar la construcción de las preguntas u oraciones, nos permite obtener los mismos resultados al aplicarse a una o más personas en diferentes periodos de tiempo, es decir el instrumento es consistente estable.

Como se puede apreciar en el tabla el valor estadístico de fiabilidad es de 0,727, lo cual nos demuestra que el instrumento aplicado a los docentes es

aplicable y confiable, nos indica que el instrumento de medición permite obtener los mismos resultados a aplicarse a una o más veces a la misma persona en diferentes periodos de tiempo, es decir los ítems son consistentes, tiene validez y confiabilidad.

En el tabla N° 24, Nos indica el valor de Chi-Cuadrado de Pearson es significativo cuyo valor es 0,043 y es inferior a 0,05; por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Es decir, existe una relación significativa entre las variables juego y desarrollo de motricidad gruesa.

En el tabla N° 08, del 100% de niños(as) observadas se aprecia, que el 78%, logran subir y bajar escaleras sin ayuda, es decir existe una buena estimulación, mientras que el 20% lo intenta subir y bajar, muestras que el 2% de estudiantes no pueden subir y bajar escalera sin ayuda.

En la tabla N° 18, Nos indica que 98% de niños (as) Si, mantienen el equilibrio con los dos pies, implica que los niños con el ejercicio han desarrollado dominio de cuerpo; mientras sólo el 2% no mantiene el equilibrio.

Realizando un análisis, las profesoras que dirigen a los niños de 03 años, si realizan actividades de motricidad gruesa para alcanzar un nivel óptimo en su desarrollo.

En la tabla N° 19, de los niños y niñas observadas el 90% si, camina en puntillas, el 10 % lo intenta, implica que falta fortalecer más los músculos.

En la tabla N° 20, Se aprecia que el 94% si, alcanzan objetos con una mana, mientras sólo el 6% lo intenta, es decir les hace falta desarrollar la coordinación viso-motriz.

En la tabla N° 24, Se observa que el 96% de los niños (as) encuetadas demuestran alegría, aplaudiendo, bailando; es decir están motivados predispuesto a realizar cualquier actividad. Significa que las profesoras realizan actividades previas motivadoras que le gustan a los niños.

En la tabla N° 26, se aprecia que el 100% de las profesoras encuestadas manifiestan que la motricidad gruesa se estimula para mejorar la calidad de movimientos a través de juegos, dramatizaciones, canciones, etc.

En la tabla N° 29, haciendo un análisis, las profesoras encuestadas ponen en práctica el juego, incentivando el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de 03 años de la Institución Educativa N° 08 "Nuestra Señora de Loreto". Distrito de Andahuaylas.

En la tabla N° 30, se puede deducir que el 100% de las profesoras encuestas indican con las actividades de juego con las pelotas, aros, sogas, latas, palos, escalones, etc. Permite el desarrollo motriz gruesa.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Se ha determinado que el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018. Esta afirmación se demuestra con el coeficiente obtenido en la tabla 36, donde se precisa que el valor de significancia es de 0,000 menor al 5% del margen de error, lo que confirma la existencia de influencia significativa y la aceptación de la hipótesis planteada, por otro lado, el coeficiente de 0,606 precisa una correlación e influencia moderada entre el juego y la motricidad gruesa.

De igual forma a nivel de conclusiones específicas, se tiene los siguientes:

Se ha determinado que los tipos de juegos si influyen significativamente en el ejercicio psicomotor de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018. El coeficiente obtenido es de 0,678 que significa influencia moderada, además el valor de significancia es de 0,000 menor al 5% del margen de error, permitiendo aceptar la hipótesis de la investigación y confirmando el nivel de influencia moderada.

Se ha determinado la existencia de influencia significativa entre el proceso de aprendizaje con la aplicación de los juegos en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto”. distrito de Andahuaylas-2018. El coeficiente obtenido es de 0,612 que significa moderada influencia, además el valor de significancia obtenido es de 0,000 menor al 5% de margen de error, lo que confirma la hipótesis y el nivel de influencia moderada.

Se ha determinado la existencia de influencia significativa entre el juego y la coordinación viso motora de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018. El coeficiente obtenido es de 0,625 que significa influencia moderada, además el valor de significancia de 0,000 es menor al 5% de margen de error lo que permite confirmar la hipótesis de estudio y aceptar la existencia de influencia moderada entre el juego y la coordinación visomotora.

## Recomendaciones

Las recomendaciones o sugerencias tienen como objetivo de brindar orientaciones para la realización de actividades motoras a través del juego, ya que del adecuado desarrollo de actividades va depender de que el niño o niña se realice como persona integral social e individual.

Los docentes deben brindar mayor importancia a la práctica del juego orientado al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Los padres de familia deben contribuir en el trabajo que los docentes realizan respecto a la aplicación de juegos orientados al desarrollo de la motricidad gruesa.

Es importante tener en cuenta las actividades abajo sugeridas y enriquecidas con música, sonidos onomatopéyicos, sonido de algún instrumento musical; utilizando rimas cantos o simplemente con la voz o aplausos de la docente, para desarrollar motricidad gruesa en un niño:

Se puede entregar a los niños y niñas objetos livianos como pelotas, fundas con diferentes rellenos, etc.,

### 1. CAMINAR

Para las actividades expuestas a continuación se recomienda realizar en ocasiones con y sin zapatos además de sin medias en algunas ocasiones.

### 2. EQUILIBRIO

Las actividades expuestas a continuación se recomienda la utilización de diferentes elementos como: cuerdas, maderas, dibujos diferentes en el piso, bolsitas rellenas, algunos de estos elementos deben ser individuales.

### 3. SALTAR

Para la realización de las siguientes actividades se sugieren la utilización de cuerdas, aros o bolas, colchonetas, llantas, rayuela simple; además se puede aprovechar para la interiorización de nociones como: adentro – afuera, izquierda – derecha - derecha.

Esta actividad se realiza en espacios amplios y se puede utilizar elementos como: pelotas, pitos, juegos

### 4. DESPLAZAMIENTO

Las siguientes actividades se las realizan con diferentes elementos, que obliguen a reptar, trepar, deslizar, subir, y bajar; estas se recomiendan hacerlas en espacios amplios.

### 5. COORDINACION VISO – MOTORA

Se requiere el uso de: pelotas, aros o canastas, arcos o cualquier cosa que se parezca; además se recomienda realizarlo en el área verde

#### POSTURAS CORPORALES

- Esta actividad se puede realizar tanto dentro como fuera del aula, y se recomienda la utilización de láminas, juegos, canciones, rimas.
- Imitar animales, medios de transportes, formando grupos pequeños según señale la maestra.
- Adoptar diferentes posturas corporales como: jorobados, con manos en la cintura, inclinados hacia la derecha y/o Izquierda en cuclillas.
- Presentar imágenes de animales e imitar sus movimientos.
- Cantar imitando el sonido y movimiento de los animales mencionados.