

**UNIVERSIDAD NACIONAL
“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y LA PSICOMOTRICIDAD EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 87 - EMILIA
BARCIA BONIFFATTI - HUARAL-2018.**

**PARA OBTENER LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

Presentado por la Bachiller:

DULANTO CAÑAMERO, BRENDA POULETH

ASESOR: LA CRUZ ORBE, SERGIO

HUACHO – PERÚ

2019

TÍTULO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y LA PSICOMOTRICIDAD EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 87 - EMILIA
BARCIA BONIFFATTI - HUARAL - 2018.**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

PRESIDENTE

Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

SECRETARIA

Mg. GLADYS VICTORIA ARANA RIZABAL

VOCAL

Dr. SERGIO LA CRUZ ORBE

ASESOR

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mis padres por su apoyo incondicional, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, por ser mi inspiración y mi motivo momento de mi vida

BRENDA POULETH DULANTO CAÑAMERO

AGRADECIMIENTO

A los maestros del equipo Facultad de Educación que gracias a su constancia y aportes académicos me ayudaron a formarme personalmente y ahora profesionalmente,

A todas las personas y amistades por transmitir su interés y apoyo desinteresado en la tarea de la investigación.

BRENDA POULETH DULANTO CAÑAM

INDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	x
ABSTRAC.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema.	3
1.2.1. Problema general	3
1.3. Objetivos de la investigación.	3
1.3.1. Objetivos generales	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación de la investigación.....	4
1.5. Delimitación del estudio.	4
1.6. Viabilidad del estudio	5
CAPÍTULO II.....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6

2.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.2. Bases teóricas.	11
2.2.1. El juego.....	11
2.3. Definición de términos básicos.	18
2.4. Hipótesis de investigación	21
2.4.1. Hipótesis General.....	21
2.4.2. Hipótesis Específicas.....	21
2.5. Operacionalización de las variables	21
Tabla 3: Operacionalización <i>de la variable (X)</i>	23
CAPÍTULO III	24
METODOLÓGIA.....	24
3.1 Diseño Metodológico.....	24
3.2. Población y muestra.....	24
3.2.1 Población	24
3.2.2 Muestra.....	25
3.3 Técnicas de recolección de datos	26
3.4 Técnicas para el procesamiento de información	27
CAPÍTULO IV	30
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	30
4.1. Análisis descriptivo por variables	31
4.2. Contrastación de hipótesis	38
CAPITULO V.....	45

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
5.1 CONCLUSIONES.....	45
5.2 RECOMENDACIONES.....	46
CAPITULO VI.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	47
6.1 Bibliografía.....	47
ANEXOS.....	50
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	51
TABLA DE DATOS.....	53

INDICE DE TABLAS

01. Población escolar
02. Operacionalización de variables
03. Escala de medición de la variable independiente (x)
04. Escala de medición de variable dependiente (y)
05. El juego como estrategia didáctica
06. Sensorio motriz.
07. Simbólicas.
08. De construcción
09. La psicomotricidad.
10. Creatividad
11. Conciencia temporal.
12. Relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad
13. Relación entre el juego como estrategia didáctica y creatividad
14. Relación entre el juego como estrategia didáctica y conciencia temporal

ÍNDICE DE FIGURAS

01. Grafico comparativo el juego como estrategia didáctica.
02. Grafico comparativo de sensorio motriz.
03. Grafico comparativo de simbólicas.
04. Grafico comparativo de construcción.
05. Grafico comparativo de la psicomotricidad.
06. Grafico comparativo de la creatividad.
07. Grafico comparativo de conciencia temporal.
08. Grafico comparativo del juego como estrategia didáctica y psicomotricidad
09. Grafico comparativo el juego como estrategia didáctica y creatividad
10. Grafico comparativo entre el juego como estrategia didáctica y conciencia temporal.

RESUMEN

La investigación desarrollada es para determinar el juego como estrategia y su relación con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

El desarrollo metodológico de la investigación se realizó bajo las orientaciones de Hernández Fernández y Baptista, en tanto que para el análisis de las dimensiones se tomaron en cuenta los conceptos de investigaciones desarrolladas.

Es una investigación cuantitativa y correlacional, con un diseño de tipo no experimental, descriptivo y transaccional. Presenta una muestra de tipo probabilística, determinada por conveniencia y compuesta por un total de 70 estudiantes. Para tomar la información se hizo uso de la técnica de la encuesta a través del cuestionario, el mismo que fue calificado en cuanto a su validez y confiabilidad. La información logró ser procesada y analizada haciendo uso del paquete estadístico SPSS, las tablas de frecuencias y las tablas de contingencia.

Finalmente, los resultados obtenidos permitieron demostrar;

Primero, una relación estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución

Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, debido a que la correlación de Spearman que muestra un 0.826 de **muy buena** asociación.

Segundo: Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 87- Emilia Barcia Boniffatti Huaral -2018, porque la prueba de correlación de Spearman devuelve un valor de 0.761 representando una **buena** asociación.

Tercero: Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 y la correlación de Spearman un valor de 0.856 representando una **muy buena** asociación.

Palabras clave: Juego - Estrategia Didáctica - Psicomotricidad

ABSTRAC

The research carried out was with the purpose of determining the game as a strategy and its relation with the psychomotricity in the children of 4 years of the Educational Institution N° 87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

The methodological development of the research was carried out under the guidance of Hernández Fernandez and Baptista, while for the analysis of the dimensions the concepts of developed research were taken into account. It is a quantitative and correlational investigation, with a non-experimental, descriptive and transactional design. Presents a sample of probabilistic type, determined by convenience and composed of a total of 70 students.

To take the information, the survey technique was used through the questionnaire, which was qualified in terms of its validity and reliability. The information was processed and analyzed using the SPSS statistical package, the frequency tables and the contingency tables. Finally, the results obtained allowed to demonstrate; First, a statistically relationship that exists between the game as a didactic strategy and the psychomotricity in the 4-year-old children of the Educational Institution No. 87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, because the Spearman correlation shows a 0.826 of very good association. Second:

There is a relationship between the game as a didactic strategy and creativity in the children of 4 years of the Educational Institution No. 87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral - 2018, because the Spearman correlation test returns a value of 0.761 representing a good association Third: There is a relationship between the game as a didactic strategy and body awareness in children of 4 years of the Educational Institution No. 87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 and the Spearman correlation a value of 0.856 representing a very good association .

Keywords: Game - Didactic Strategy - Psychomot

INTRODUCCIÓN

La presente investigación es conocer la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti -2018, de la Provincia de Huaral, basado es el resultados aplicado según la muestra.

El juego es parte de nuestro proceso para el aprendizaje y es parte del desarrollo animal, humano que implicara en adelante en su edad adulta me inquieta conocer el principio de la sobrevivencia en todas las civilizaciones.

Los juegos muchas veces se diferencian según la cultura, sea estado de tiempo, lugar, interés del individuo y sobre todo los medios, los juegos son similares, todo depende de la herencia de información que se traslada de un grupo social a otro. Podemos decir entonces que el ser humano a medidas que va desarrollando, siempre está vinculado con los juegos, ya que ello le permite indirectamente lograr ciertos aprendizajes que en su vida le ayudará en su desarrollo personal, profesional.

Ver a los niños observar un objeto y la forma de respuesta a ello implica en el desgaste de energía y desarrollo de habilidades innatas en él, que nos dan como respuesta a la elaboración de estrategias que el cerebro del niño invita a crear

para lograr un resultado. Es eso la espontaneidad, la creatividad a través del juego, es eso una de sus principales formas de actividad.

El juego , planificado y citado de acuerdo al objetivo como parte del desarrollo académico, es importante , que deje de ser simple, como diría una persona adulta, el sale 10 minutos y regresa a casa a seguir con sus actividades. Muchas veces no se puede valorar el tiempo que implica el juego en desarrollo Psicomotriz, creativo y lo que realmente ocurre en cerebro del niño, por más simple o programado fuese el juego.

En la actualidad los aportes de la ciencia, nos ayuda mucho a los maestros y sociedad a entender la importancia del juego, están insertados en los programas curriculares de cada nivel educativo, todas las instituciones educativas a través de los maestros, tutores lo aplican e incluso en eventos académicos de adultos se encuentran incorporados, claro el juego programado dependerá mucho de la edad del grupo académico. Pero sigue siendo de preocupación de todos ver a niños que se encuentran privados del juego sea por escasez cultural, salud y económica.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática.

En nuestro país la multiculturalidad, nos permite contar con un abanico de muy coloridos juegos y esta oportunidad nos permite conocerlos como propuestas, cada cultura transmite de generación en generación información social, gracias a la interacción e información compartida de una persona a otra, los adultos de cada comunidad son portadores importantes de información de generación en generación y la importancia de la intervención y recolección de información es la del maestro en la comunidad, durante años la educación solo era la transmisión de conocimientos, dejando de lado mucho el interés , adaptación del currículo de acuerdo a la realidad de cada comunidad, insertar dentro de la programación la información social de cada comunidad , brinda mayor éxito en lo programado a nivel académico, lograr la competencia programada en cada actividad académica es muy gratificante, pero para ello se requiere de maestros investigadores, organizadores, planificadores que busquen del juego, tipos de juegos adaptados en las estrategias adecuadas para lograr lo programado.

La importancia de que el niño reciba el estímulo para desarrollar su actividad psicomotriz permite establecer en él, la actividad psíquica y el control de su propio movimiento corporal, muchos niños en pleno desarrollo, reciben de sus padres los estímulos, pero hay niños que requieren aún más atención personalizada

tanto de un profesional de la salud, así como también de maestros de educación inicial especializados, incorporar los juegos de su comunidad seleccionados y adaptados permite que sean aceptados fácilmente por los niños y reforzados por los padres en casa.

La psicomotricidad permite al niño estimular la actividad neuronal es así como permite que los niños logren relacionar sus aprendizajes destacando el juego importante, involuntario e innato en el desarrollo de los niños.

MINEDU, (2012)

La importancia que el niño participe en centros de estimulación, instituciones educativas sea privada o estatal, permite que los niños aprendan a través de imitación e interactúen con su medio más cercanos con sus pares ya que este nivel permite promover prácticas de crianza que contribuyan al desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta su crecimiento socio afectivo y cognitivo, la expresión oral y artística y la psicomotricidad y el respeto de sus derechos. (MINEDU, 2012)

Torres, (2007)

el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Dentro de la programación curricular en el nivel inicial sobre todo en la edad de tres, cuatro y cinco años, se trabaja mucho la estimulación temprana ya que esto permite la atención integral y una de ellas es el proceso de enseñanza aprendizaje que incluye ejercitaciones motoras, sensoriales, de comunicación gestual y verbal, apoyo y mediación del adulto, que brinde oportunidades para

explorar su entorno, jugar, experimentar, reflexionar y desarrollar su motivación y afán de logro para aprender y -persistir, con iniciativa, espíritu emprendedor y creatividad.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

¿En qué medida el juego como estrategia didáctica se relaciona con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti -Huaral -2018?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti - Huaral -2018?

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti -Huaral -2018?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivos generales

Comparar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral - 2018.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti - Huaral - 2018.

Determinar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti- Huaral -2018.

1.4. Justificación de la investigación.

Seguimos con las orientaciones de HERNÁNDEZ, (2007) de acuerdo a las necesidades de la investigación.

Lo utilizamos para contrastar las hipótesis y los resultados obtenidos ya que estos nos permiten determinar el nivel de relación que existe entre los juegos como estrategia didáctica con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Es importante ya esta investigación contribuye con mayor información del juego, su importancia y la relación con el desarrollo psicomotriz en los niños.

Finalmente, tiene una utilidad metodológica, al contribuir la investigación en la definición de las variables e indicadores al recolectar y analizar los datos.

1.5. Delimitación del estudio.

a. Delimitación espacial.

La investigación aborda a los estudiantes de nivel inicial- EBR de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, ubicada en el distrito de Huaral, provincia de Huaral, Departamento de Lima.

b. Delimitación temporal.

La ejecución de la investigación corresponde al año 2018, en las instalaciones de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, las encuestas se realizaron en los meses de septiembre, noviembre y diciembre.

c. Delimitación de recursos.

En los recursos humanos, se ha contado con la participación de estudiantes de la Institución Educativa, personal docentes, directivos y administrativos.

En los recursos materiales, El Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, las bibliografías, los equipos informáticos, internet, artículos de revistas y los instrumentos elaborados que nos permitieron llegar a la presente investigación.

1.6. Viabilidad del estudio

La investigación ha sido viable por cuanto se ha hecho uso de los recursos humanos, financieros, y materiales que determinan en conclusión los alcances de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Campos, (2006), En la tesis desarrollada;

El juego como estrategia pedagógica: es una investigación adonde lo sitúan al juego como una principal propuesta, desde el enfoque de interacción de la comunicación, adonde esta permite implementarlo como una estrategia pedagógica, fue trabajado con una con una muestra de niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, de la comuna de Santiago. Se utilizó un diseño exploratorio, y conto con una población de 39. Para el resultado principal: realizaron categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. (pág. 65)

Campos, (2006)

En esta investigación se elaboró, desarrolló y aplicó una propuestas pedagógicas en el subsector de Educación Matemática, todo en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos de la investigación aportan con sus conclusiones y orientaciones a futuras propuestas de investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica. (pág. 65)

Campos, (2006)

La investigación se sitúa en el ámbito de la psicología social, concretamente en la psicología del deporte, los resultados principales giraron a tres sistemas de categorías observacionales (hockey sobre patines, futbol y voleibol), utilización de los patrones conductuales a través del uso del análisis secuencial a cada uno de los deportes, que permite la propuesta de intervención psicosocial con el único fin de optimizar los recursos de acción del sujeto y del grupo deportivo. Y el diseño de un software que permita la codificación del flujo comportamental en distintas situaciones, utilizando diversos tipos de datos (pág. 65)

Albujar, (2009), La tesis titulada

Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años, tuvo como objetivo de analizar la importancia del juego y su necesidad en los niños y niñas en la edad preescolar. El diseño que se utilizó fue cuasi experimental, con el método descriptivo cualitativo, con una población de 34 niños del Colegio Internacional de Quito. El resultado principal pudo verificar que las habilidades no alcanzaron un nivel de Desarrollo. (pág. 75)

Euceda, (2012). Realizo la Tesis:

Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básico. Considero para su investigación la siguiente hipótesis: El juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando. Para desarrollar la investigación se desarrolló un estudio cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo, a través de diferentes visitas bibliográficas y documental y la utilización y aplicación de cuestionario y entrevista dirigido a docentes del nivel prebásico, y con una población que está constituida por docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, se contó con una muestra de 50 docentes entre los que trabajaban en instituciones educativas públicas y privadas. (pág. 59)

Euceda, (2012)

Esta investigación permitió conocer que a nivel de cobertura, las instituciones educativas privadas aceptan niños de 3 a 5 años en educación pre básica, a diferencia de las instituciones educativas públicas que sólo recibe niños de 4 y 5 años, y siguiendo con la normativa de ministerio como obligatorio a los 5 años, como nivel preparatorio, la investigación llega a las siguientes conclusiones: Es importante que el juego sea incorporado durante el desarrollo aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal. (pág. 59)

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cuellar, (2015) en la tesis

La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños, para optar el grado académico de maestro en ciencias de la gestión educativa mención: estimulación temprana. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-Huacho. Llega a la siguiente conclusión: Que la práctica de juegos heurísticos tiene una alta correlación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho., lo que incide en su desarrollo corporal, desarrollo mental y desarrollo emocional. (pág. 39)

Cuellar, (2015)

Que los maestros incluyan juegos durante sus actividades académicas programadas tiene una alta correlación con el desarrollo corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho, que es observable cuando observamos que el niño percibe su propio cuerpo, diferencia la satisfacción y el dolor, logra movilizaciones y desplazamientos, percibe sensaciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas, interactúa con el medio ambiente, demuestra autonomía en sus juegos. (pág. 39)

Cuellar, (2015)

Se llega a observar que la práctica de juegos heurísticos tienen una correlación con el desarrollo emocional en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho, por cuanto conoce al otro (madre, padre, hermanos, otros niños), demuestra que se relaciona y hace amistad, tiene su propia iniciativa para formar nuevos grupos en sus juegos, colaboradora con los demás, respeta lo ajeno, acepta las nociones de permiso, prohibición, espacio tiempo, reglas, leyes, etc. (pág. 40)

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. El juego

Cuellar, (2015) “El juego es una actividad natural para los niños en todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla” ‘ (pág. 48)

Cuellar, (2015) “Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del Indo (3000-1500 a.c.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros y monos que se deslizaban por un hilo.” (pág. 48)

Cuellar, (2015) “Los padres saben que el juego es una actividad positiva para los niños. Cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretiene. Asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción” (pág. 50)

Cuellar, (2015) “El juego es esencial para el crecimiento y el desarrollo de un niño. Forma la base de las destrezas que aplicara en la vida, con ello aprenden: llegan a conocer y comprender lo que les rodea e interactúan con él” (pág. 50)

Vygotsky, (1988), “el juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo ensayando respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento.” (pág. 17)

Tipos de juegos: Vygotsky, (1988) “Son muchas las diferentes maneras de ver el juego. Uno puede estudiar la forma en que los niños juegan en diferentes edades, formas que asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades de juego” (pág. 18)

Vygotsky, (1988) “También se puede examinar el juego -desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico” (pág. 18).

Vygotsky, (1988) “Nuestro cerebro se desarrolló velozmente en los primeros años de vida de los niños. El crecimiento cognoscitivo avanza muy rápidamente desde el nacimiento hasta la edad de 5 años, y el juego es un elemento importante de ese desarrollo” (pág. 21)

Juego libre: Euceda, (2012) “El juego libre no tiene reglas, es libre y creativo, este favorece la espontaneidad y la actividad creadora, desenvolviéndose el niño con libertad.” (pág. 45)

Juego Dirigido: Euceda, (2012) “Este ordenado, dirigido con un fin y con reglas, está pensada para un grupo determinado y con los objetivos previstos” (pág. 45).

La educación y marco legal

Fernandez de Haro, (2003). “La escuela infantil es el lugar idóneo para garantizar una atención temprana, que permitirá el máximo desarrollo personal, lingüístico y social de nuestros pequeños.” (pág. 55)

Díez, (2007), “cuando un niño llega a la escuela infantil, aunque sea en los primeros meses de vida, trae ya consigo un bagaje evolutivo construido de acuerdo con los intercambios con su medio familiar”. (pág. 49)

Valero, (2006), “los objetivos de la escuela deben ser ambiciosos y amplios, el maestro debe conocer al alumno para poder educarlos y desarrollar sus aptitudes, enseñarle a pensar y desarrollar actitudes y valores para adaptarse más fácilmente al mundo”. (pág. 38)

Origen y Teorías sobre el juego infantil Erikson, (2000), “y su teoría psicoanalítica, y la aplico al desarrollo humano, adonde llega como conclusión para él la resolución de cada crisis depende de la interacción entre el individuo y el entorno social.” (pág. 21)

Erikson, (2000) “Nos trata de explicar las perspectivas clásicas y las teorías modernas que, con enfoques diferentes nos explican el origen y la naturaleza del juego”. (pág. 21)

	Denominación	Autor/es	Ideas clave
	Energía sobrante	Spenser (1855)	El juego permite rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
	Relajación	Lazarús (1883)	El juego se ve como un método para recuperar la energía en un momento de déficit.
	Pre-ejercicio	Gross (1896)	El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
	Estado de ánimo	Sully (1902)	El juego traduce un estado de felicidad, perceptible en la risa que lo acompaña.
	Recapitulación	Hall (1904)	Se juega porque recordamos tareas de la vida de nuestros antepasados.
PERSPECTIVAS MODERNAS	De la ficción	Claparede (1909)	El juego se define por la manera en que el jugador transforma la conducta real en

			una conducta lúdica, a través de una ficción o representación particular de la realidad.
	Psicoanalítica	Fred (1925)	El juego es un medio para satisfacer los impulsos y necesidades y sirve para superar los traumas.
	General del juego	Buytendijk (1935)	El niño juega para ser autónomo pero está determinado por los impulsos de libertad, fusión reiteración y rutina.
	Psicoevolutiva	Piaget (1948)	El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y al desarrollo de nuevas estructuras mentales. Por consiguiente, pasa por diversas fases y modalidades según la edad del niño.
	Socio-histórica	Vygotski (1933) Y Elkonin (1960)	El juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo. Además, tiene un marcado carácter social.
	Culturalistas	Huizinga (1954) y Caillois (1967)	El juego es transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representación del mundo.

(Adaptado de García y Llull, 2009; Martínez, 1999, Ortega, 1992; Secadas, 2008).

El juego en educación inicial y aprendizaje

Para Campos, (2006) en su tesis manifiesta que

a medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares, enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida, que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito. (pág. 39)

El juego como estrategia didáctica en educación inicial Fernandez de Haro, (2003) “El juego es una actividad primordial en la vida del niño, este aparece desde muy temprana edad y se da de manera natural y significativa.” (pág. 48)

La psicomotricidad Albuja, (2009) “El término “Psicomotricidad” se da a conocer en un congreso de Paris, Francia, en 1920 por el Dr. Ernest Dupree, quien le da un enfoque terapéutico.” (pág. 52)

Definición Wallon, (1987)

El investigador Frances, Henri Wallon, nos dice que la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, además planteo la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Wallon, el psiquismo y la motricidad representa la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno “ Aucouturier” La práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, una posibilidad para el adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, y las experiencias a través de su acción y movimiento. (pág. 67)

Importancia de la psicomotricidad en desarrollo del niño. Wallon, (1987)

Uno de los objetivos de la psicomotricidad está orientado al desarrollo de las posibilidades motrices expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva al niño a centrar su actividad e intereses en el movimiento, juega un papel importante, porque este influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta

las diferencias individuales, necesidades e interese de los niños y las niñas. Podemos observar los beneficios son a nivel motor, cuando permite a los niños dominar su movimiento corporal, en el nivel cognitivo le permite mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad, a nivel social y afectivo, favorece su proceso de socialización al relacionarse con los demás, así como también a conocer a afrontar sus temores. La psicomotricidad debe ser utilizada de manera cotidiana, se debe permitir a los niños correr, saltar, jugar con la pelota, etc. Se pueden aplicar diversos juegos, orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha- izquierda, delante-atrás. (pág. 68)

2.3. Definición de términos básicos.

1. **Comunicación:** Según Fernandez de Haro, (2003)) “es la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información.” (pág. 25)
2. **Conciencia corporal:** Según Alvarez, (2002) “medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras. Debiéndose considerar que se entra en un proceso de retroalimentación puesto que el movimiento consciente ayuda a incrementar a su vez la conciencia corporal y la relajación” (pág. 58)
3. **Creatividad:** Díez, (2007) “una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos.

Por lo tanto, podemos afirmar que la creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo distinto al respecto.” (pág. 48)

4. **Desarrollo afectivo-emocional:** Fernandez de Haro, (2003) “El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones.” (pág. 59)

5. **Desarrollo Motor:** Albuja, (2009) “El desarrollo motor del ser humano es un proceso vital y complejo resultante de influencias genéticas y ambientales que determina en el ritmo de las actividades físicas. Todo el sistema corporal está comprendido con el crecimiento y desarrollo motor.” (pág. 39)

6. **Equilibrio:** Euceda, (2012) “Diversos autores han definido el concepto de equilibrio, entre ellos destacamos: Mosston (1966, p.44) manifiesta que el —equilibrio es la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad” (pág. 49)

7. **Equilibrio estático;** Campos, (2006) “es la coordinación por la cual el niño logra mantener una determinada postura” (pág. 18)

8. **Esquema Corporal:** Euceda, (2012) “Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.” (pág. 25)

9. **Juego:** PIAGET, (1973) “Es un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño, se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas” (pág. 72)

10. **Motricidad:** Cuellar, (2015) “Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina.” (pág. 63)

11. **Motricidad Gruesa:** Valero, (2006) “Puede mantenerse en equilibrio con los talones juntos. Su correr es más suave y espontáneo, acelera y modera la velocidad con mayor facilidad. Da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas” (pág. 85)

12. **Motricidad Fina:** Valero, (2006) “Puede desabrocharse botones de adelante y de costado, pero aún se le dificulta prenderlos. Puede servir líquidos de una jarra no muy pesada a un vaso sin derramar.” (pág. 86)

13. **psicomotricidad:** según Wallon, (1987) en este desarrollo están involucrados como factores, la creatividad, la comunicación, la conciencia corporal y el nivel de pensamiento. a ellos se les tomó como las dimensiones que se analizaron en la investigación. (pág. 47)

14. **Psicomotricidad cognitiva:** PIAGET, (1973) “es aquella que puede ser aplicada a cualquier individuo y permite la estimulación para mejorar sus capacidades. Los objetivos en esta dimensión son: desarrollar las capacidades mentales y

mejorar su funcionamiento, son fundamentales los programas de estimulación temprana” (pág. 88)

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis General

El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

2.4.2. Hipótesis Específicas.

- El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.
- El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

2.5. Operacionalización de las variables

Tabla 2

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	El juego es la forma en que los niños desarrollan cimientos para la vida, debemos de dejarlos explorar, debemos de asegurarnos que los niños cuenten con una variedad de materiales. Debemos de utilizar materiales y juegos accesibles al	Sensorio motriz	1. Descubre sensaciones nuevas al jugar 2. Repite movimientos continuos al jugar 3. Realiza gestos según su agrado 4. Percibe los objetos con facilidad. 1 Arma y desarma sus

	<p>bolsillo familiar.</p> <p>Analizar un tipo de juego, el juego debe estar orientado por el tipo de material disponible y la consigna que ofrece el maestro.</p> <p>Debemos de contar con libros, crayones, lápices, marcadores, papel, bloques u otros juguetes para construir, así como también música y la oportunidad de jugar al aire libre y con otros niños.</p>	<p>Simbólicas de construcción</p> <p>.</p> <p>De construcción</p>	<p>juguetes con facilidad</p> <p>2. Ordena sus juguetes siguiendo instrucciones</p> <p>3. Crea situaciones con imaginación.</p> <p>1.- Realiza con facilidad la tarea encomendada</p> <p>2. Adapta variadas actividades creativas.</p> <p>3. Resuelve soluciones complejas con ayuda</p>
--	--	---	--

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>El investigador Frances, Henri Wallon, nos dice que la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, además planteo la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal.</p> <p>Wallon, el psiquismo y la motricidad representa la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno “Aucouturier” La práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, una posibilidad para el adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, y las experiencias a través de su acción y movimiento.</p>	<p>Creatividad</p> <p>Conciencia temporal</p>	<p>1. Juega con espontaneidad.</p> <p>2. Demuestra autonomía en sus juegos.</p> <p>3. Manipula objetos con habilidad.</p> <p>4. Emplea objetos con intencionalidad.</p> <p>1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.</p> <p>2. Se desplaza por el espacio coordinadamente.</p> <p>3. Manifiesta un lenguaje corporal coherente con el verbal.</p>

Escala de medición de las variables por dimensiones.

Tabla 3: Operacionalización de la variable (X)

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Sensorio motriz		5	Bajo	5 -7
			Moderado	8 -10
			Alto	11 -15
Simbólicas		5	Bajo	5 -7
			Moderado	8 -10
			Alto	11 -15
De construcción		5	Bajo	5 -7
			Moderado	8 -10
			Alto	11 -15
El juego como estrategia didáctica		15	Bajo	15 -24
			Moderado	25 -34
			Alto	35 -45

Tabla 4 :Operacionalización de la variable (y)

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Creatividad		5	Bajo	5 -7
			Moderado	8 -10
			Alto	11 -15
Conciencia temporal		5	Bajo	5 -7
			Moderado	8 -10
			Alto	11 -15
La psicomotricidad		10	Bajo	10 -16
			Moderado	17 -23
			Alto	24 -30

CAPÍTULO III

METODOLÓGIA

3.1 Diseño Metodológico.

El diseño de una investigación es la estrategia o plan utilizado para responder el problema de investigación, asimismo se le considera se le considera como la base del desarrollo y prueba de hipótesis de una investigación específica.

La presente investigación es un estudio descriptivo, porque describimos hechos tal como observamos es una investigación es de tipo correlacional, ya que el propósito de la investigación es examinar la relación entre dos variables (Salkind, 1999).

En ese sentido, —la investigación proporciona indicios de la relación que podría existir entre dos o más cosas, o de qué tan bien uno o más datos podrían predecir un resultado específico‖ (p.19).

En este sentido, la presente investigación nos permite conocer el grado de relación que existe entre ambas variables (el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad).

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Así mismo la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes” (p.123).

La población está constituida por 70 estudiantes del nivel inicial - EBR de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, ubicada en el distrito de Huaral, provincia de Huaral, Departamento de Lima.

Tabla 1

Población del estudio

Nivel	Grado	Subpoblación
Inicial de 4 años		70
Total		70

Fuente: • 70 estudiantes del nivel inicial - EBR de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, ubicada en el distrito de Huaral, provincia de Huaral, Departamento de Lima.

3.2.2 Muestra

La muestra que se usara por conveniencia, es decir solo se considerara a los estudiantes del nivel Inicial - EBR de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti -Huaral -2018, ubicada en el distrito de Huaral, provincia de Huaral, Departamento de Lima

Tabla 2

Muestra de estudio

Nivel	Grado	Subpoblación
	Inicial de 4 años	38
Total		38

Fuente: nivel Inicial - EBR de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, ubicada en el distrito de Huaral, provincia de Huaral, Departamento de Lima.

Método de investigación

Batista, (2003) “El método empleado en este estudio fue el deductivo, porque se realizó una construcción teórica del objeto de estudio, asimismo, el diseño descriptivo - correlacional, la operacionalización de las variables y la discusión de los resultados” (pág. 18)

Batista, (2003) “fueron determinados por la construcción realizada sobre los datos recogidos por los instrumentos, sin olvidar que estos datos se presentaron en forma sistematizada en tablas estadísticas, figuras y sus respectivos análisis interpretativos que posibilitaron la validación de las hipótesis con los estadísticos pertinentes” (pág. 20)

3.3 Técnicas de recolección de datos

Adonde se refiere a lo que el investigador, para poder llegar a encontrar la información y datos relacionados con el tema de investigación.

Descripción de los instrumentos.

Permitirá recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de los ítems referidos en los cuestionarios aplicados a los estudiantes que constituyeron la muestra de población. Se empleará las medidas de tendencia central y de dispersión.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 21.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de los cuestionarios

- Medidas de tendencia central
- Medida aritmética
- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.
- **Ficha de observación.**

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la ficha de observación y encuesta.

3.4 Técnicas para el procesamiento de información

Durante el procesamiento de datos debemos de mencionar las herramientas estadísticas que vamos a utilizar (Batista, 2003) debe decir que tipo de análisis de los datos se llevara a cabo, cuantitativo, cualitativo, o mixto” (p, 345).

Tratamiento de datos: Prepara la información para facilitar su análisis posterior, codificación, almacenamiento de los datos.

Estrategias de análisis. Elección del paquete estadístico SPSS 24 y el Excel. Análisis estadístico de los datos (Pruebas).

El procesamiento de la información consiste en desarrollar una estadística descriptiva e inferencial con el fin de establecer como los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación.

Es de fundamentación descriptiva, en razón de que se pudo recopilar la información, clasificarlas e identificar cada uno de los datos considerados en los cuestionarios y elaboración de las tablas y gráficos estadísticos, se utilizó el programa informático SPSS, en su versión actualizada en español.

De otra parte, el procesamiento de la información cuenta también con la fundamentación inferencial. Al proporcionar la teoría necesaria para poder realizar las estimaciones, generalizar y tomar las decisiones sobre la base de la información, en base a las técnicas descriptivas. Se utilizaron las tablas de contingencia y se sometió a prueba cada una de las hipótesis. Se desarrolló también el coeficiente de correlación de Spearman, con la finalidad de poder hallar la correlación entre las variables de estudio, siendo la fórmula utilizada la siguiente:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Dónde:

P= coeficiente de correlación por rangos de Spearman

D= Diferencia entre rangos (x menos Y)

N= número de datos

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis descriptivo por variables

TABLA 5

El juego como estrategia didáctica					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	2	5,3	5,3	5,3
	Bajo	11	28,9	28,9	34,2
	Moderado	25	65,8	65,8	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

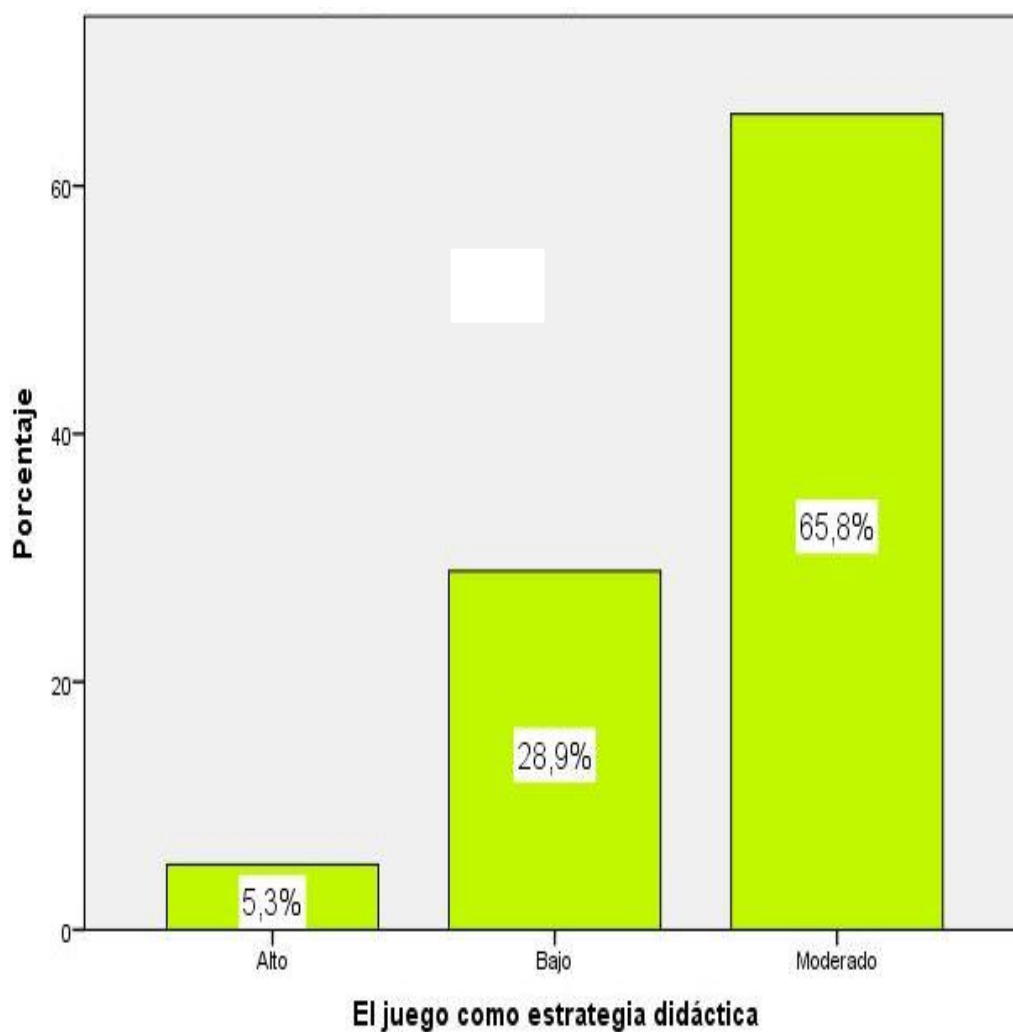


Figura 1

De la fig. 1, un 65,8% de los niños de 4 años de la I.E N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la variable el juego como estrategia didáctica, un 28,9% consiguieron un nivel bajo y un 5,3% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 6

Sensorio motriz					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	34,2	34,2	34,2
	Bajo	5	13,2	13,2	47,4
	Moderado	20	52,6	52,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

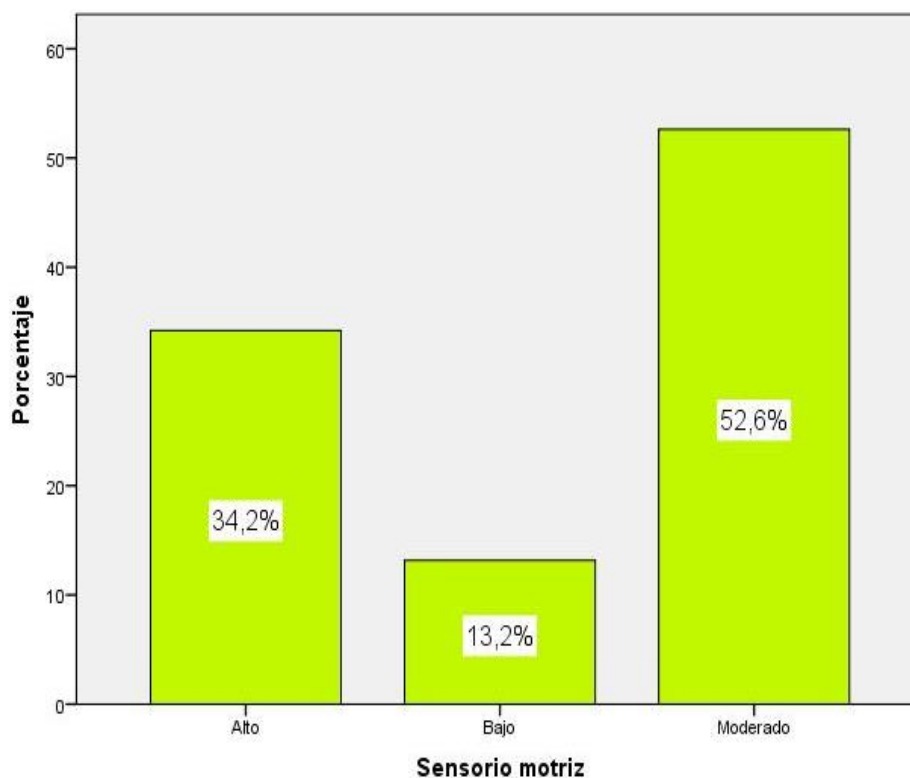


Figura 2

De la fig. 2, un 52,6% de los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión sensorio motriz, un 34,29% consiguieron un nivel alto y un 13,2% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 7

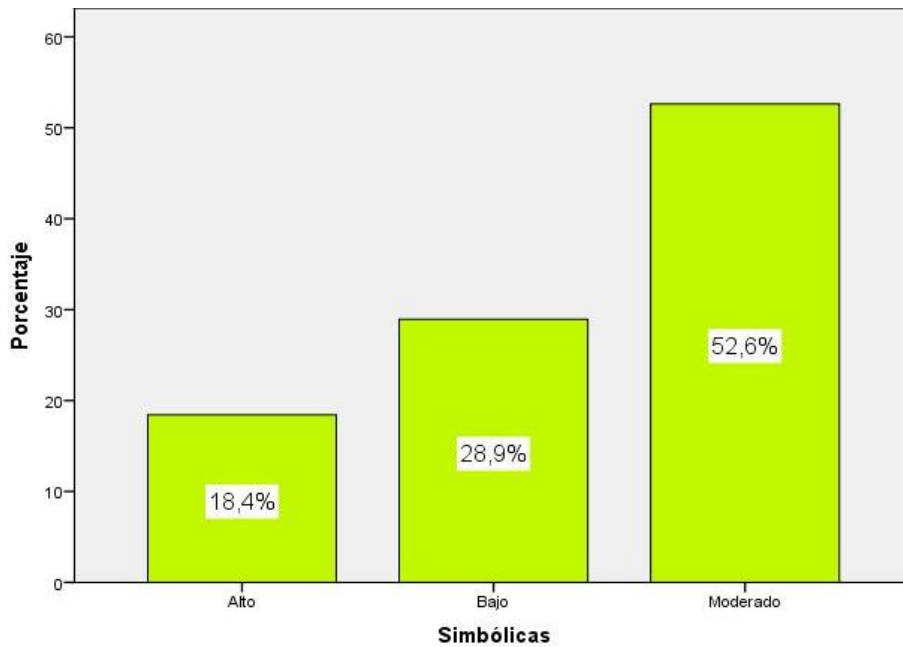
Simbólicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	18,4	18,4	18,4
	Bajo	11	28,9	28,9	47,4
	Moderado	20	52,6	52,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E..N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, un 52,6% de los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión simbólicas, un 28,9% consiguieron un nivel bajo y un 18,4% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 8

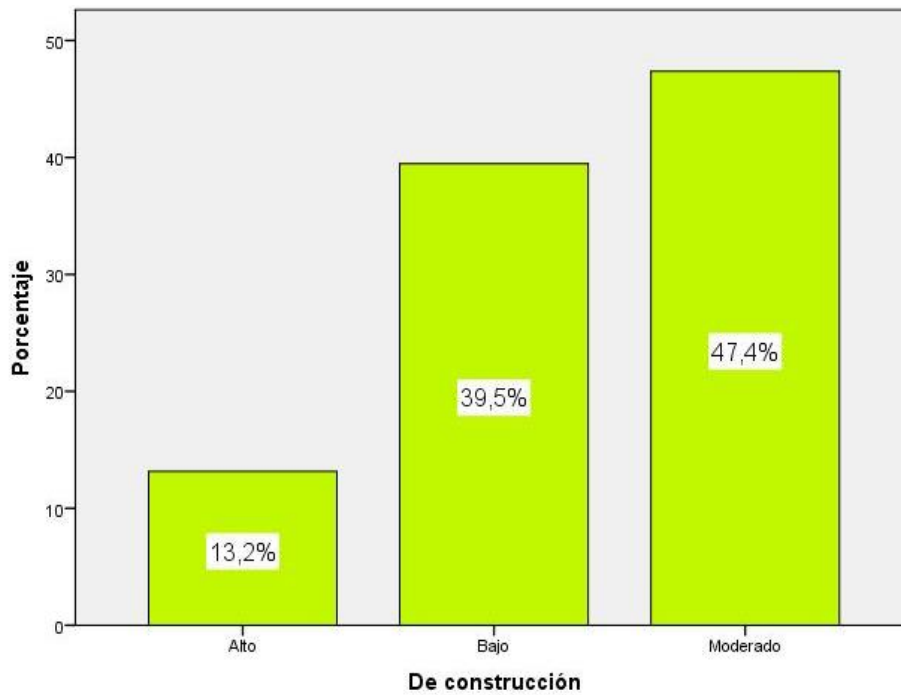
De construcción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	13,2	13,2	13,2
	Bajo	15	39,5	39,5	52,6
	Moderado	18	47,4	47,4	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E.N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 47,4% de los niños de 4 años de la I.E N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión de construcción, un 39,5% consiguieron un nivel bajo y un 13,2% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 9

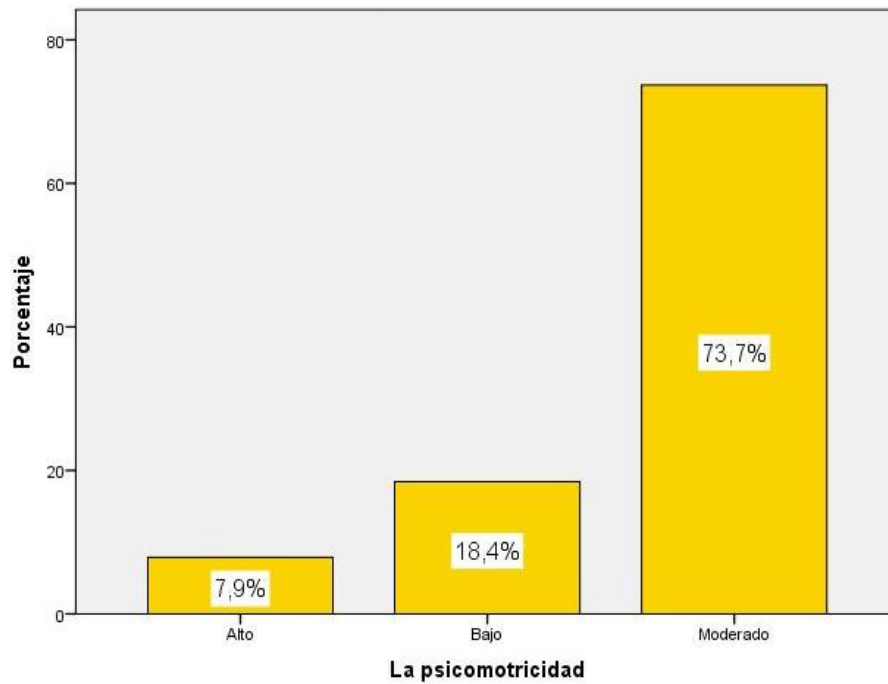
La psicomotricidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	3	7,9	7,9	7,9
	Bajo	7	18,4	18,4	26,3
	Moderado	28	73,7	73,7	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 73,7% de los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la variable psicomotricidad, un 18,4% consiguieron un nivel bajo y un 7,9% obtuvieron un nivel alto.

TABLA 10

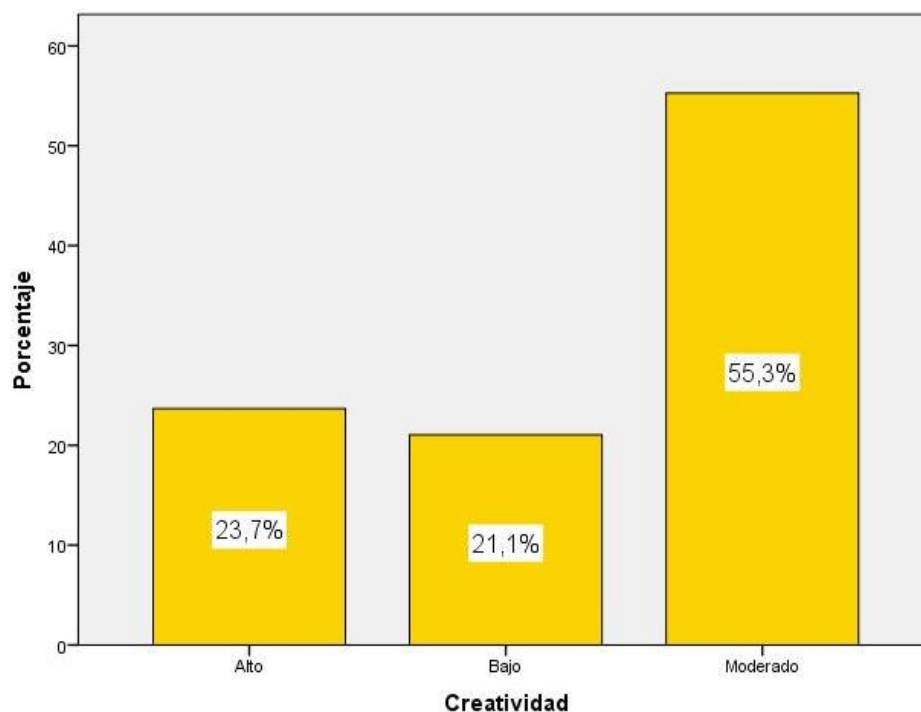
Creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	9	23,7	23,7	23,7
	Bajo	8	21,1	21,1	44,7
	Moderado	21	55,3	55,3	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 6



De la fig. 6, un 55,3% de los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión creatividad, un 23,7% consiguieron un nivel alto y un 21,1% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 11

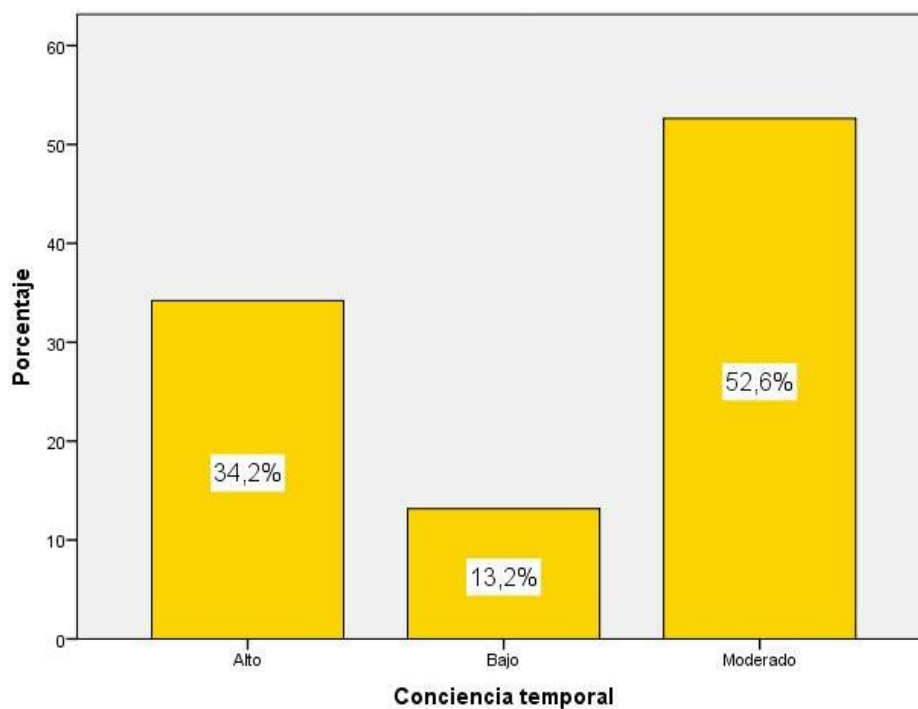
Conciencia temporal					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	34,2	34,2	34,2
	Bajo	5	13,2	13,2	47,4
	Moderado	20	52,6	52,6	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 4 años de la I.E..N°87-

Emilia Barcia Boniffatti -Huaral -2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 7



De la fig. 7, un 52,6% de los niños de 4 años de la I.E. N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 alcanzaron un nivel moderado en la dimensión conciencia temporal, un 34,2% consiguieron un nivel alto y un 13,2% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa **Ha**: El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Hipótesis nula H_0 : El juego como estrategia didáctica no se relaciona significativamente con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

TABLA 12

Relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad

Correlaciones				
			El juego como estrategia didáctica	La psicomotricid ad
Rho de Spearman	El juego como estrategia didáctica	Coefficiente de correlación	1,000	,826**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	La psicomotricidad	Coefficiente de correlación	,826**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.826$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

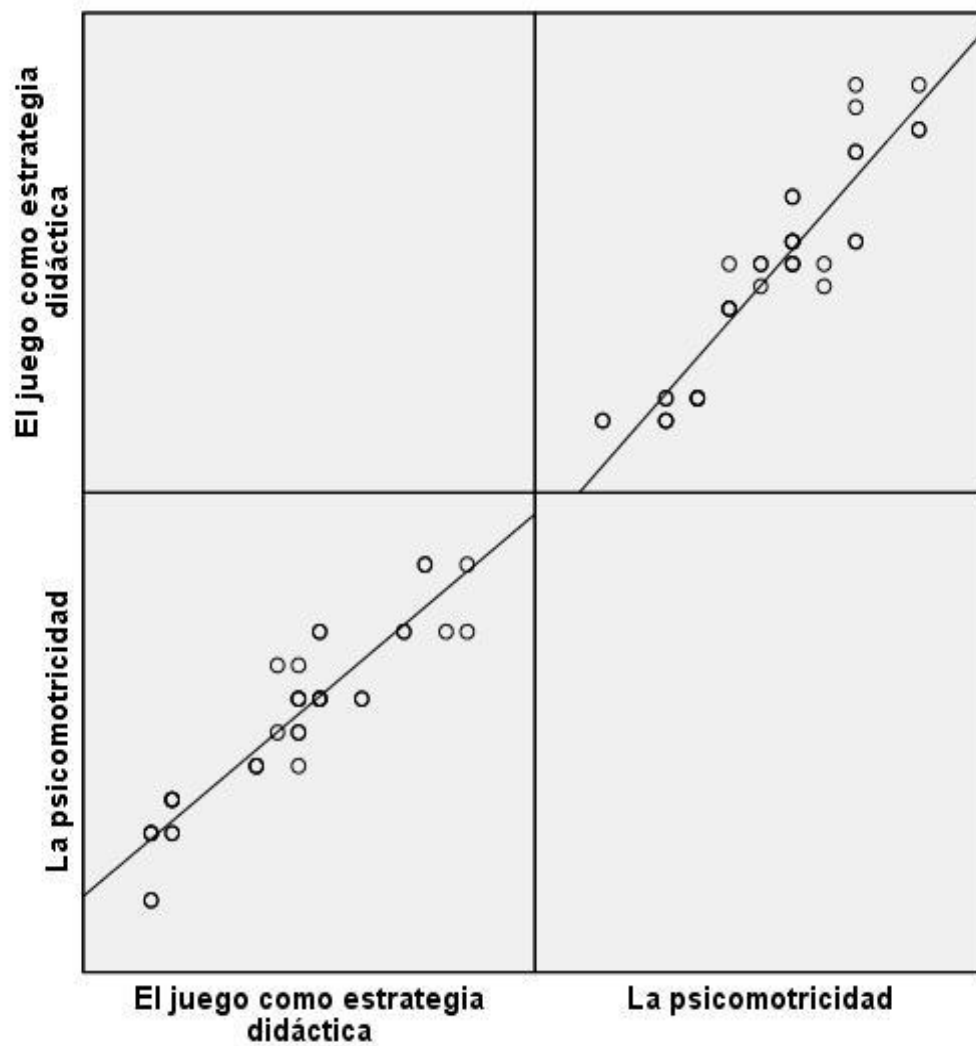


Figura 8. El juego como estrategia didáctica y psicomotricidad

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Hipótesis nula **H₀**: El juego como estrategia didáctica no se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

TABLA 13*Relación entre el juego como estrategia didáctica y creatividad*

Correlaciones			El juego como estrategia didáctica	Creatividad
Rho de Spearman	El juego como estrategia didáctica	Coefficiente de correlación	1,000	,761**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,761**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.761$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

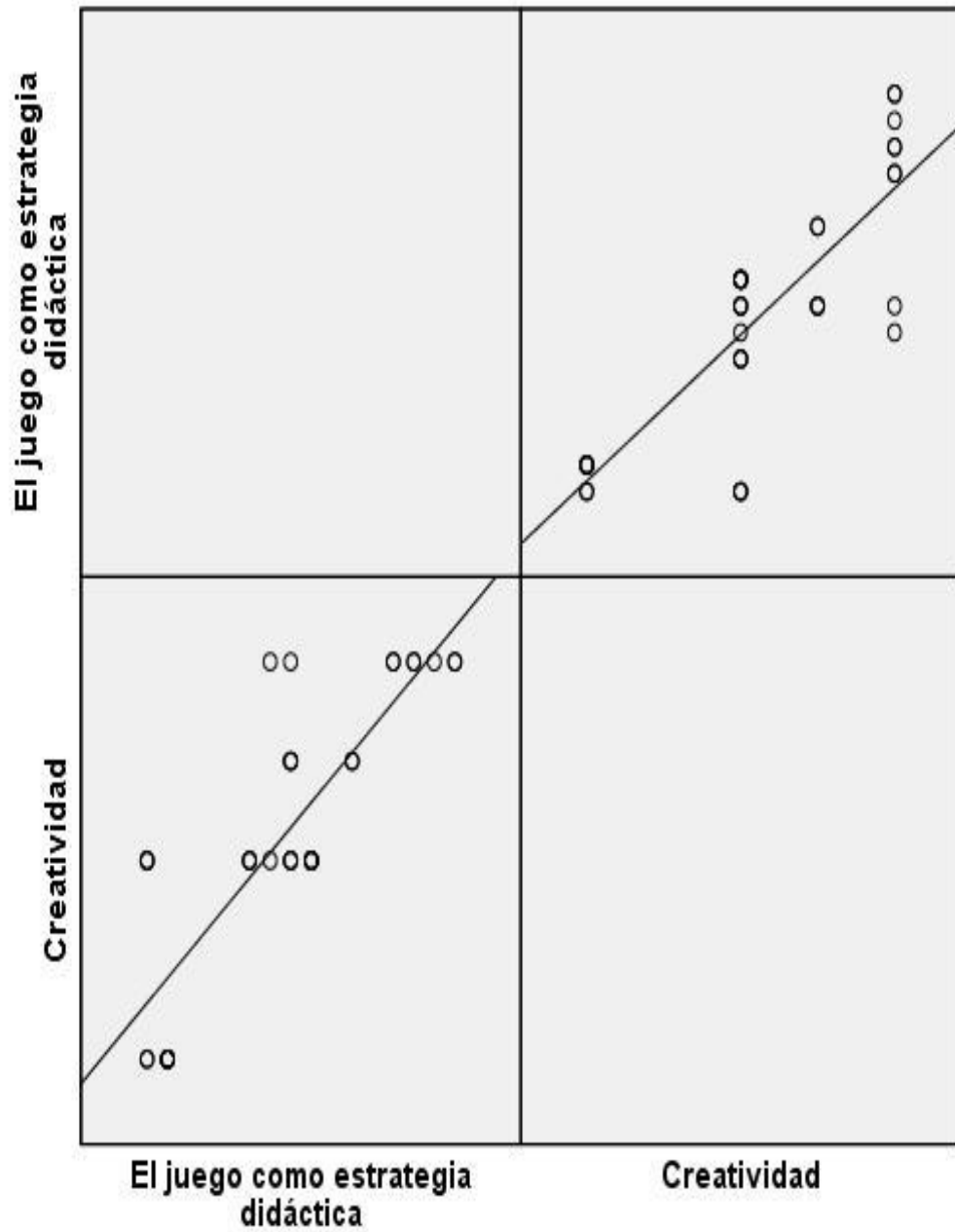


Figura 9. El juego como estrategia didáctica y creatividad

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Hipótesis nula H_0 : El juego como estrategia didáctica no se relaciona directamente con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

TABLA 14

Relación entre el juego como estrategia didáctica y conciencia temporal

Correlaciones				
			El juego como estrategia didáctica	Conciencia temporal
Rho de Spearman	El juego como estrategia didáctica	Coeficiente de correlación	1,000	,856**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Conciencia temporal	Coeficiente de correlación	,856**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.856$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

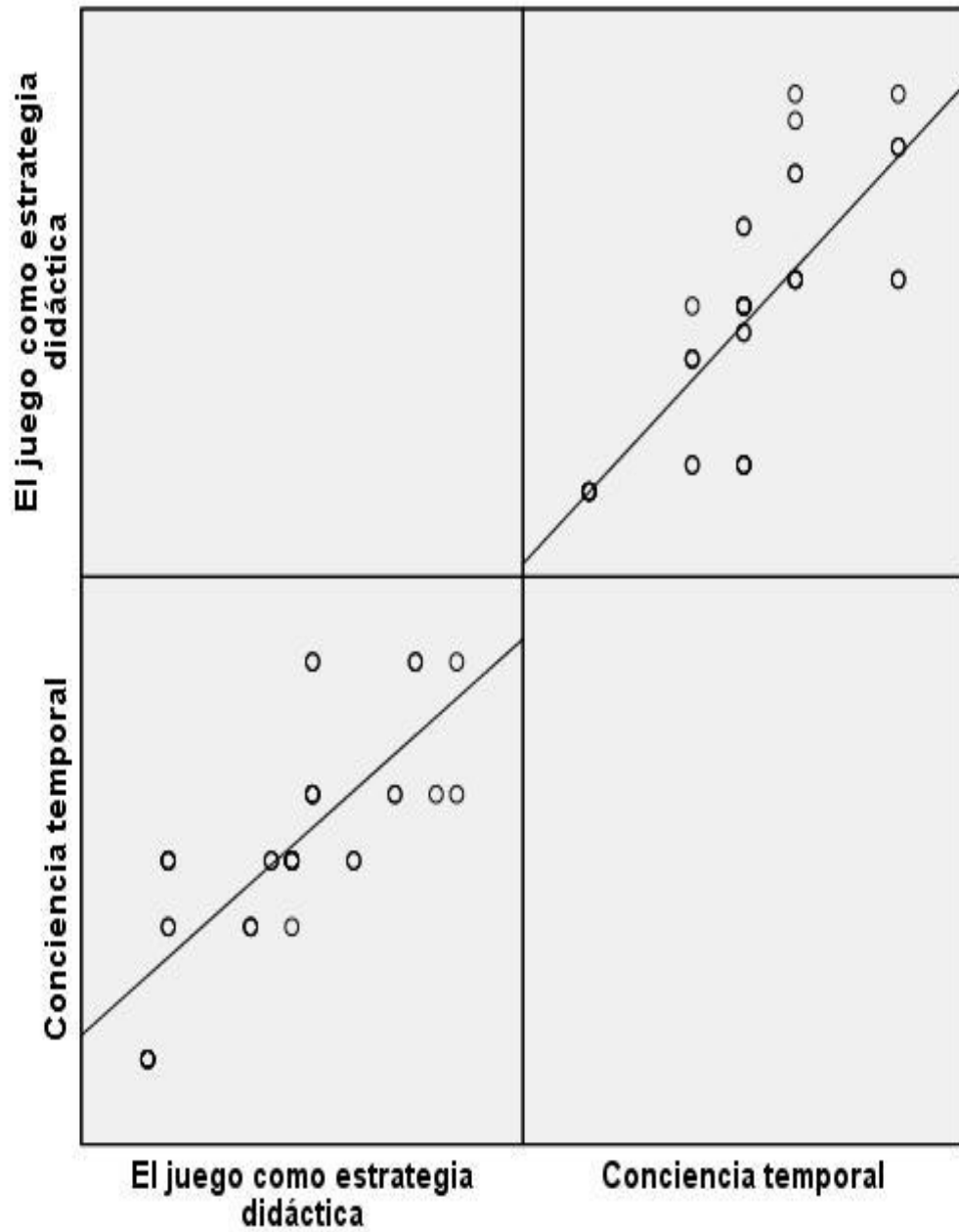


Figura 10. El juego como estrategia didáctica y conciencia temporal

CAPITULO V

COCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **Primero:** En la prueba realiza a la hipótesis central se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, debido a que la correlación de Spearman que muestra un 0.826 de **muy buena** asociación.
- **Segundo:** Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral - 2018, porque la prueba de correlación de Spearman devuelve un valor de 0.761 representando una **buena** asociación.
- **Tercero:** Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 y la correlación de Spearman un valor de 0.856 representando una **muy buena** asociación.

5.2 RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones:

- **Primero:** Es importante que los maestros deben de crear ambientes para desarrollar actividades con sus niños ya que el ambiente es muy importante para que los niños se puedan abrirse. En la prueba realizada a la hipótesis central se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018, debido a que la correlación de Spearman que muestra un 0.826 de **muy buena** asociación.
- **Segundo:** Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral - 2018, porque la prueba de correlación de Spearman devuelve un valor de 0.761 representando una **buena** asociación.
- **Tercero:** Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018 y la correlación de Spearman un valor de 0.856 representando una **muy buena** asociación.

CAPITULO VI

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

6.1 Bibliografía

Albujar, R. (2009). Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años. Ecuador: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL.

Alvarez, F. (2002). “Inteligencia emocional y desarrollo socio afectivo. Lima: UAP.

Batista, H. -F. (2003). Metodología de la Investigación. Mexico: McGraw nHill.

Campos, M. (2006). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA:. Chile: Universidad de Chile.

Cuellar, T. (2015). la práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños, . Huacho: UNJFSC.

Díez, M. (2007). Mi escuela sabe a naranja.”Libro de visitas” . Barcelona: : Graó. .

Erikson, E. (2000). El ciclo vital completado. . Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Euceda, T. (2012). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica . Honduras: Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Fernandez de Haro, y. G. (2003). Enciclopedia de Educacion Infantil. España: Ediciones Aljibe.

HERNÁNDEZ, R. H.-C. (2007). Metodología de la Investigación. . . Mexico: Mc Graw.

MINEDU. (02 de FEBRERO de 2012). <http://repositorio.minedu.gob.pe>. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe>

PIAGET, J. (1973). Key Thinkers in Linguistics and the Philosophy of Language - Credo Reference». search.credoreference.com . USA: Springer.

Torres, T. y. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1. Lima: Saber. Ula.

Valero, A. (2006). Epistemología Social y Política del Coocimiento: Un análisis del Programa de Investigación de Steve Fuller. Universidad Complutense de Madrid: España.

Vygotsky. (1988). El Juego. Cambridge, MA: Harvard University Press: MA: Harvard University Press.

Wallon, H. (1987). Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. . Madrid, : Visor-Mec.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°87 - EMILIA BARCIA BONIFFATTI - HUARAL - 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE		
			V. Independiente (x): El juego como estrategia didáctica		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems/Índice
<p>Problema General</p> <p>¿En qué medida el juego como estrategia didáctica se relaciona con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018?</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018?</p>	<p>Objetivos Generales</p> <p>Comparar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p> <p>Determinar si el juego como estrategia didáctica se relaciona con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p> <p>Hipótesis Específicas.</p> <p>El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p> <p>El juego como estrategia didáctica se relaciona directamente con la conciencia corporal en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°87- Emilia Barcia Boniffatti-Huaral -2018.</p>	V. Independiente (x): El juego como estrategia didáctica		
			Sensorio motriz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descubre sensaciones nuevas al jugar 2. Repite movimientos continuos al jugar 3. Realiza gestos según su agrado 4. Percibe los objetos con facilidad. 	5 5 5
			Simbólicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arma y desarma sus juguetes con facilidad 2. Ordena sus juguetes siguiendo instrucciones 3. Crea situaciones con imaginación 	15
			De construcción	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Realiza con facilidad la tarea encomendada 2. Adapta variadas actividades creativas. 3. Resuelve soluciones complejas con ayuda 	
			V. Dependiente (y): La psicomotricidad		
			Creatividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega con espontaneidad 2. Demuestra autonomía en sus juegos 3. Manipula objetos con habilidad. 4. Emplea objetos con intencionalidad. 	5 5
			Conciencia corporal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza las partes de su cuerpo correctamente. 2. Se desplaza por el espacio coordinadamente 3. Manifiesta un lenguaje corporal coherente con el verbal. 	10

TIPO: INVESTIGACIÓN BASICA	NIVEL: DESCRIPTIVO- CORRELACIONAL	DISEÑO DEL ESTUDIO: NO EXPERIMENTAL	POBLACIÓN :80 ALUMNOS MUESTRA: 38 ALUMNOS	TÉCNICAS : OBSERVACIÓN - ENCUESTAS INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO-CUESTIONARIOS
--------------------------------------	--	---	--	---

