

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**



**EL JUEGO PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN IGNACIO DE
LOYOLA DE LA REGIÓN CALLAO – AÑO 2020**

Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Nivel INICIAL

Especialidad: EDUCACION INICIAL Y ARTE.

AUTOR

Bach. KARLA MARITZA ROMERO RAMIREZ DE AGUILAR

Asesor: Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

Huacho – 20201

**EL JUEGO PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR SAN IGNACIO DE LOYOLA DE LA REGIÓN
CALLAO – AÑO 2020**

Bach. KARLA MARITZA ROMERO RAMIREZ DE AGUILAR

TESIS

Asesor: Lic. ROSA MERCEDES VILCHEZ JAIME

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

Dedicatoria

Este título se lo dedico a mi hijo que es mi motor y motivo.

Karla Maritza Romero Ramirez De Aguilar

Agradecimiento

A Dios, mis padres y toda mi familia que siempre está conmigo en cada paso que doy.

Karla Maritza Romero Ramirez De Aguilar

Índice

RESUMEN.....	
INTRODUCCIÓN.....	
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	01
1.2. Formulación del problema.....	03
1.2.1. Problema general.....	03
1.2.2. Problemas específicos.....	03
1.3. Objetivos de la investigación.....	04
1.3.1. Objetivo general.....	04
1.3.2. Objetivo específicos.....	04
1.4. Justificación de la investigación.....	05
1.5. Delimitación de estudio.....	05
1.6. Viabilidad de estudio	05
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de la investigación.....	08
2.2. Bases teóricas.....	12
2.3. Definiciones conceptuales.....	41
2.4. Formulación de la hipótesis.....	43

2.4.1. Hipótesis general.....	43
2.4.2. Hipótesis específicas.....	43

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico.....	44
3.1.1. Tipo.....	44
3.1.2. Enfoque.....	44
3.2. Población y muestra.....	45
3.3. Operacionalización de variables e indicadores.....	46
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	47
3.4.1 Técnicas a emplear.....	42
3.4.2 Descripción de los instrumentos.....	42
3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.....	42

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Presentación de cuadros, Gráficos e Interpretación.....	48
---	----

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión.....	63
5.2. Conclusiones.....	64
5.3. Recomendaciones.....	67

CAPÍTULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas.....	70
-----------------------------	----

ANEXOS

Matriz de Consistencia.....	73
-----------------------------	----

Encuesta.....	75
---------------	----

Fotografías.....	77
------------------	----

Índice de tablas

Tabla 1	¿Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria?.....	26
Tabla 2	¿canta alguna canción mientras juega?.....	27
Tabla 3	¿Quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase?	28
Tabla 4	¿Demuestra interés por participar en los juegos?	29
Tabla 5	¿participa de forma espontánea durante el juego?.....	30
Tabla 6	¿conoce los juegos tradicionales?.....	31
Tabla 7	¿le pide al profesor que realice juegos en clase?.....	32
Tabla 8	¿le gusta los juegos tradicionales?.....	33
Tabla 9	¿ le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?	34
Tabla 10	¿le gusta el juego salta costales?	35
Tabla 11	¿comprende las instrucciones y reglas del juego?.....	36
Tabla 12	¿cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?	37
Tabla 13	¿conoce los juegos populares?.....	38
Tabla 14	¿describe como quisiera que fueran los juegos del futuro?.....	39
Tabla 15	¿comparte sus ideas a futuro con sus compañeros?.....	40
Tabla 16	Juega con los demás niños.....	41
Tabla 17	Muestra seguridad en sus movimientos.....	42
Tabla 18	Coordina al momento de realizar actividades	43
Tabla 19	Demuestra afecto a los demás	44
Tabla 20	Se orienta en tiempo y espacio	45
Tabla 21	Interpreta imágenes	46
Tabla 22	Entiende cuando se le indica algo con gestos.....	47
Tabla 23	Recuerda los conocimientos adquiridos	48
Tabla 24	Mantiene el equilibrio con su cuerpo	49
Tabla 25	Controla los movimientos de su cuerpo	50
Tabla 26	Sigue instrucciones al aire libre.....	51
Tabla 27	Desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad	52

Índice de figuras

Figura 1	¿Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria?	26
Figura 2	¿canta alguna canción mientras juega?	27
Figura 3	¿Quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase?.....	28
Figura 4	Demuestra interés por participar en los juegos?.....	29
Figura 5	¿participa de forma espontánea durante el juego?	30
Figura 6	¿conoce los juegos tradicionales?	31
Figura 7	¿le pide al profesor que realice juegos en clase?.....	32
Figura 8	¿le gusta los juegos tradicionales?	33
Figura 9	¿ le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?	34
Figura 10	¿le gusta el juego salta costales?	35
Figura 11	¿comprende las instrucciones y reglas del juego?.....	36
Figura 12	¿cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?.....	37
Figura 13	¿conoce los juegos populares?	38
Figura 14	¿describe como quisiera que fueran los juegos del futuro?.....	39
Figura 15	¿comparte sus ideas a futuro con sus compañeros?	40
Figura 16	Juega con los demás niños	41
Figura 17	Muestra seguridad en sus movimientos	42
Figura 18	Coordina al momento de realizar actividades	43
Figura 19	Demuestra afecto a los demás	44
Figura 20	Se orienta en tiempo y espacio	45
Figura 21	Interpreta imágenes	46
Figura 22	Entiende cuando se le indica algo con gestos	47
Figura 23	Recuerda los conocimientos adquiridos.....	48
Figura 24	Mantiene el equilibrio con su cuerpo	49
Figura 25	Controla los movimientos de su cuerpo	50
Figura 26	Sigue instrucciones al aire libre	51
Figura 27	Desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad.....	52

Resumen

La presente investigación titulada “el juego para fortalecer la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020”. **Objetivo:** “Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020”. **Material y método:** Realizado de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. La población estuvo conformada por 30 niños y la muestra es el total de la población que serían 30 niños de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola. Tipo Descriptivo correlacional. El instrumento para medir el juego y la psicomotricidad es la lista de cotejo para ambas variables. **Resultados y conclusiones:** se llegó a la conclusión que El juego si se relaciona con la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

Palabras claves: Psicomotricidad, Juegos, Institución

Abstract

The present investigation titled "the game to strengthen psychomotricity in 5-year-old children of the San Ignacio de Loyola Private Educational Institution in the Callao region - year 2020". Objective: "To determine the relationship between play and psychomotor skills in 5-year-old children of the San Ignacio de Loyola Private Educational Institution in the Callao region - year 2020". Material and method: Made by the San Ignacio de Loyola Private Educational Institution in the Callao region - year 2020. The population was made up of 30 children and the sample is the total population that would be 30 children from the San Ignacio de Loyola. Descriptive type correlational. The instrument to measure play and psychomotricity is the checklist for both variables. Results and conclusions: it was concluded that the game is related to psychomotor skills in 5-year-old children from the San Ignacio de Loyola Private Educational Institution in the Callao region - year 2020.

Keywords: Psychomotricity, Games, Institution

INTRODUCCIÓN

La investigación de los juegos es importante para conseguir la motivación para realizar las clases, en especial la de educación física, los niños de 5 años ya están adaptándose a la primaria la psicomotricidad es un área que se encarga de la motricidad de los niños, dentro de ello trabaja la motricidad gruesa, fina, coordinación visomotora, esta se desarrolla mediante juegos y actividades y se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños ya que trabajaran los dos hemisferios del cerebro y el niño coordinara mejor sus movimientos y pensamientos.

Capítulo I: de la introducción, está la justificación de la investigación, los alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: de Marco teórico están las teorías y conceptos de los juegos recreativos y la motivación, que sustentan la investigación, variables, características, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: de Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos de la motivación y el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol.

Capítulo IV: de los resultados, se presenta las tablas, las figuras con la interpretación y toma de decisiones.

Capítulo V: de la discusión, donde se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: de las conclusiones y recomendaciones, se da a conocer todas las conclusiones a las que se llegó y se realiza algunas recomendaciones acerca de los juegos recreativos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Al estudiar la realidad de los problemas actuales que enfrentan los niños y niñas que fueron a la escuela en los primeros años de su vida, se puede apreciar que los problemas más críticos que enfrentan están relacionados con la psicomotricidad y los juegos.

Por lo tanto, estas variables de investigación se toman en consideración para la investigación actual. En apoyo de esta investigación se revisó información general, es decir, a escala global, se encontró que según la Federación Española de Asociaciones de Psiquiatría (sf), nos dice que “las actividades psiquiátricas europeas existían como concepto en la década de 1930, y que, en 1940 En la década de 1940, se estableció la primera escuela de entrenamiento mental deportivo. A lo largo de los años, se han desarrollado diferentes conceptos en paralelo en diferentes países europeos”.

Actualmente en el Perú, se ha visto que la mayoría de niños se dedican o son embargados por el sedentarismo y no le gusta hacer ejercicios ni estar en movimientos, entonces vamos a encontrar resultados de niños que no pueden pararse en un pie porque no tienen equilibrio o que no puedan formar figuras con solo mover las partes de su cuerpo, etc.

La Institución Educativa San Ignacio de Loyola no es ajeno a este tema debido a que sus niños tampoco cuentan con este tipo de habilidades es por ello que se plantea la presente investigación que es titulada así: El juego y la psicomotricidad en niños de 5 años”, donde llegaremos a la conclusión y que estos puedan ser aprovechados y

afortunados tanto por los niños como también por el director y plana docente de la presente institución o diferentes instituciones dedicadas al mismo rubro.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?

¿Cuál es la relación entre el juego y la motricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?

¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

Determinar la relación entre el juego y la motricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

1.4. Justificación de la investigación

La justificación del problema en el aspecto metodológico se sustenta en:

Trascendencia: el juego y la psicomotricidad es una variable de mucha importancia dentro de la clase de educación física.

Utilidad: Porque resuelve un problema pedagógico.

Los resultados de la investigación van a fortalecer el campo de la pedagogía dentro de la clase de educación física de como el juego fortalece la psicomotricidad en los niños para realizar las clases y actividades favoritas.

Los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola serán los beneficiados, ya que entenderán de como el juego fortalece la psicomotricidad en ellos y esto aplicarlo en varios niveles de la institución educativa y fortalecer este tema de gran interés para los niños de inicial, primaria y secundaria..

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Callao - Lima

Alcance temporal: Año 2020.

Alcance temático: El Juego y la Psicomotricidad.

Alcance institucional: niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió el Colegio San Ignacio de Loyola.

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

Ambiental

Investigación académica, por el cual no perjudica el medio ambiente.

Financiera

El costo que ocasionó el desarrollo de la tesis estuvo financiado por la investigadora.

Social

Se formó un equipo para la investigación que participó de manera eficiente.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Caro y Cifuentes (2017), en la investigación “DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA HACIA LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA A PARTIR DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS” para la Universidad libre, siendo el objetivo “Identificar la forma en que un programa pedagógico Atiendo y Aprendo centrado en el desarrollo de juegos cooperativos apoya el perfeccionamiento de la motivación intrínseca en estudiantes del grado 1003 del colegio Universidad Libre” (p. 22). La metodología, la investigación es cualitativa y cuantitativa, la población es de 17 hombres y 13 mujeres aptos para realizar actividades físicas, se utilizó el test de motivación. Las conclusiones a las que llegaron son: “La implementación constante de juegos cooperativos en la clase de educación física puede generar cambios positivos en el emocional de los estudiantes” además que “La población masculina presenta una inclinación hacia los juegos pre deportivos, pero no cierran las puertas a nuevas opciones o metodologías” (p. 91).

Egüez, P. & Romero, X. (2013). “Incidencia del desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 4 años, en los Centros Infantiles del buen Vivir de la parroquia de Conocoto y su influencia para los futuros aprendizajes de lecto-escritura”. La presente investigación tiene como finalidad “comprender y resaltar la importancia que ejerce el desarrollo psicomotriz de los niños y de qué manera influirá en los futuros aprendizajes de lecto-escritura”. El ser humano ha ido construyendo el conocimiento de todo lo que le rodea desde el principio, por eso se considera esta

mirada, porque el niño va aprendiendo a través del movimiento a través de sus sentidos para obtener nuevos aprendizajes. La investigación es analítica y descriptiva, porque de esta manera se puede determinar el nivel de desarrollo del centro de una buena vida para los niños. La teoría de Piaget confirma que la inteligencia se establece por las actividades deportivas. La importancia del año, servirá de base para los que aparecerán en sus vidas. Los cuestionarios y las guías de observación son herramientas para recopilar información para medir y promover la importancia del desarrollo psicomotor de los niños, y los materiales utilizados para aplicar las guías de observación son suficientes.

Cotom, L. (2012). "Psicomotricidad y su relación en el proceso de Lectoescritura. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala". El movimiento psicológico es una actividad que da sentido psicológico al deporte y se convierte en un elemento básico del aprendizaje porque promueve un proceso cognitivo eficaz. Por otro lado, el proceso de alfabetización es la relación que existe entre la lectura y la escritura, a medida que se desarrollan las actividades, las habilidades y habilidades cognitivas y las habilidades psicomotoras en cada campo son necesarias. La actividad mental y su relación en el proceso de alfabetización es producto de una investigación Una muestra real de 26 niños y niñas de secundaria en el Centro de Formación Integral Villa Educativa en Quetzaltenango. Por este motivo, durante el proceso de consulta, se trabajó con dos grupos y se aplicó la prueba ABC, que se utiliza para medir la madurez de la alfabetización como prueba de entrada y salida. "El trabajo de investigación es de tipo experimental y la metodología estadística utilizada fue la significación y fiabilidad de la media aritmética" (p. 59). "La propuesta fue un taller de socialización de experiencias para maestros de preprimaria con el fin de aprender y practicar las herramientas que les han funcionado

en el proceso de enseñanza y así poder rehabilitar algunas de las diferentes áreas de psicomotricidad para contribuir al procedimiento formativo e integral de los educandos” (p. 11).

Cevallos, R. (2011). La aplicación de “la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de Primer Año de Educación Básica en el Jardín Experimental Lucinda Toledo de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010. Universidad Central del Ecuador”. El fundamento teórico, se hizo en base a “temas directamente relacionados con la psicomotricidad y los procesos de lectoescritura correspondiente a diferentes autores” (p. 25). “Se partió de una investigación bibliográfica y de campo, utilizando técnicas de fichaje, encuestas, y listas de cotejo, cuyos datos se tabularon y procesaron en función de la estadística descriptiva” (p. 38), se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones. “Se elaboró la propuesta que es un documento sencillo, que orientará la aplicación de la psicomotricidad a los profesionales del mencionado jardín de infantes” (pág. xi).

Bautista (2011), en su investigación “EL JUEGO COMO AGENTE DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS (AS) DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA ROSA ZÁRATE DEL CANTÓN SALCEDO” aprobado en la Universidad Técnica de Ambato, en el objetivo “Determinar la incidencia de los juegos en la motivación para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de la escuela Fiscal Mixta Rosa Zarate” (p. 10). La metodología, la investigación es cualitativa, se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento es la observación, es de nivel exploratorio, la población y muestra es de 6 docentes y 41 estudiantes. La conclusión a la que llegó es la siguiente: “Los juegos influyen en el proceso enseñanza aprendizaje lo cual es muy visible notar en los niños y niñas de la escuela fiscal mixta Rosa Zarate que su rendimiento académico es afectado por este problema” (p. 69).

2.1.2. Investigaciones nacionales

Cuba (2019), en su investigación “EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANACONDE, AREQUIPA-2017” para la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en su objetivo tiene “Demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017” (p. 28). La metodología usada es de enfoque cuantitativo con método hipotético – deductivo, la investigación es aplicada, de diseño pre experimental, la técnica es la observación. La conclusión a la que llego es la siguiente “se ha determinado que la aplicación del programa es eficaz, por cuanto se ha logrado que el 100% de niños y niñas evaluadas alcancen el nivel de aprendizaje logro (B). Con un nivel de significancia de 25,4601 según la prueba T Student” (p. 54).

Casaño (2018), en la investigación “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA PARA LOGRAR APRENDIZAJES EN NIÑOS Y NIÑAS” para la Universidad Hermilio Valdizan, con el objetivo de “Deconstruir la estructura de mi práctica pedagógica, con respecto al juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 249 de Leoncio Prado, 2014” (p. 13). La metodología es una investigación cualitativa de enfoque critico reflexivo, la muestra es de 25 estudiantes, la técnica empleada fue la observación sistemática, con el cuaderno de campo como instrumento. Las

conclusiones son “La deconstrucción de la práctica pedagógica contribuyó a identificar las recurrencias con respecto al uso de estrategias motivadoras, no lograré los aprendizajes esperados en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 249 de Leoncio Prado 2014” (p. 65).

Silva, M. (2017): “Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años - instituciones educativas Red 03, Huaral 2017. Universidad César Vallejo, Lima, Perú”. La presente investigación tuvo como objetivo “determinar la relación entre la psicomotricidad y la lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años - instituciones educativas Red 03, Huaral 2017” (p. 19). “La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un diseño no experimental – transversal – correlacional con dos variables” (36). “La población estuvo conformada por 387 niños y la muestra fue 193. Se utilizó la observación como técnica de recopilación de datos de las variables psicomotricidad y lectoescritura; se empleó como instrumento El Test para ambas variables” (p. 50). “Los instrumentos fueron sometidos a la validez de contenido a través del juicio de tres expertos con un resultado de aplicable y el valor de la confiabilidad fue con la prueba Alfa de Cronbach con coeficientes de 0,887 para el test de psicomotricidad y 0,844 para el test de lectoescritura, indicándonos una muy alta confiabilidad” (P. 58). Los resultados de la investigación indicaron que: “Existió relación positiva entre la psicomotricidad y la lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años - instituciones educativas Red 03, Huaral 2017 ($r=0,762$ y $Sig.=0,000$)” (p. xi).

Marrufo (2016), en su tesis doctoral “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016” aprobado por la Universidad César Vallejo, en su objetivo dice “Demostrar que la

aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo □ 2016” (p. 27). La metodología usada es una investigación aplicada, con diseño pre experimental, utilizando la técnica del fichaje, la población es de 35 estudiantes del nivel primario. El autor llegó a la conclusión “se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse, Súcota” (p. 76).

2.2. Bases teóricas

2.2.1 El Juego

Huizinga (2007) “el juego es libre y se desarrolla en un tiempo y espacio determinado, las reglas son de carácter obligatorio y se aceptan de forma voluntaria, hay alegría y nerviosismo, acá se es de forma diferente a la vida real”.

Bermejo y Blásquez (2016), “mencionan que el juego siempre motiva a los niños y esta motivación debe ser aprovechada por los profesores para que los niños adquieran conocimientos nuevos de manera fácil y divertida” citado en (Sanchez, 2018).

Como lo define Marrufo (2016), “Es una acción recreativa, en donde deben cumplir algunas reglas los participantes. A través del juego se hace uso de la psicomotricidad, donde se desarrollan capacidades y acciones físicas, mentales de nuestro cuerpo. Se hace con un fin determinado” (p. 35).

Clasificación de los juegos

En los juegos hay competencia, pero más que ello es la diversión y entretenimiento que estos ofrecen, pero al igual que en los otros juegos todos quieren ganar y hay sentimientos, emociones durante el desarrollo del mismo, los juegos se definen por el objetivo, por la cantidad de participantes o las reglas y se clasifican en:

Juegos sociales: se encargan de agrupar personas, compartir experiencias, interactuar en grupo, apoyándose con su equipo, estos pueden ser juegos de cartas, dominó.

Juegos sensoriales: son aquellos juegos donde intervienen los sentidos, se utiliza materiales para facilitar su ejecución, por ejemplo, el juego de identificar sabores, o el de texturas.

Juegos intelectuales: son juegos donde se utiliza la capacidad mental de cálculo, reacción, el razonamiento, en estos juegos encontramos el ajedrez, múltiplos de pum.

Juegos motores: son los juegos donde hay bastantes movimientos, se utilizan las capacidades físicas básicas como correr, saltar, lanzar, patear, por ejemplo, el juego de carreras.

Se ha dejado de la lado ciertos juegos que son muy divertidos y motivadores para los niños los cuales son:

Encostalados: cada niño entra en un costal y debe movilizarse caminando o saltando, pero no debe caerse con el costal.

Quítale la cola al burro: en columnas cogidos de la cintura y el último de la columna tendrá una cola que deberá cuidar y sus compañeros impedirán que vengan los otros niños y se lo arrebaten.

Carrera de tres pies: una pareja de niños se coloca de costado y las piernas que chocan uno al otro es la que se amarra, tienen que caminar y coordinar sus movimientos.

Dimensiones:

Juego Tradicionales: son aquellos juegos que se practican desde tiempos atrás, que perduran en el tiempos y son pasados de generación en generación y esto puede ser a nivel global, pueden cambiar de nombre, pero siguen siendo los mismos juegos desde el punto de vista práctico.

Entre los juegos más comunes tradicionales tenemos:

1. Ajedrez
2. Domino
3. El juego de la sillas
4. A las escondidas
5. La comba
6. La gallinita ciega
7. Policías y ladrones

Juegos Populares: son aquellos juegos que son practicados por un gran grupo de personas dentro de un ámbito territorial, dentro de los juegos populares más comunes tenemos:

1. Ir en patines
2. Pasear en bicicleta
3. Fútbol callejero
4. Quemado
5. Piedra, papel o tijera

6. Juego de las sillas musicales

Juegos Autóctonos: son juegos ya sea antiguos o nuevos pero que se practican o se llevan a cabo en una zona específica.

2.2.2 La Psicomotricidad

Poca (2011) cita a los autores Wallon y Piaget y definen la psicomotricidad como la “acción educativa que valora la actividad corporal en y para el desarrollo de las funciones cognitivas”. Por otra parte, cita a Condemarín quien señala que la psicomotricidad es “el movimiento analizado desde la perspectiva anatómica fisiológica y neurológica es decir el movimiento fundamentado en la realización de actividades de tres sistemas, el sistema piramidal que se encarga de la ejecución de los movimientos voluntarios, el sistema extrapiramidal, que tiene como función conseguir la motricidad automática y el sistema cerebeloso, el cual se encarga de regular la armonía del movimiento”.

Lacunza (2014) define:

“La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas” (p. 01).

Pérez (2005):

“Podemos definir la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consiente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y en con el medio en que se desenvuelve” (p. 2).

Teorías que sustentan la psicomotricidad:

Según Gesell (1946) indica que tiene los siguientes estadios que explican la psicomotricidad en los niños:

“Desde la **escuela relacional**, el cuerpo se considera globalmente -como medio de expresión de emociones- atendiendo a las formas comunicativas corporales vinculadas a otras más simbólicas -como el lenguaje- con un dinamismo en el que se concitan influencias intelectuales, afectivas y emocionales” (p. 89).

“Desde la **escuela desarrollista** se defendía el desarrollo temprano de las capacidades motoras y las aptitudes viso-espaciales (Barsch, Frostig, Getman), considerando el aprendizaje motor como la base de todo aprendizaje (Kephart, Cratty), de modo que los procesos mentales superiores arrancan de la capacidad del niño para formar generalizaciones motoras” (p. 90).

Tipos de Psicomotricidad

Según Morente (2014) indica que hay 2 tipos de psicomotricidad en los niños, los cuales son:

La motricidad fina: “Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca” (Morente, 2014, p. 158). Es la coordinación entre lo que se ve y se toca, estos músculos facilitan lo siguiente: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etc.

La motricidad gruesa: “Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (Morente, 2014, p. 159). Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

Importancia de la psicomotricidad

Altamirano (2016), dice:

“Sirve como un canalizador de energía, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo” (p. 98).

“Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo” (p. 98).

“Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal” (p. 99).

“Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio” (p. 99).

“Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar” (p. 100).

“Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño” (p. 100).

“Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo” (p. 100).

“Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno” (p. 101).

En conclusión, la psicomotricidad es considerado expresivo, comunicativo e interrelacional ya que juega un papel importante en la personalidad de los niños, no solo desarrollan habilidades, sino que a la vez están relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

Dimensiones de la psicomotricidad

Cano (2009), manifiesta que las dimensiones son las siguientes:

1. **Dimensión afectiva emocional:** “La cual considera el cuerpo como relación. Se manifiesta a nivel de la función tónica, la actitud y el estilo motor. Este último constituye el modo de organización de una tarea motora teniendo en cuenta las variables que rodean al individuo, y la situación en que este mismo se encuentra” (p. 01).
2. **Dimensión cognitiva.** “En la cual se observa el control de las relaciones espaciales (el cuerpo en el espacio); el dominio de las relaciones temporales (sucesión ordenada de movimientos en vista de un fin) y el dominio de relaciones simbólicas (utilización de objetos, gestos y significantes)” (p. 01).

3. **Dimensión de la función motriz.** “Particularmente referida a la evolución de la tonicidad muscular, el desarrollo del equilibrio, el control y disociación del movimiento y desarrollo de la eficiencia motriz (rapidez y precisión). Se entiende motricidad como la relación entre los sistemas: piramidal (movimientos voluntarios), extra piramidal (movimientos automáticos), y el sistema cerebeloso (regula el equilibrio interno y la coordinación)” (p. 01).

2.3. Definiciones conceptuales

Habilidad: es poseer una destreza al realizar alguna actividad como dominar un balón.

Juegos: es una actividad donde participan los niños para distraerse y vivir momentos emocionantes de tensión, con reglas y algunos materiales que ayuden al juego.

Juegos recreativos: son juegos donde es más importante la diversión que el afán de competencia.

Juegos autóctonos: se les llama así a los juegos provenientes de un lugar específico y que es jugado por los lugareños.

Juegos tradicionales: son juegos que persisten a lo largo del tiempo, que paso por varias generaciones.

Juegos populares: son los juegos que se ponen de moda, en un espacio de tiempo y que todos lo juegan porque está de moda.

Psicomotricidad

“La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir

que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas” (Lacunza, 2014, pág. 01).

Psicomotricidad afectiva emocional

“La cual considera el cuerpo como relación. Se manifiesta a nivel de la función tónica, la actitud y el estilo motor. Este último constituye el modo de organización de una tarea motora teniendo en cuenta las variables que rodean al individuo, y la situación en que este mismo se encuentra” (Cano, 2009, pág. 01).

Psicomotricidad cognitiva

“En la cual se observa el control de las relaciones espaciales (el cuerpo en el espacio); el dominio de las relaciones temporales (sucesión ordenada de movimientos en vista de un fin) y el dominio de relaciones simbólicas (utilización de objetos, gestos y significantes)” (Cano, 2009, pág. 01).

Psicomotricidad de la función motriz

“Particularmente referida a la evolución de la tonicidad muscular, el desarrollo del equilibrio, el control y disociación del movimiento y desarrollo de la eficiencia motriz (rapidez y precisión). Se entiende motricidad como la relación entre los sistemas: piramidal (movimientos voluntarios), extra piramidal (movimientos automáticos), y el sistema cerebeloso (regula el equilibrio interno y la coordinación)” (Cano, 2009, pág. 01)

Reglas: son instrucciones que te orientan a hacer algo.

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego se relaciona con la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego se relaciona con la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

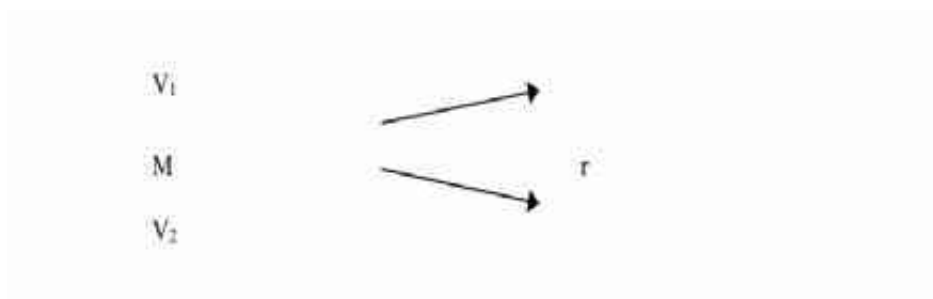
El juego se relaciona con la motricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

El juego se relaciona con la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental.



Dónde:

M : La muestra

V_1 : El Juego

V_2 : La Psicomotricidad

r : Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.1.1. Tipo de investigación

“La investigación aplicada consiste en mantener conocimientos y realizarlos en la práctica además de mantener estudios científicos con el fin de

encontrar respuesta a posibles aspectos de mejora en situación de la vida cotidiana” (Gerena, 2010). La presente investigación es de tipo aplicada.

3.1.2. Nivel de investigación

“La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son saber cómo se puede comparar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014). La investigación es de nivel correlacional

3.1.3. Diseño

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental porque no se dará tratamiento a las variables del juego y la psicomotricidad.

3.1.4. Enfoque

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) definen que el enfoque cuantitativo es “la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. El enfoque de la investigación es Cuantitativa.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Según Bernal (2010), “es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 160).

30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao.

n= Tamaño de la muestra: niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao.

e= Margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de Variables

V1: El Juego

VARIABLE	DEEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V2: EL JUEGO	El juego es una actividad ya sea física o mental que tiene fines de diversión, competencia, etc. donde se enfrentan 2 o más personas con un fin determinado.	Juegos tradicionales	Sin variación Materiales del medio ambiente	10, 11	Likert
		Juegos populares	Integración Entusiasma Diversión	12, 13, 14	Likert
		Juegos autóctonos	Reglamento Modificado	15, 16	Likert

V2: La Psicomotricidad

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: PSICOMOTROCIDA D	Pérez (2004) “La psicomotricidad es basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial” (p.3)	Cognitivo	Relaciones espaciales Relaciones simbólicas Nociones temporales	1, 2, 3	Likert
		Motricidad	Equilibrio Control Movimiento	4, 5, 6	Likert
		Afectiva	Función tónica Actitud Estilo motor	7, 8, 9	Likert

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

A través de la lista de cotejo, se pudo obtener información del conocimiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao.

Para ello se estableció una lista de cotejo para la obtención veras de información al momento de emitir nuestros resultados de la investigación.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Spss, Excel

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Lista de cotejo

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

V1: EL JUEGO

Tabla 1

¿Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

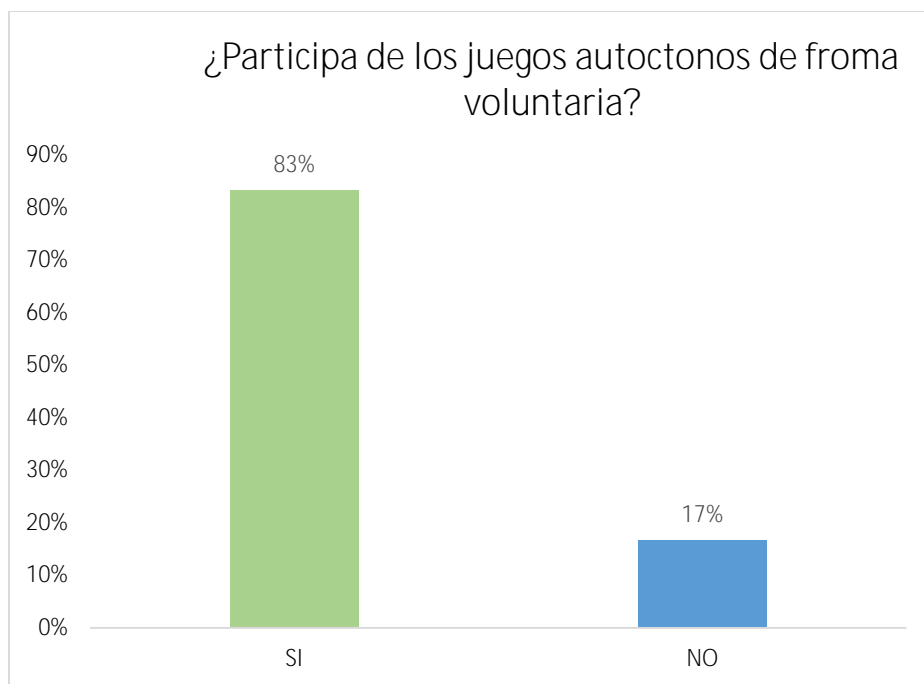


Figura 1 ¿Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria?

De la tabla 1 y figura 1, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 83% manifiesta que si Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria y el 17% manifiesta que no Participa de los juegos autóctonos de forma voluntaria.

Tabla 2

¿canta alguna canción mientras juega?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	73%
NO	8	27%
TOTAL	30	100%

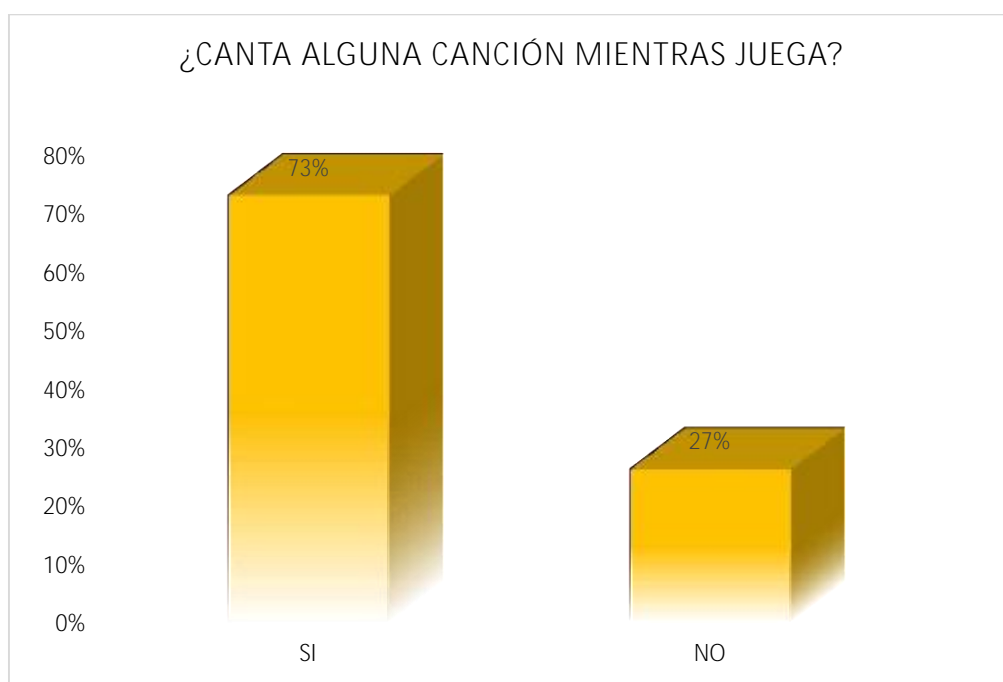


Figura 2 ¿canta alguna canción mientras juega?

De la tabla 2 y figura 2, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 73% manifiesta que si canta alguna canción mientras juega y el 27% manifiesta que no canta alguna canción mientras juega.

Tabla 3

¿Quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

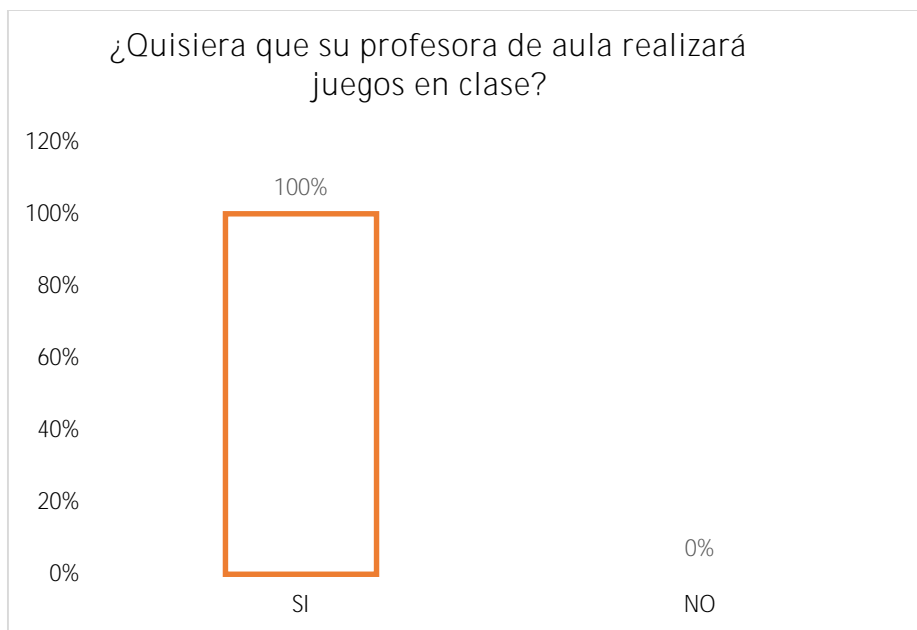


Figura 3 ¿Quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase?

De la tabla 3 y figura 3, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 100% manifiesta que si quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase.

Tabla 4

¿Demuestra interés por participar en los juegos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	93%
NO	2	7%
TOTAL	30	100%



Figura 4 ¿Demuestra interés por participar en los juegos?

De la tabla 4 y figura 4, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 93% manifiesta que si demuestra interés por participar en los juegos y el 7% manifiesta que no demuestra interés por participar en los juegos.

Tabla 5

¿participa de forma espontánea durante el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	87%
NO	4	13%
TOTAL	30	100%

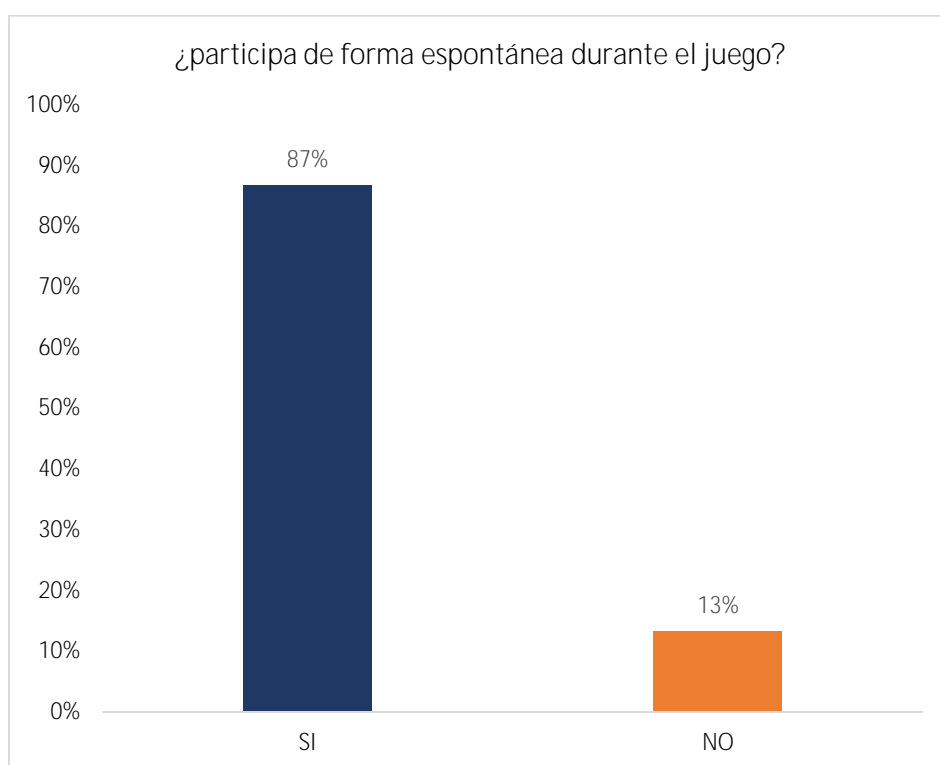


Figura 5 ¿participa de forma espontánea durante el juego?

De la tabla 5 y figura 5, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 87% manifiesta que si participa de forma espontánea durante el juego y el 19% manifiesta que no participa de forma espontánea durante el juego.

Tabla 6

¿conoce los juegos tradicionales?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	30	100%



Figura 6 ¿conoce los juegos tradicionales?

De la tabla 6 y figura 6, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 90% manifiesta que si conoce los juegos tradicionales y el 10% manifiesta que no conoce los juegos tradicionales.

Tabla 7

¿le pide al profesor que realice juegos en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

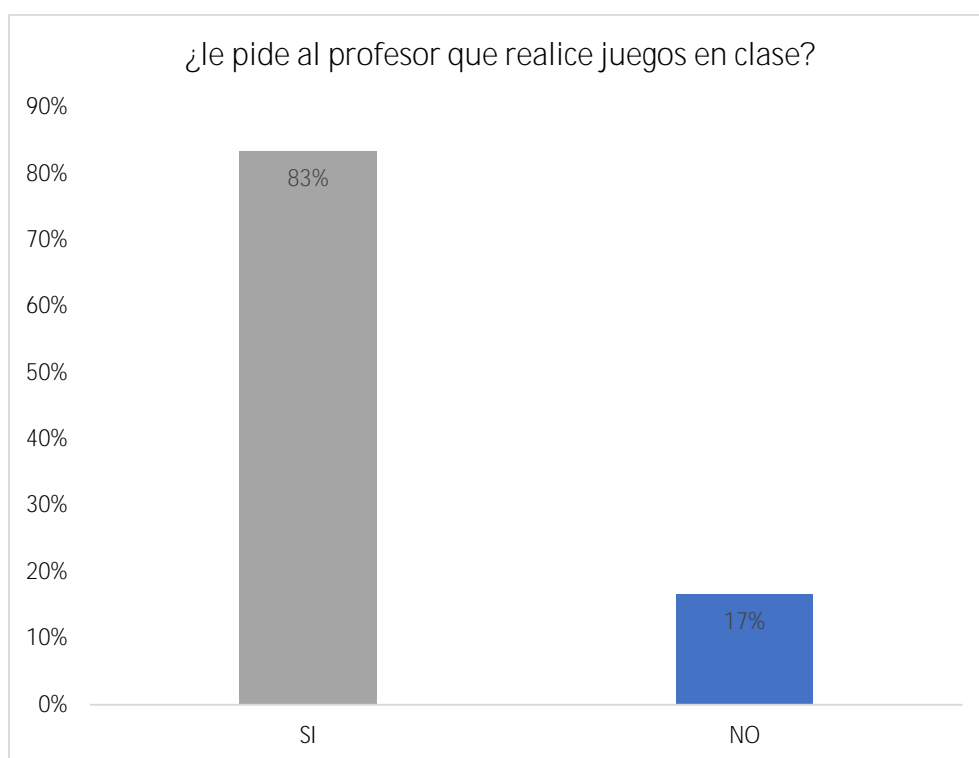


Figura 7 ¿le pide al profesor que realice juegos en clase?

De la tabla 7 y figura 7, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 83% manifiesta que si le pide al profesor que realice juegos en clase y el 17% manifiesta que no le pide al profesor que realice juegos en clase.

Tabla 8

¿le gusta los juegos tradicionales?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	29	97%
NO	1	3%
TOTAL	30	100%

¿le gusta los juegos tradicionales?

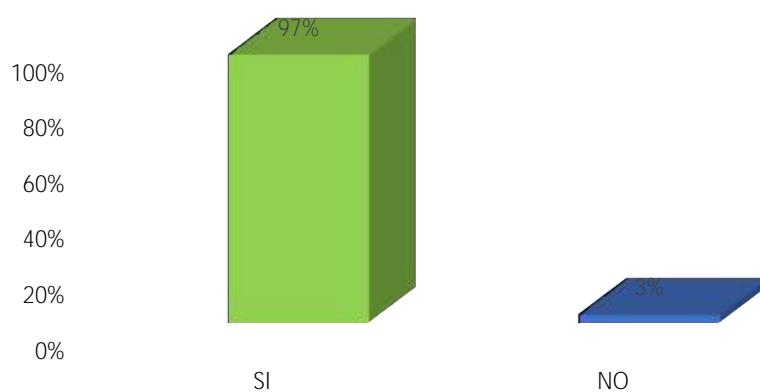


Figura 8 ¿le gusta los juegos tradicionales?

De la tabla 8 y figura 8, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 97% manifiesta que si le gusta los juegos tradicionales y el 3% manifiesta que no le gusta los juegos tradicionales.

Tabla 9

¿ le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	30	100%

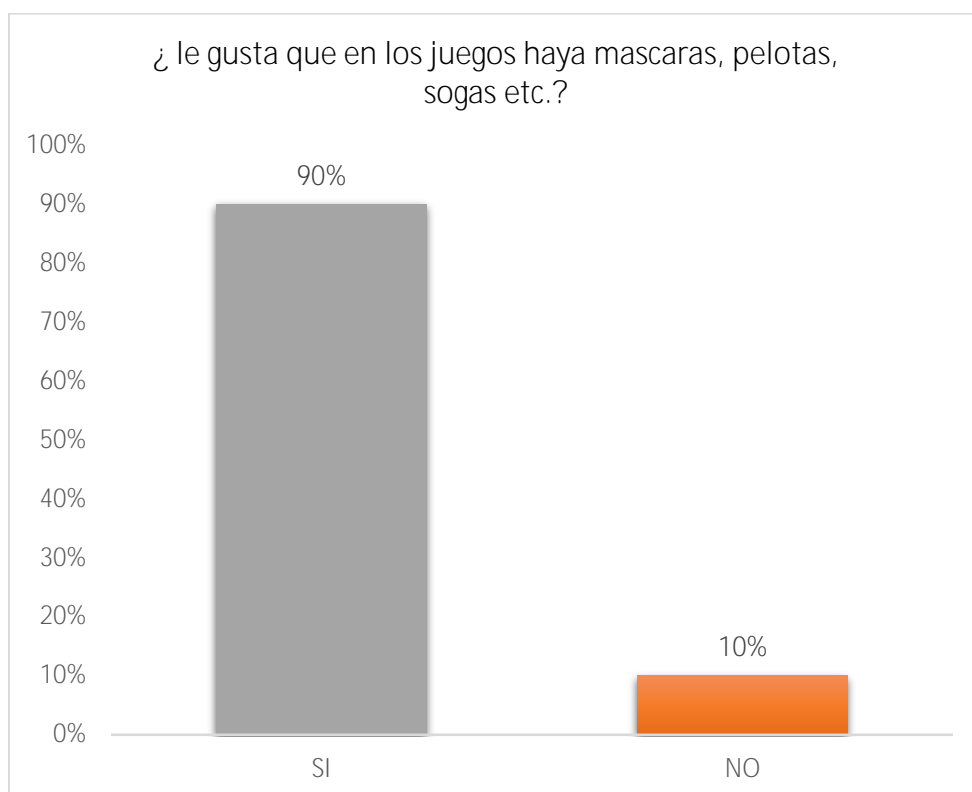


Figura 9 ¿ le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc.?

De la tabla 9 y figura 9, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 90% manifiesta que si le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc. y el 10% manifiesta que no le gusta que en los juegos haya máscaras, pelotas, sogas etc..

Tabla 10

¿le gusta el juego salta costales?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	87%
NO	4	13%
TOTAL	30	100%

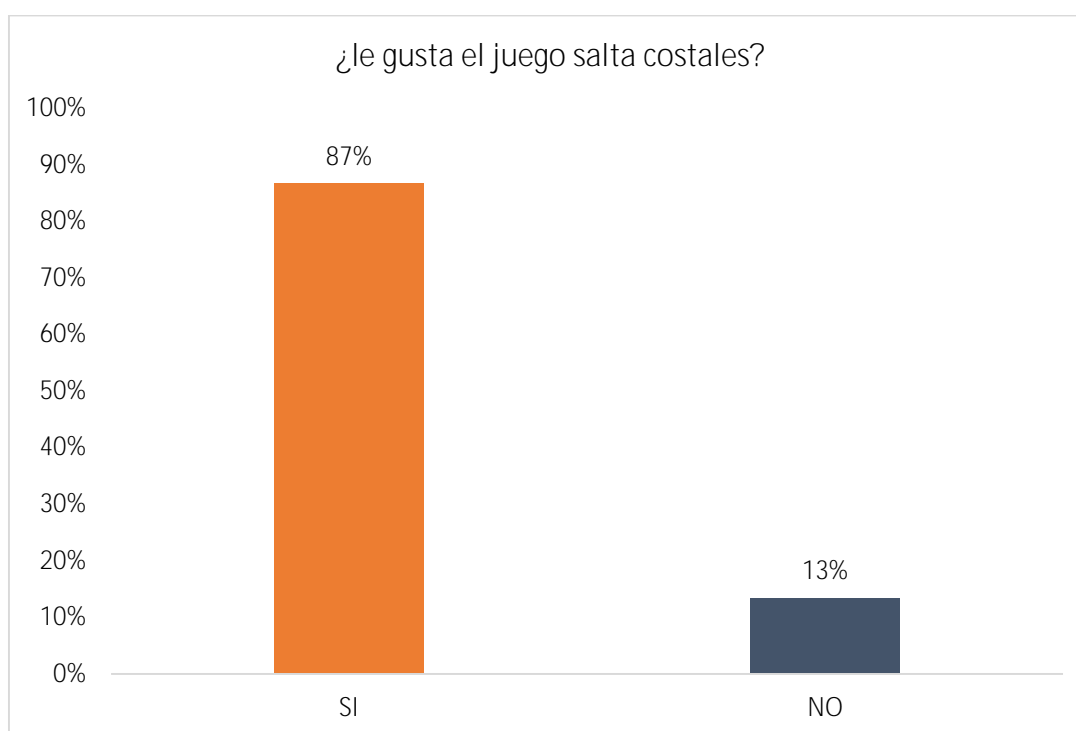


Figura 10 ¿le gusta el juego salta costales?

De la tabla 10 y figura 10, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 87% manifiesta que si le gusta el juego salta costales y el 13% manifiesta que no le gusta el juego salta costales.

Tabla 11

¿comprende las instrucciones y reglas del juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

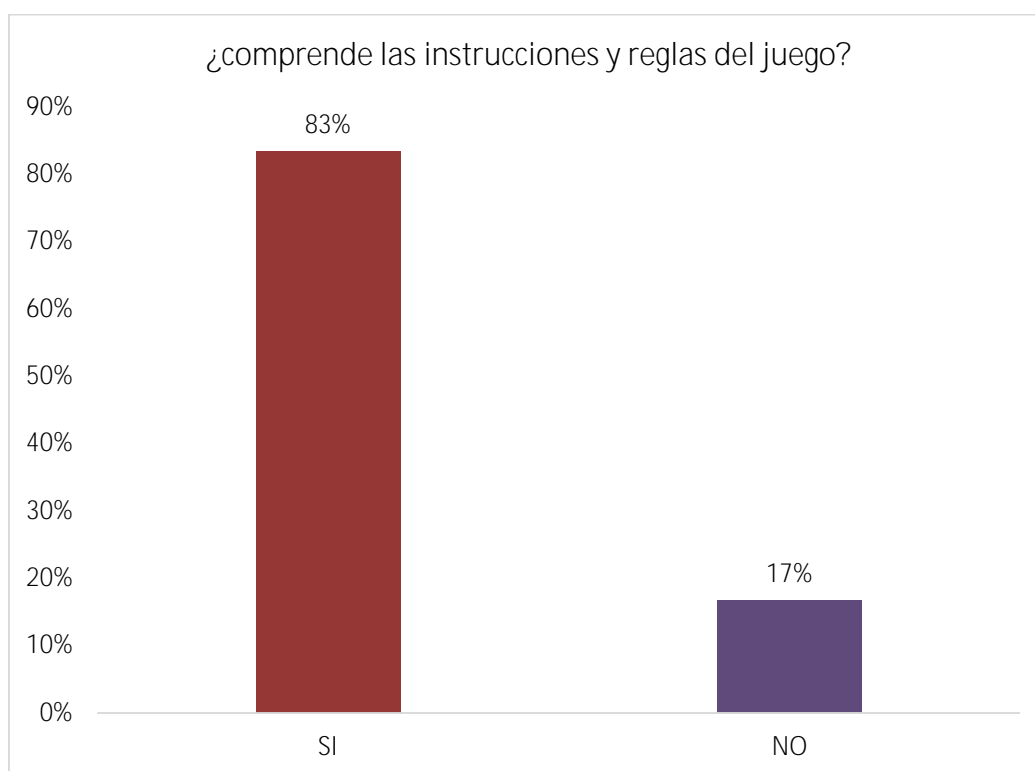


Figura 11 ¿comprende las instrucciones y reglas del juego?

De la tabla 11 y figura 11, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 83% manifiesta que si comprende las instrucciones y reglas del juego y el 17% manifiesta que no comprende las instrucciones y reglas del juego.

Tabla 12

¿cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	70%
NO	9	30%
TOTAL	30	100%

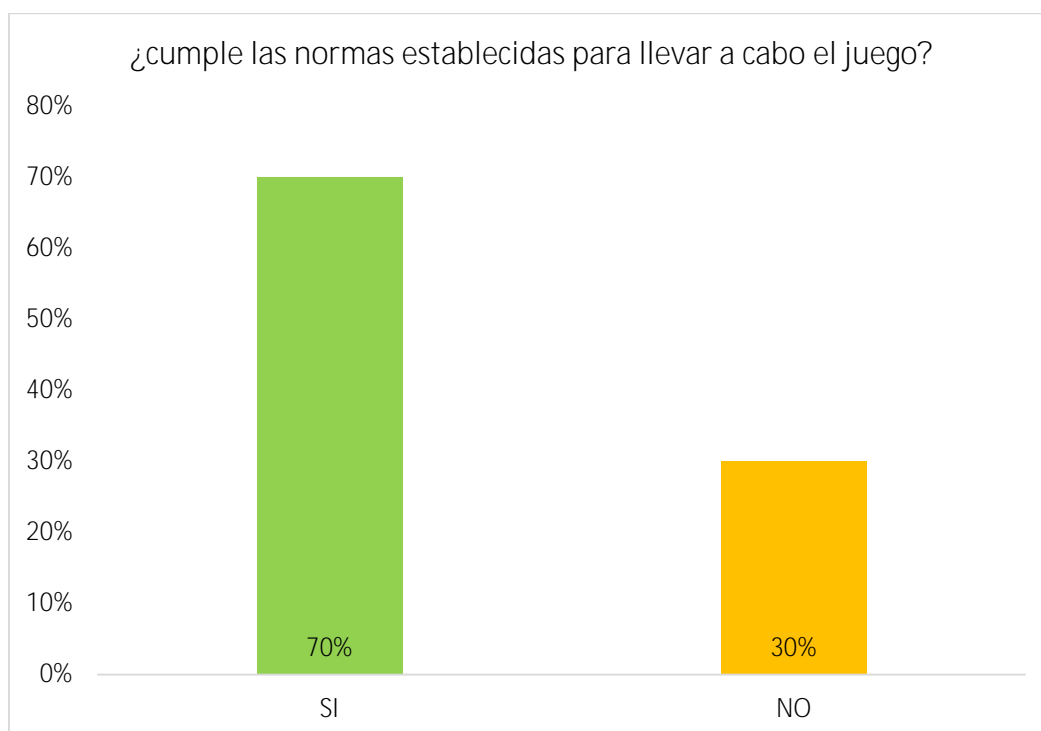


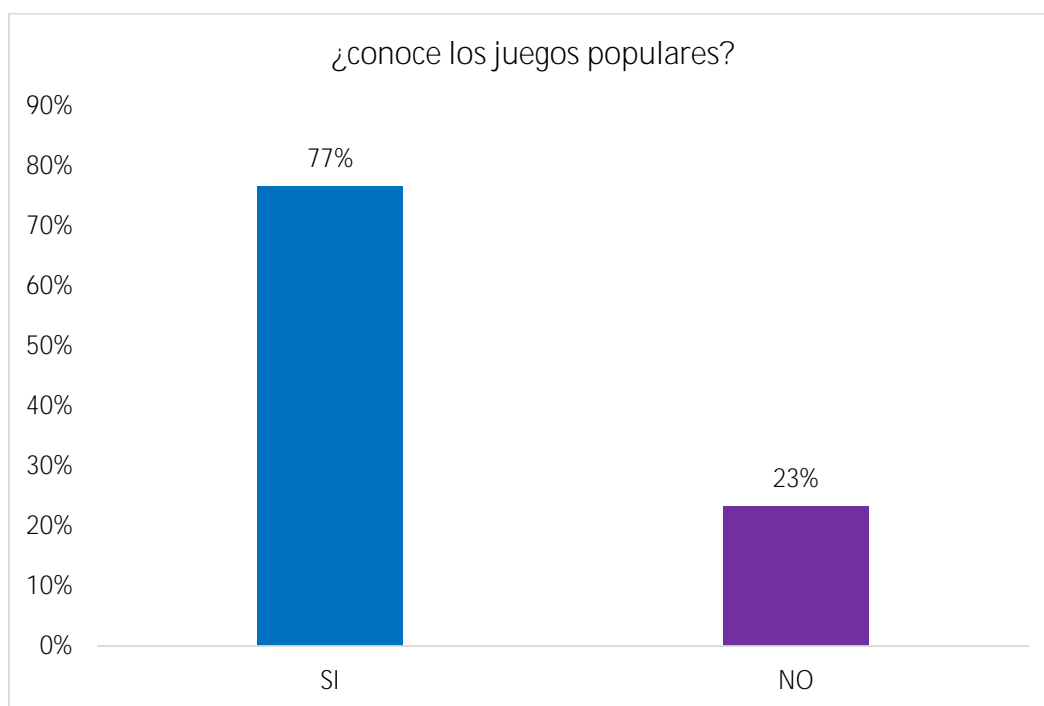
Figura 12 ¿cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?

De la tabla 12 y figura 12, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 70% manifiesta que si cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego y el 30% manifiesta que no cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego.

Tabla 13

¿conoce los juegos populares?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	77%
NO	7	23%
TOTAL	30	100%

*Figura 13 ¿conoce los juegos populares?*

De la tabla 13 y figura 13, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 77% manifiesta que si conoce los juegos populares y el 23% manifiesta que no conoce los juegos populares.

Tabla 14

¿describe como quisiera que fueran los juegos del futuro?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	63%
NO	11	37%
TOTAL	30	100%

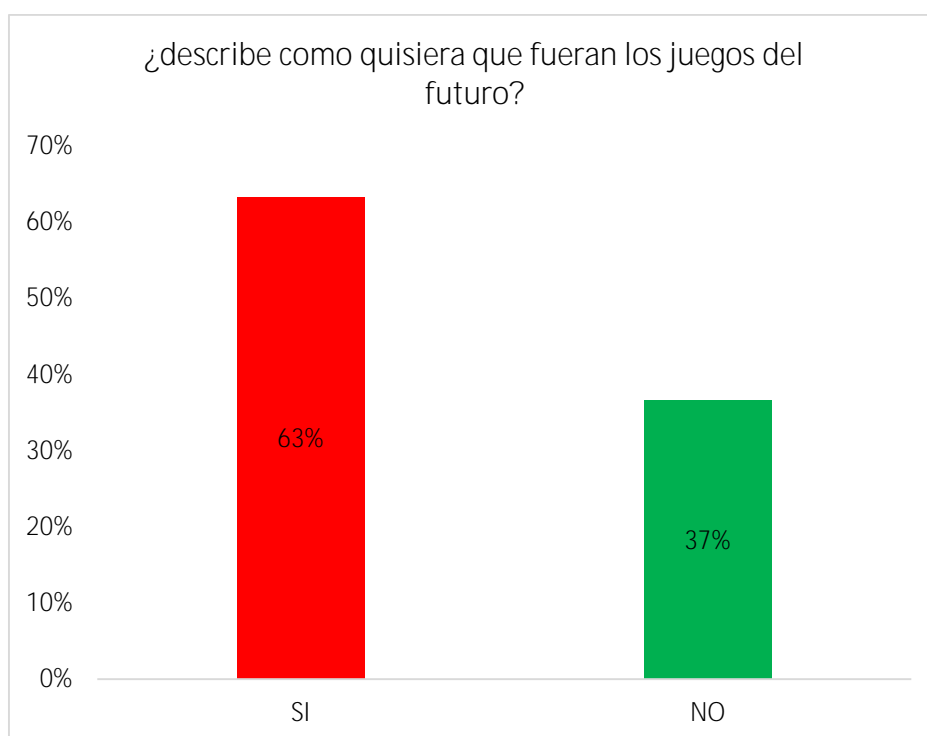


Figura 14 ¿describe como quisiera que fueran los juegos del futuro?

De la tabla 14 y figura 14, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 63% manifiesta que si describe como quisiera que fueran los juegos del futuro y el 37% manifiesta que no describe como quisiera que fueran los juegos del futuro.

Tabla 15

¿comparte sus ideas a futuro con sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80%
NO	6	20%
TOTAL	30	100%

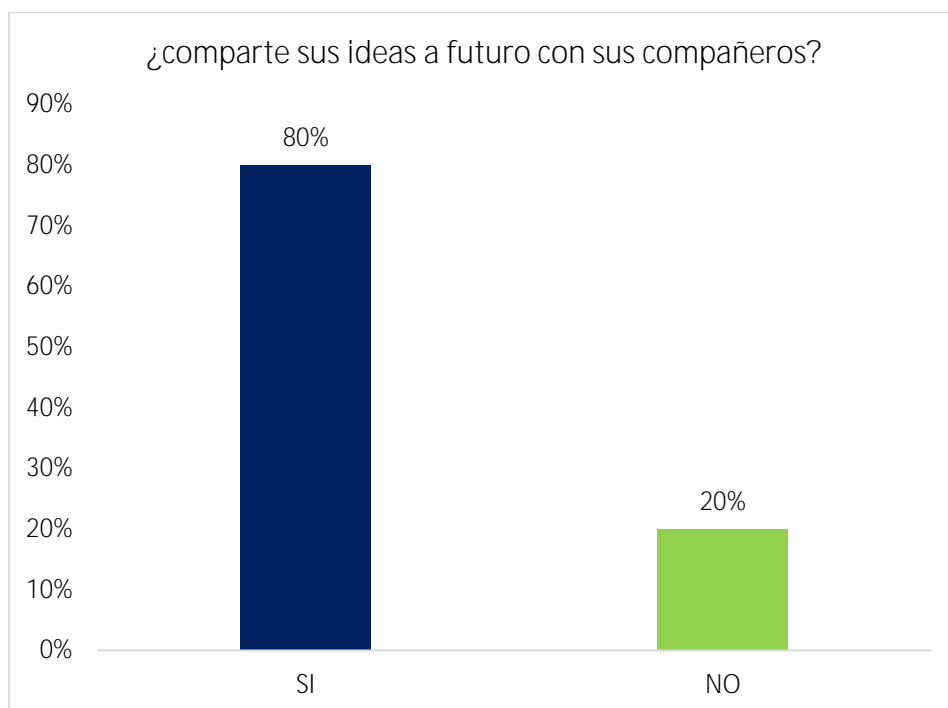


Figura 15 ¿comparte sus ideas a futuro con sus compañeros?

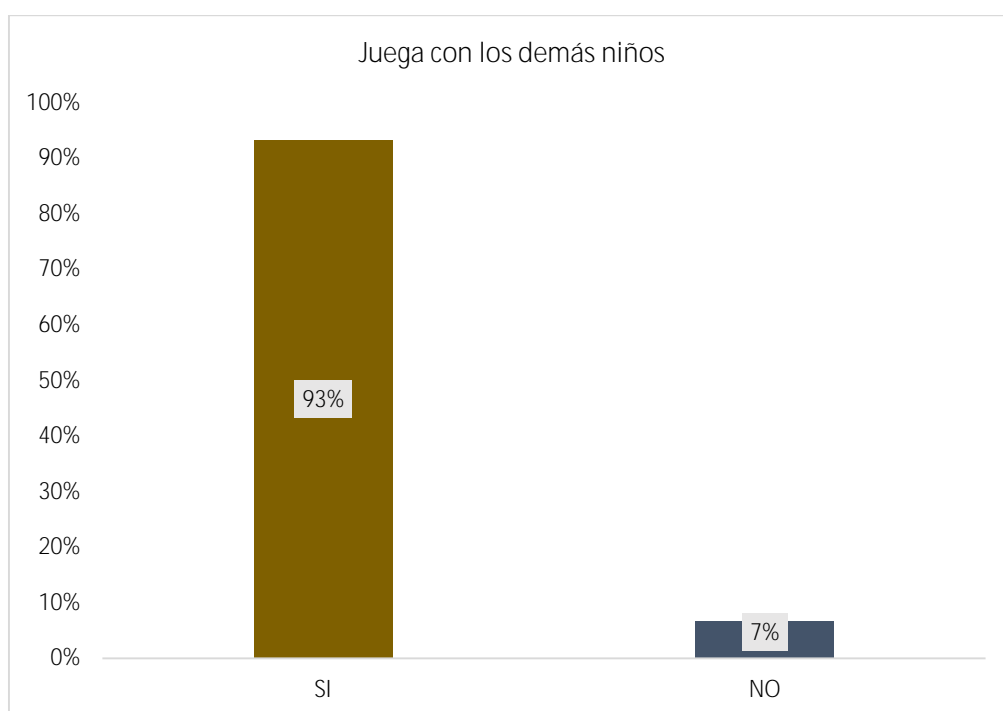
De la tabla 15 y figura 15, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 80% manifiesta que si comparte sus ideas a futuro con sus compañeros y el 20% manifiesta que no comparte sus ideas a futuro con sus compañeros.

V2: PSICOMOTROCIDAD

Tabla 16

Juega con los demás niños

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	93%
NO	2	7%
TOTAL	30	100%

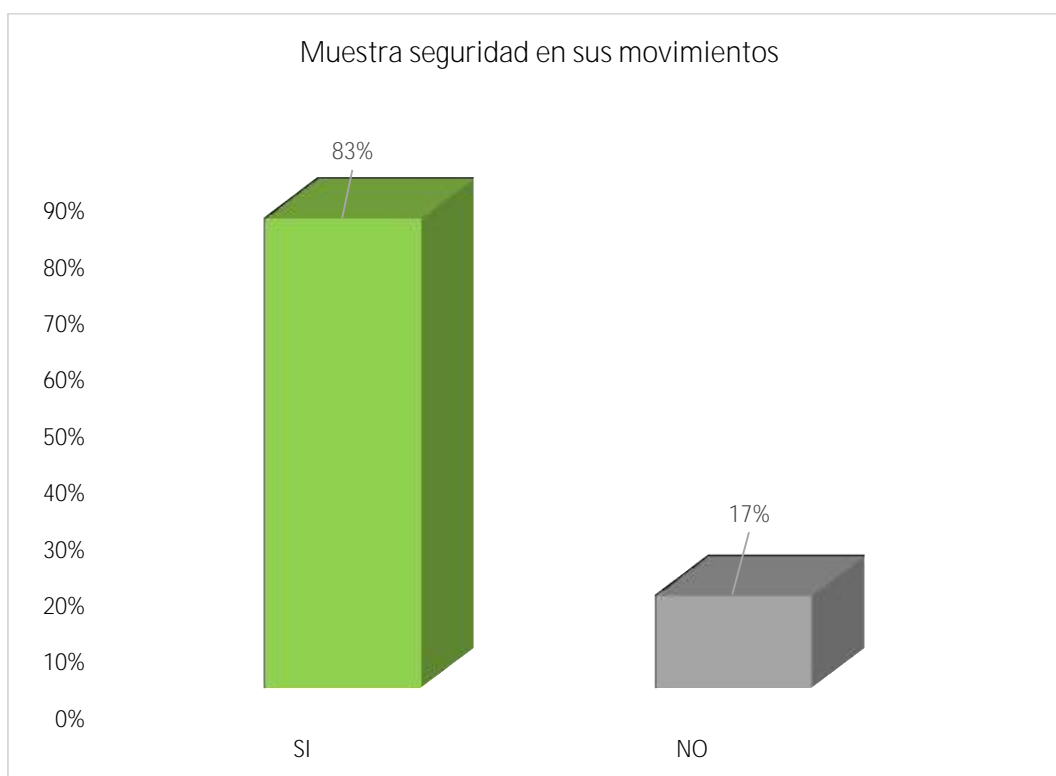
*Figura 16* Juega con los demás niños

De la tabla 16 y figura 16, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 93% manifiesta que si juega con los demás niños y el 7% manifiesta que no juega con los demás niños.

Tabla 17

Muestra seguridad en sus movimientos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

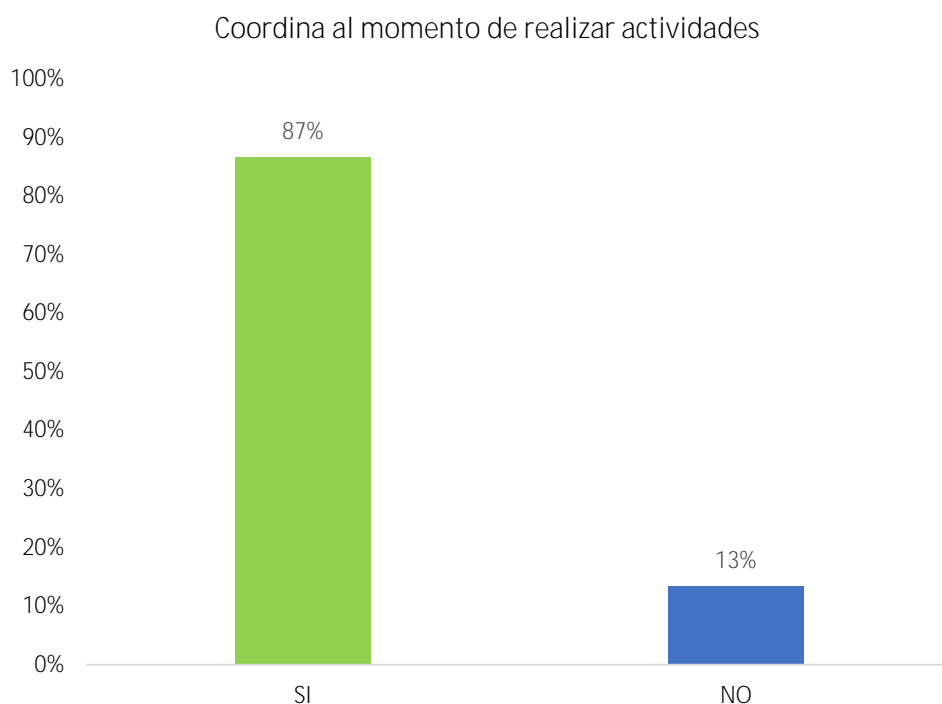
*Figura 17* Muestra seguridad en sus movimientos

De la tabla 17 y figura 17, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 83% manifiesta que si muestra seguridad en sus movimientos y el 17% manifiesta que no muestra seguridad en sus movimientos.

Tabla 18

Coordina al momento de realizar actividades

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	87%
NO	4	13%
TOTAL	30	100%

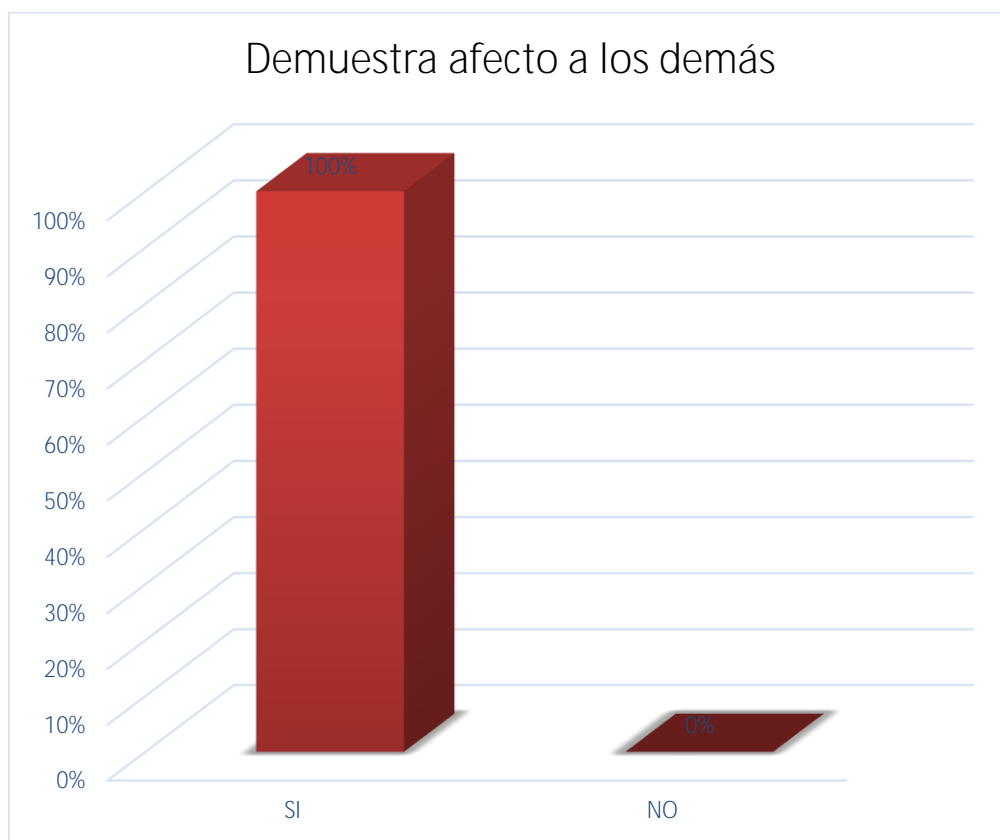
*Figura 18* Coordina al momento de realizar actividades

De la tabla 18 y figura 18, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 87% manifiesta que si coordina al momento de realizar actividades y el 13% manifiesta que no coordina al momento de realizar actividades.

Tabla 19

Demuestra afecto a los demás

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

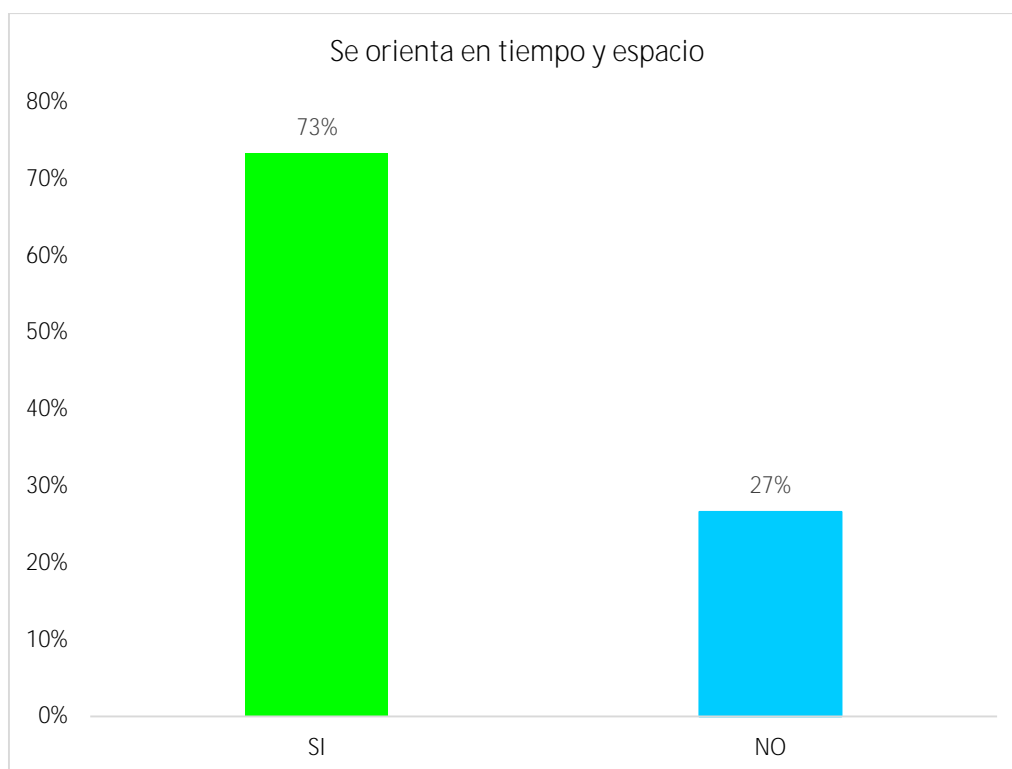
*Figura 19* Demuestra afecto a los demás

De la tabla 19 y figura 19, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 83% manifiesta que demuestra afecto a los demás.

Tabla 20

Se orienta en tiempo y espacio

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	73%
NO	8	27%
TOTAL	30	100%

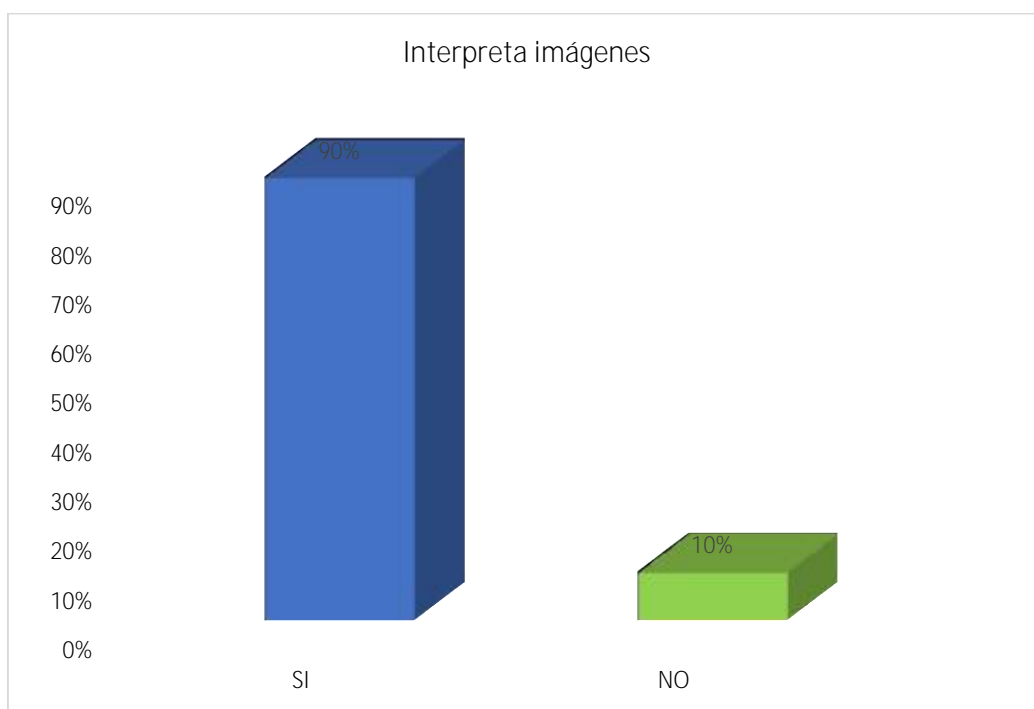
*Figura 20 Se orienta en tiempo y espacio*

De la tabla 20 y figura 20, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 73% manifiesta que si se orienta en tiempo y espacio y el 27% manifiesta que no se orienta en tiempo y espacio.

Tabla 21

Interpreta imágenes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
TOTAL	30	100%

*Figura 21* Interpreta imágenes

De la tabla 21 y figura 21, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 90% manifiesta que si interpreta imágenes y el 10% manifiesta que no interpreta las imágenes.

Tabla 22

Entiende cuando se le indica algo con gestos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	70%
NO	9	30%
TOTAL	30	100%

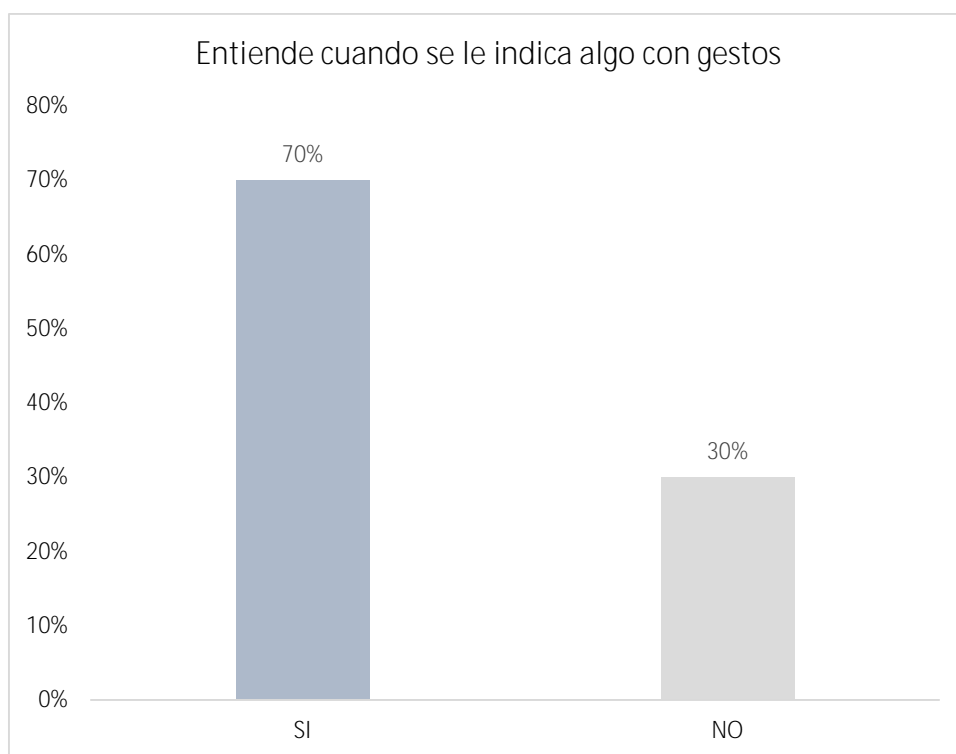


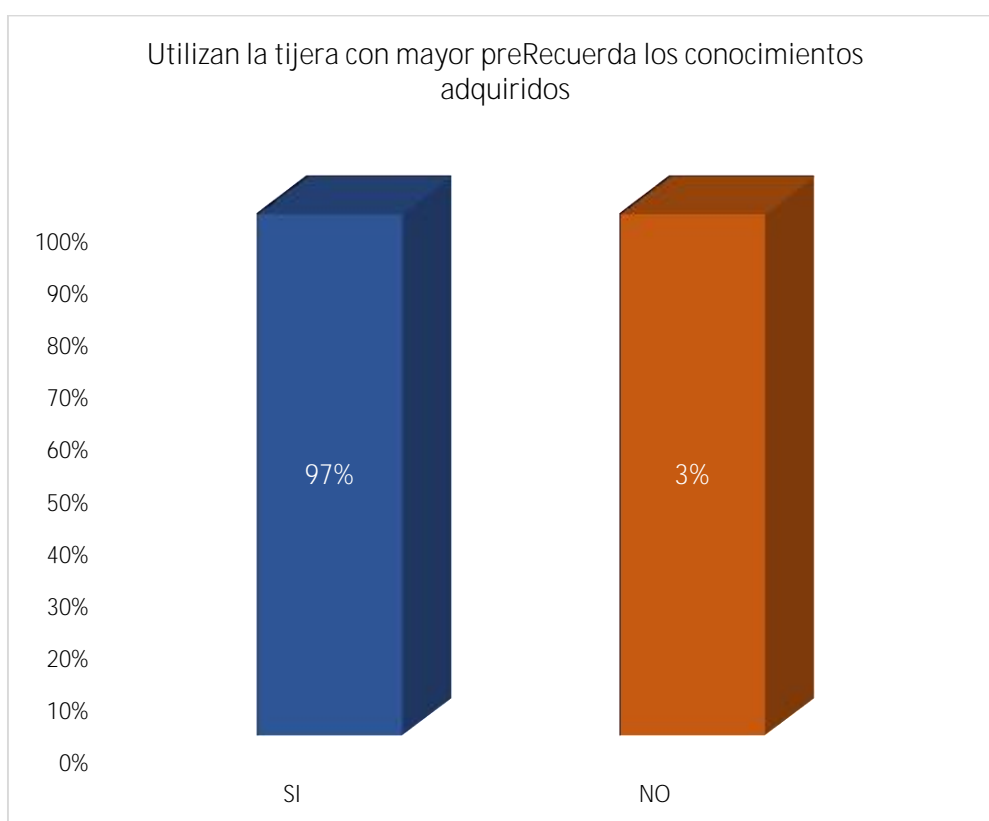
Figura 22 Entiende cuando se le indica algo con gestos

De la tabla 22 y figura 22, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 70% manifiesta que si entiende cuando se le indica algo con gestos y el 30% manifiesta que no entiende cuando se le indica algo con gestos.

Tabla 23

Recuerda los conocimientos adquiridos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	29	97%
NO	1	3%
TOTAL	30	100%

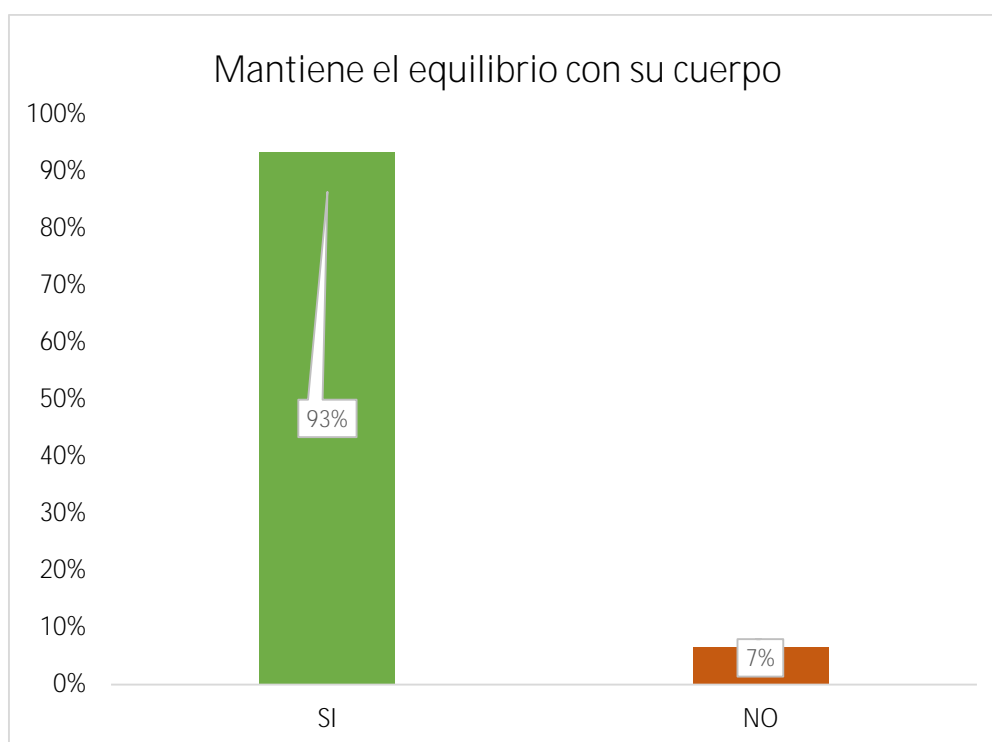
*Figura 23* Recuerda los conocimientos adquiridos

De la tabla 23 y figura 23, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 97% manifiesta que si recuerda los conocimientos adquirido y el 3% manifiesta que no recuerda los conocimientos adquirido.

Tabla 24

Mantiene el equilibrio con su cuerpo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	93%
NO	2	7%
TOTAL	30	100%

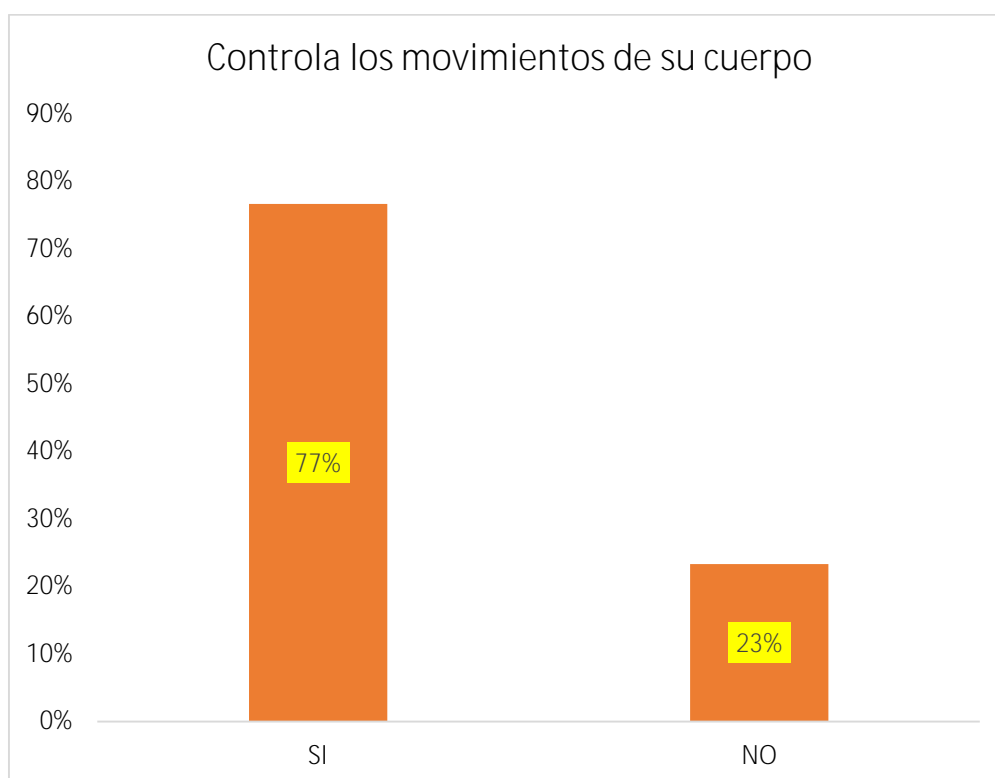
*Figura 24* Mantiene el equilibrio con su cuerpo

De la tabla 24 y figura 24, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 93% manifiesta que si se mantiene en equilibrio con su cuerpo y el 17% manifiesta que no se mantiene en equilibrio con su cuerpo.

Tabla 25

Controla los movimientos de su cuerpo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	77%
NO	7	23%
TOTAL	30	100%

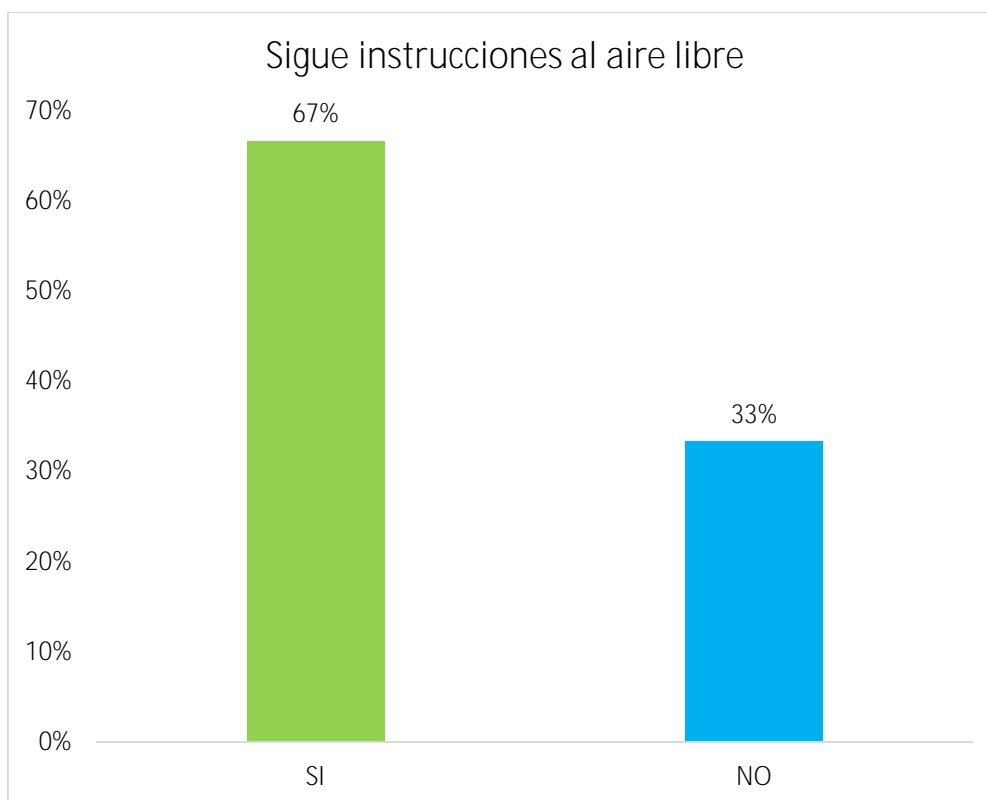
*Figura 25* Controla los movimientos de su cuerpo

De la tabla 25 y figura 25, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 77% manifiesta que si controla los movimientos de su cuerpo y el 23% manifiesta que no controla los movimientos de su cuerpo.

Tabla 26

Sigue instrucciones al aire libre

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	67%
NO	10	33%
TOTAL	30	100%

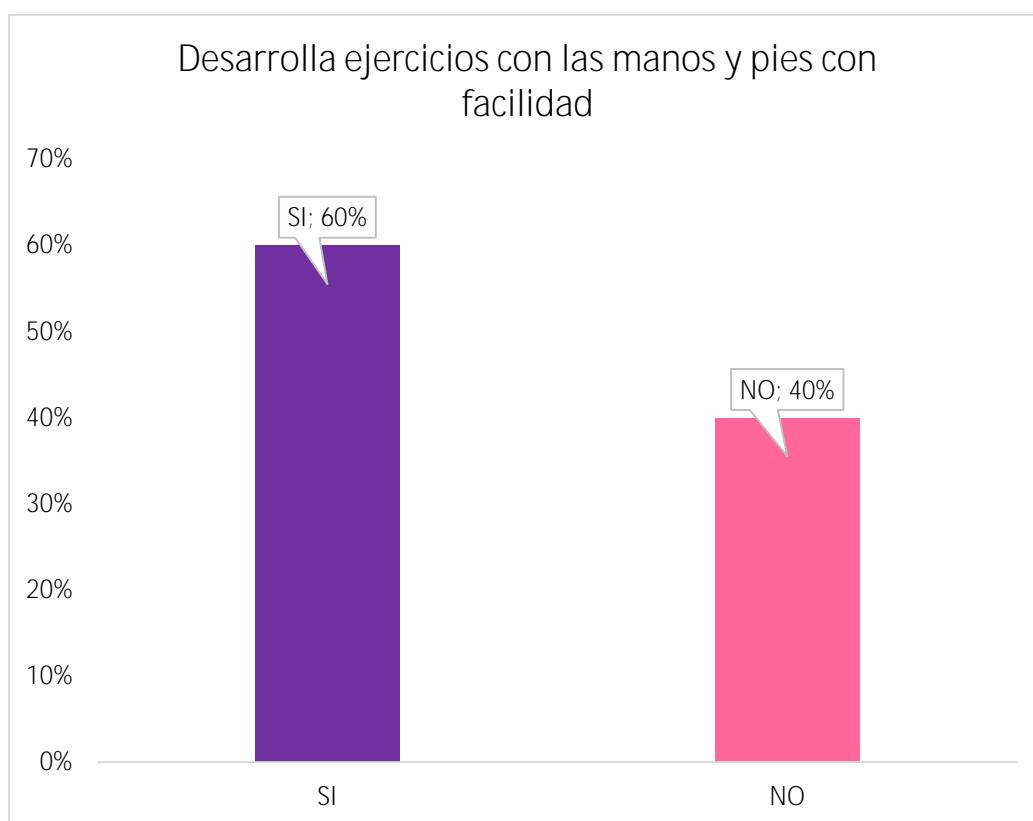
*Figura 26 Sigue instrucciones al aire libre*

De la tabla 26 y figura 26, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 67% manifiesta que si sigue instrucciones al aire libre y el 33% manifiesta que no sigue instrucciones al aire libre.

Tabla 27

Desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	60%
NO	12	40%
TOTAL	30	100%

*Figura 27 Desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad*

De la tabla 27 y figura 27, se observa que de un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. El 60% manifiesta que si desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad y el 40% manifiesta que no desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

En base al resultado se acepta la hipótesis general El juego se relaciona con la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

El resultado obtenido en la investigación tiene similitud con Cuba (2019), en su investigación “EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANA CONDE, AREQUIPA-2017” para la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en su objetivo tiene “Demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017” (p. 28). La metodología usada es de enfoque cuantitativo con método hipotético – deductivo, la investigación es aplicada, de diseño pre experimental, la técnica es la observación. La conclusión a la que llego es la siguiente “se ha determinado que la aplicación del programa es eficaz, por cuanto se ha logrado que el 100% de niños y niñas evaluadas alcancen el nivel de aprendizaje logro (B). Con un nivel de significancia de 25,4601 según la prueba T Student” (p. 54).

5. 2. CONCLUSIONES

Primera: con respecto a la hipótesis general, se llegó a la conclusión que El juego si se relaciona con la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

Segunda: La aplicación de la psicomotricidad efectivamente ha afectado el desarrollo del aprendizaje del juego de los niños en el primer año de educación básica

Tercera: Los juegos al ser recreativos no implica competencia por lo que cualquiera puede participar de estos, brinda mucha alegría por eso que al jugar todos se motivan, estos juegos son utilizados como dinámicas para motivar en diferentes eventos académicos.

Cuarta: se aplico lista de cotejo a 30 niños de los cuales el 90% indica que si le gusta los juegos donde hay máscaras, pelotas, sogas, etc., mientras que al otro 10% no le gusta los juegos donde hay máscaras, pelotas, sogas, etc.

Quinta: se tiene como conclusión que a la mayoría de los niños les gusta los juegos y por eso ayuda a desarrollar la psicomotricidad y esto ayuda a tener movimientos coordinados para realizar todas sus actividades cotidianas.

5.3. RECOMENDACIONES

Primera: Realizar actividades de formación continua sobre el tema de la psicomotricidad para profesores de jardín San Ignacio de Loyola, Callao Perú.

Segunda: Planificar y aplicar las habilidades psicomotrices a lo largo del año escolar para apoyar el desempeño de la organización.

Tercera: La dirección debe gestionar materiales deportivos en la Ugel para que la profesora pueda tener para realizar sus juegos durante la clase de educación física.

Cuarta: Desarrollar competencias psicomotrices para promover la práctica de mejorar la función motora de niños y niñas y la práctica de juegos con el fin de consolidar los aprendizajes esperados en la primera etapa escolar para niños y niñas.

Quinta: Organizar talleres con los padres para explicar la importancia de la psicomotricidad y los juegos, hacerles darse cuenta de que su participación es fundamental para el desarrollo de estas habilidades, y contribuir al desarrollo de la psicomotricidad, especialmente en el aspecto emocional y emocional.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Documentales

Bautista, M. (2011). *EL JUEGO COMO AGENTE DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS (AS) DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA ROSA ZÁRATE DEL CANTÓN SALCEDO.*

Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *tesis.com*. Obtenido de *tesis.com*:
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Caro, J., & Cifuentes, D. (2017). *DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA HACIA LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA A PARTIR DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.* Bogota: UNIVERSIDAD LIBRE.

Casaño, M. (2018). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA PARA LOGRAR APRENDIZAJES EN NIÑOS Y NIÑAS.* Huánuco: UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN.

Cuba, V. (2019). *EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANACONDE, AREQUIPA-2017.* Arequipa: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA.

Marrufo, C. (2016). *PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016.* Cutervo: Universidad Cesar Vallejo.

Sanchez. (2018). *LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES EN LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20325 SAN JOSE DE MANZANARES DE LA UGEL 09, AÑO 2018*. Huacho: Universidad José Faustino Sánchez Carrión.

6.2. Fuentes Bibliográficas

Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*.

Mexico D.F., México: McGraw Hill.

Pérez, R. (2005). *Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia (1° Edición ed.)*.

España, España: Ideaspropias.

6.3. Fuentes Electrónicas

"Juego". (03 de Noviembre de 2017). *Juego*. Obtenido de wikipedia:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Perez. (2008). *Definición.De*. Obtenido de Definición.De: <https://definicion.de/juegos-recreativos/>

FAPEE. (s.f.). *Federación de Asociaciones de Psicomotricistas del Estado Español*.

Recuperado el 31 de Enero de 2018, de http://psicomotricistas.es/?page_id=182

Lacunza, Y. (4 de Junio de 2014). *Psicomotricidad*, <http://app.kissyhouse.com/maestria/articulos/que-es-la-psicomotricidad.php>.

Recuperado el 10 de Julio de 2017, de http://blogpsicomotricidad.blogspot.pe/2014/06/la-psicomotricidad_4.html

Morente, M. (29 de Mayo de 2014). *Psicomotricidad gruesa y fina*. Recuperado el 30 de Octubre de 2017, de <http://psicomotrifinagruesa.blogspot.pe/2014/05/psicomotricidad.html>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: EL JUEGO PARA FORTALECER LA PSICOMOTROCIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PARTICULAR SAN IGNACIO DE LOYOLA DE LA REGIÓN CALLAO – AÑO 2020

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego y la motricidad en niños</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>Determinar la relación entre el juego y la motricidad en niños de 5 años de la</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego se relaciona con la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El juego se relaciona con la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>El juego se relaciona con la motricidad en niños de 5 años</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>EL JUEGO</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>PSICOMOTROCIDAD</p>	<p>El juego es una actividad ya sea física o mental que tiene fines de diversión, competencia, etc. donde se enfrentan 2 o más personas con un fin determinado.</p> <p>Pérez (2004) “La psicomotricidad es basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas,</p>	<p>Juegos Autóctonos</p> <p>Juegos Tradicionales</p> <p>Juegos Populares</p> <p>Cognitivo</p>	<p>Reglamentado Modificado</p> <p>Sin variación Con materiales del medio ambiente</p> <p>Integración Entusiasmo Divierte</p> <p>Sin variación</p> <p>Materiales del medio ambiente</p>

<p>de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego y la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020?</p>	<p>Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p>	<p>de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p> <p>El juego se relaciona con la psicomotricidad afectiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.</p>		<p>emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial” (p.3)</p>	<p>Motricidad</p> <p>Afectiva</p>	<p>Integración</p> <p>Entusiasmo</p> <p>Diversión</p> <p>Reglamento</p> <p>Modificado</p>
--	--	--	--	--	-----------------------------------	---



LISTA DE COTEJO PARA LA VARIABLE JUEGO

EL JUEGO PARA FORTALECER LA PSICOMOTROCIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN IGNACIO DE LOYOLA DE LA REGIÓN CALLAO – AÑO 2020

OBJETIVO: determinar de que manera el juego fortalece la psicomotrocidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

INSTRUCCIÓN

La suscrita está realizando una investigación sobre la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. Marque “X” según el comportamiento o actitud del niño.

N°	ÍTEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Dimensión 1: Juego Autóctono			
01	¿Participa de los juegos autoctonos de forma voluntaria?		
02	¿canta alguna canción mientras juega?		
03	¿Quisiera que su profesora de aula realizará juegos en clase?		

04	¿Demuestra interés por participar en los juegos?		
05	¿participa de forma espontánea durante el juego?		
Dimensión 2: Juego Tradicionales			
06	¿conoce los juegos tradicionales?		
07	¿le pide al profesor que realice juegos en clase?		
08	¿le gusta los juegos tradicionales?		
09	¿ le gusta que en los juegos haya mascararas, pelotas, sogas etc.?		
10	¿le gusta el juego salta costales?		
Dimensión 3: Juegos Populares			
11	¿comprende las instrucciones y reglas del juego?		
12	¿cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?		
13	¿conoce los juegos populares?		
14	¿describe como quisiera que fueran los juegos del futuro?		
15	¿comparte sus ideas a futuro con sus compañeros?		

LISTA DE COTEJO PARA LA VARIABLE PSICOMOTROCIDAD

EL JUEGO PARA FORTALECER LA PSICOMOTROCIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN IGNACIO DE LOYOLA DE LA REGIÓN CALLAO – AÑO 2020

OBJETIVO: determinar de que manera el juego fortalece la psicomotrocidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020.

INSTRUCCIÓN

La suscrita está realizando una investigación sobre la relación entre el juego y la psicomotricidad Cognitiva en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de la región Callao – año 2020. Marque “X” según el comportamiento o actitud del niño.

N°	ÍTEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Dimensión 1: Afectiva			
01	Juega con los demás niños		
02	Muestra seguridad en sus movimientos		
03	Coordina al momento de realizar actividades		
04	Demuestra afecto a los demás		

Dimensión 2: Cognitiva			
05	Se orienta en tiempo y espacio		
06	Interpreta imágenes		
07	Entiende cuando se le indica algo con gestos		
08	Recuerda los conocimientos adquiridos		
Dimensión 3: Función motriz			
09	Mantiene el equilibrio con su cuerpo		
10	Controla los movimientos de su cuerpo		
11	Sigue instrucciones al aire libre		
12	Desarrolla ejercicios con las manos y pies con facilidad		

Lic. Rosa Mercedes Vilchez Jaime
ASESOR

Dra. Yaneth Marlube Rivera Minaya
PRESIDENTE

Dra. Julia Marina Bravo Montoya
SECRETARIO

Dra. Norvina Marlana Marcelo Angulo
VOCAL