



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Juegos heurísticos y desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del Colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Estimulación Temprana

Autor

Herzon Michael Cadillo Rios

Asesor

Dr. Randolpho Nuñez Torreblanca

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Indicar nombre de la Facultad/Escuela o Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Cadillo Rios, Herzon Michael	N° 76779702	28/11/2024
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Núñez Torreblanca, Randolpho	N° 41577711	0000-0001-8611-6300
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Marcelo Angulo, Norvina Marlina	N° 15766260	0000-0002-9998-8260
Pacheco Romero, María Elena	N° 40252146	0000-0002-8941-4984
Susanibar Hoces, Teobaldo Noreño	N° 15688490	0000-0002-7017-7990

Herzon Michael Cadillo Rios 2024-079182

JUEGOS HEURISTICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGI...

 Quick Submit

 Quick Submit

 DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION_Tesis Posgrado 2024

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3066780318

Fecha de entrega

4 nov 2024, 11:31 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 nov 2024, 11:52 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

2024-079182__SOLICITUD-SN__1_removed.pdf

Tamaño de archivo

1.4 MB

77 Páginas

12,039 Palabras

64,905 Caracteres



Página 2 of 83 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::1:3066780318

15% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

14%  Fuentes de Internet

3%  Publicaciones

10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

**JUEGOS HEURISTICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DEL
COLEGIO MADRE TERESA DE CALCUTA, HUACHO, 2023.**

HERZON MICHAEL CADILLO RIOS

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dr. RANDOLFO NUÑEZ TORREBLANCA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

HUACHO

2023

DEDICATORIA

A Miryam Valverde Caldas, gracias por todo tu amor, por brindarme tu apoyo y dedicación, junto con mis padres son mi mayor motivación para crecer como persona y profesional.

Herzon Michael Cadillo Ríos

AGRADECIMIENTO

A Dios que me ha guiado para seguir adelante.

A mi familia, mis padres Evelia Ríos y Severo Cadillo, mis hermanas: Cenía, Lourdes y Evelyn, que han creído en mí para poder culminar mi investigación.

A mi asesor por guiarme y apoyarme en todo momento en culminar la investigación que presento hoy.

Herzon Michael Cadillo Ríos

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.1.1 Investigaciones internacionales	5

2.1.2 Investigaciones nacionales	7
2.2 Bases teóricas	9
2.3 Definición de términos básicos	20
2.4 Hipótesis de investigación	22
2.4.1 Hipótesis general	22
2.4.2 Hipótesis específicas	22
2.5 Operacionalización de las variables	23
CAPÍTULO III	25
METODOLOGÍA	25
3.1 Diseño metodológico	25
3.1.1 Tipo de Investigación	25
3.1.2 Nivel de Investigación	25
3.1.3 Diseño	25
3.1.4 Enfoque	25
3.2. Población y muestra	25
3.2.1 Población	25
3.2.2 Muestra	25
3.3 Técnicas de recolección de datos	26
3.4 Técnicas para el procedimiento de la información	26
3.5 Matriz De Consistencia	26
CAPÍTULO IV	28
RESULTADOS	28

4.1 Análisis de resultados	28
4.2 Contratación de hipótesis	48
CAPÍTULO V	52
DISCUSIÓN	52
5.1 Discusión de resultados	52
CAPÍTULO VI	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
6.1 Conclusiones	53
6.2 Recomendaciones	54
REFERENCIAS	55
7.2 Fuentes bibliográficas	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1¿Tiene usted confianza superando sus miedo a través de los juegos simbólicos? ..	28
Tabla 2¿Tiene usted nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos?	29
Tabla 3¿Tiene usted recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos?	30
Tabla 4¿Usted desarrolla sus músculos a través del juego funcional?	31
Tabla 5¿Usted identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional?.....	32
Tabla 6¿Usted respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?	33
Tabla 7¿Usted coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?	34
Tabla 8¿Usted desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos?	35
Tabla 9¿Usted identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos?.....	36
Tabla 10¿Usted identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos?.....	37
Tabla 11¿Usted identifica tiempo durante los juegos heurísticos?.....	38
Tabla 12¿Usted identifica representación durante los juegos heurísticos?	39
Tabla 13¿Usted coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	40
Tabla 14¿Usted tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos? ..	41
Tabla 15¿Usted reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	42
Tabla 16¿Usted disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	43
Tabla 17¿Usted actúa con seguridad durante los juegos heurísticos?	44
Tabla 18¿Usted incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos?	45
Tabla 19¿Usted expresa sus emociones durante los juegos heurísticos?	46

Tabla 20¿Usted acepta normas durante los juegos heurísticos?	47
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1¿Tiene usted confianza superando sus miedo a través de los juegos simbólicos? .	28
Figura 2¿Tiene usted nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos?.....	29
Figura 3¿Tiene usted recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos?	30
Figura 4¿Usted desarrolla sus músculos a través del juego funcional?.....	31
Figura 5¿Usted identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional?	32
Figura 6¿Usted respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?	33
Figura 7¿Usted coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?	34
Figura 8¿Usted desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos?	35
Figura 9¿Usted identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos?	36
Figura 10¿Usted identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	37
Figura 11¿Usted identifica tiempo durante los juegos heurísticos?	38
Figura 12¿Usted identifica representación durante los juegos heurísticos?	39
Figura 13¿Usted coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?.....	40
Figura 14¿Usted tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	41
Figura 15¿Usted reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	42
Figura 16¿Usted disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?	43
Figura 17¿Usted actúa con seguridad durante los juegos heurísticos?.....	44
Figura 18¿Usted incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos?.....	45

Figura 19¿Usted expresa sus emociones durante los juegos heurísticos?	46
Figura 20¿Usted acepta normas durante los juegos heurísticos?	47

RESUMEN

El andar y el experimentar con los sentidos son los cimientos de la formación. Pero, diversas ocasiones nos pasamos la jornada restando este apremio. ¿Necesitan ayuda? Por supuesto, es posible que existan ocasiones en las que es necesario marcar límites, sin embargo, antes de decirle a un niño o una niña que no haga algo, es necesario exponerte otras maneras en las que es posible que realice esa actividad en ese momento para sacarse las necesidades del niño. La existencia es una travesía de conocimiento incesante. La niñez está entre las edades más importantes, porque es donde se adquieren las habilidades fundamentales para vivir y relacionarse. El término desarrollo psicomotor se refiere a la consecución de este conjunto de habilidades. Se añaden los motores, las sensitivas, las de lenguaje y las relacionadas con el ambiente, entre otras. Hoy analizaremos este procedimiento en específico y cuáles son sus etapas y particularidades. **Objetivo:** Establecer la relación de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023. Metodología: nivel correlacional, tipo básico, enfoque cuantitativo. **Población:** 32 estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho. **Conclusión:** Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

Palabras claves: juegos, juegos heurísticos, desarrollo psicomotriz.

ABSTRACT

Walking and experimenting with the senses are the foundations of training. But, on several occasions we spend the day resting from this urgency. Need help? Of course, there may be times when it is necessary to set limits, however, before telling a child not to do something, it is necessary to expose yourself to other ways in which it is possible for him or her to do that activity at that time to meet the child's needs. Existence is a journey of ceaseless knowledge. Childhood is among the most important ages, because it is where the fundamental skills for living and relating are acquired. The term psychomotor development refers to the achievement of this set of skills. Motor skills, sensitive skills, language skills and those related to the environment, among others, will be added. Today we analyze this specific procedure and what its stages and particularities are. Objective: Establish the relationship between heuristic games and psychomotor development in first grade primary school students at the Madre Teresa de Calcuta school, Huacho, 2023. Methodology: correlational level, basic type, quantitative approach. Population: 32 first grade primary school students from the Madre Teresa de Calcuta school, Huacho. Conclusion: Heuristic games are related to psychomotor development in first grade primary school students at the Madre Teresa de Calcuta school, Huacho, 2023.

Keywords: games, heuristic games, psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

El andar y el experimentar con los sentidos son los cimientos de la formación. Pero, diversas ocasiones nos pasamos la jornada restando este apremio. ¿Necesitan ayuda? Por supuesto, es posible que existan ocasiones en las que es necesario marcar límites, sin embargo, antes de decirle a un niño o una niña que no haga algo, es necesario exponerte otras maneras en las que es posible que realice esa actividad en ese momento para sacarse las necesidades del niño. La existencia es una travesía de conocimiento incesante. La niñez está entre las edades más importantes, porque es donde se adquieren las habilidades fundamentales para vivir y relacionarse. El término desarrollo psicomotor se refiere a la consecución de este conjunto de habilidades. Se añaden los motores, las sensitivas, las de lenguaje y las relacionadas con el ambiente, entre otras. Hoy analizaremos este procedimiento en específico y cuáles son sus etapas y particularidades.

El primer capítulo: la introducción, presenta la argumentación del estudio, el alcance, propósito general y específico de la investigación.

El Capítulo Segundo Marco Teórico las teorías de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz, variables, características para realizar investigación de manera científica.

Capítulo 3: Metodología, tipo, diseño, niveles y métodos de la encuesta, población y muestra utilizada, las técnicas y herramientas para la obtención de datos sobre los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz.

Capítulo 4: En Resultados, tablas, cifras para interpretación y decisión.

Capítulo V: Discusión se discuten los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo 6: Conclusiones y recomendaciones, se da a conocer las conclusiones extraídas y realiza recomendaciones para los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El andar y el experimentar con los sentidos son los cimientos de la formación. Pero, diversas ocasiones nos pasamos la jornada restando este apremio. ¿Necesitan ayuda? Por supuesto, es posible que existan ocasiones en las que es necesario marcar límites, sin embargo, antes de decirle a un niño o una niña que no haga algo, es necesario exponerte otras maneras en las que es posible que realice esa actividad en ese momento para sacarse las necesidades del niño. Por esta razón, hoy quiero hablar del juego heurístico, una modalidad de juego que promete la investigación y la exploración a través del uso de objetos y materiales diferentes. En vez de acatar normas fijas, los infantes tienen la oportunidad de investigarse y encontrar soluciones originales a las dificultades que se les presentan. Gracias a estos juegos, les brindamos una zona modificada en la que todo aquello que hallarán, si bien no lo podrán palpar, abrir, cerrar, tapar, meter o soltar, etc., será decirles cómo experimentar y luego descubrir por ellos mismos el mundo.

La existencia es una travesía de conocimiento incesante. La niñez está entre las edades más importantes, porque es donde se adquieren las habilidades fundamentales para vivir y relacionarse. El término desarrollo psicomotor se refiere a la consecución de este conjunto de habilidades. Se añaden los motores, las sensitivas, las de lenguaje

y las relacionadas con el ambiente, entre otras. Hoy analizaremos este procedimiento en específico y cuáles son sus etapas y particularidades.

Los profesores por su labor específica nos encontramos controlando constantemente y sin pausas los conocimientos de nuestros alumnos. En este sentido, somos los responsables de la formación completa de nuestros estudiantes y, durante el desempeño de su labor docente, podemos observar que los niños tienen carencias en psicomotricidad, presentan dificultades para manifestarse a través del cuerpo, para orientarse, para diferenciar las situaciones de su contexto, etc.

La dificultad se hace grande porque algunos profesores escasamente utilizan estrategias para promover la psicomotricidad a través de juegos heurísticos. Situación que me ha ocasionado en un principio una meditación y enseguida una investigación de las razones que están influenciando en esta limitada psicomotricidad de los estudiantes de primer grado.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación de los juegos simbólicos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?

¿Cuál es la relación de los juegos funcionales y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?

¿Cuál es la relación de los juegos con reglas y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la relación de los juegos simbólicos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

Establecer la relación de los juegos funcionales y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

Establecer la relación de los juegos con reglas y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

1.4 Justificación de la investigación

Teóricamente, la investigación tiene como objetivo aumentar la información que se tiene sobre los juegos heurísticos están presentes, ya que como consecuencia de los

resultados obtenidos las conclusiones forman parte de un cuerpo de conocimiento que dará mayor entendimiento del asunto, de modo que se amplió el ámbito de la cultura sobre el desarrollo de la psicomotricidad.

Para los papás y los docentes, el progresar psicomotriz correctamente es importante, fundamental para el desarrollo de la persona. Los juegos siempre han dado diversión, comunicación, colaboración, Innovación, y socialización, ahora se requiere mayor estabilidad de las habilidades psicomotrices esto señala la evolución que tiene la humanidad.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación de tiempo: año 2023.

Delimitación espacial: ciudad de Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación es viable ya que cuenta con los requisitos establecidos además es financiado por mi persona en calidad de investigador teniendo resultados óptimos y sin ningún problema.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Arcos (2023) en su tesis titulada *“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Teresa Flor del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”*, su objetivo es distinguir la importancia de la lúdica en el progreso psicomotriz de los infantes de inicial II del colegio “Teresa Flor” del Cantón Ambato, en la provincia de Tungurahua, concluye que: De modo que, como es posible observar, los juegos son muy importantes para la طور psicomotriz de los infantes, ya que los juegos de niños tienen el objetivo de estimular al alumno y dejarle un profesor que planifique más entusiastas las clases. En los primeros años, la evolución de la psicomotricidad en los infantes es fundamental, debido a esto, realizar actividades en grupo a través del manipulado de objetos de la realidad (p. 46).

Hidalgo (2021) en su tesis titulada *“El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica particular San Andrés ubicada en la Ciudad de Loja, periodo 2019 – 2020”*, su objetivo es examinar la importancia de los juguetes en la motricidad del niño de 4 a 5 años de la escuela de educación básica particular San Andrés, ubicada en la ciudad de

Loja, concluye que: En base a la escala de Nelson Ortiz, se evidenció que la mayoría de infantes presentaban dificultades en la motricidad gruesa, esto fue demostrado a través de acciones que necesitaban de la coordinación, el equilibrio, la lateralidad, la agilidad y los desplazamiento que impiden que desarrollen normalmente (p. 63).

Alonso (2021) en su tesis titulada “*El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*”, su objetivo es llevar a cabo una transformación en la enseñanza y en el aprendizaje que derive de los métodos y maneras propias de la escuela tradicional, concluye que: Hay muchos expertos que han estudiado e interpretado el juego en el etapa de la educación inicial desde diferentes perspectivas, considerando que el juego es un elemento que apoya el desarrollo corporal, mental y emocional del menor. El desarrollo de los niños está relacionado directamente con la juegosidad porque además de ser una actividad que se produce de manera natural, espontánea, a través de la cual los infantes se relacionan, interactúan con otros y con el entorno, expresan sus sentimientos y conocen las posibilidades que tienen, la juegosidad está entre las primeras lenguas que los infantes aprenden, a través de la cual se comunican. Las habilidades se mejoran más eficazmente a través del juego, resaltando la ingeniosidad, las habilidades de socialización, la resolución de dificultades o problemas, la afectividad y la motricidad (p. 39).

Santana (2019) en su tesis titulada “*Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de educación inicial*”, su objetivo es ofrecer una dirección estratégica acerca de los juegos astutos para apoyar el desarrollo de los niños de 4 y 5 años de edad, concluye que:

Dentro del procedimiento de docencia aprendizaje que tiene lugar en la Educación inicial y fundamental se utilizan métodos didácticos clásicos que no incentivan el pensamiento lógico en los estudiantes, es decir, no cuentan con actividades lúdicas como los juegos heurísticos. Hay carencia de utilización de actividades lúdicas como la heurística con el fin de educar y desarrollar las habilidades y destrezas del alumno (p. 89).

2.1.2 Investigaciones nacionales

Landa (2023) en su tesis titulada *“Los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe”*, su objetivo es averiguar la correlación entre los juegos de heurística para aumentar las habilidades del cuerpo en menores de 3 años del colegio inicial N°330 de Virgen del Carmen – Supe, concluye que: Hay una correlación de importancia buena entre los juegos de heurística y la evolución de las habilidades del cuerpo en menores de 3 años del colegio inicial #330 de Virgen del Carmen – Sipe. Hay una correlación de importancia buena entre los juegos heurísticos en el momento en que se organizan y el progreso de las habilidades del cuerpo en los menores de 3 años del colegio inicial #330 de Virgen del Carmen – Supe (p. 65).

Kille (2021) en su tesis titulada *“El juego infantil y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial los Andes de Huancané del distrito de Huancané, región Puno, año 2020”*, su objetivo es determinación del impacto del juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en la institución de educación primaria “Los Andes de Huancane”, Distrito de Huancane, Región Puno, 2020, concluye que: El juego que tienen los niños de 5 años de edad en la

escuela inicial “Los Andes de Huancané” del municipio de Huancané en la región Puno, durante el 2020, tuvo un efecto significativo en la motricidad gruesa de los infantes, ya que en la observación sobre juegos en el hogar y en el test de movilidad en un nivel “C” no fue exitoso con un 63,6%; esto se debe a que los infantes no cuentan con lugares para desarrollar actividades de movilidad (p. 63).

Torres (2020) en su tesis titulada *“El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial”*, su objetivo es describir la manera en la que el juego incrementa la capacidad psicomotriz de los infantes de 3 a 5 años del primer nivel, concluye que: Gracias a los estudios y la cuenta regresiva, se puede comprender mejor las insignias de la juegos. Es fundamental mencionar que este es un asunto de suma importancia con respecto a la educación preescolar, ya que es posible desarrollarlo junto a grupos de infantes a través de diversas características del juego, como la socialización, el conocimiento, la madurez, etc. (p. 28).

Zarate (2019) en su tesis titulada *“Manifestaciones del juego heurístico en niños de 3 años de la I.E Amigos de Jesús – Ventanilla – 2019”*, su objetivo es determinación del nivel de uso del juego heurístico en niños de 3 años de edad. "Amigos de Jesús" N83-Ventana, 2019, concluye que: la magnitud de la utilización del juego heurístico en infantes de 3 años de la I.E. “Amigos de Jesús” N83- ventanilla, 2019, Es Bajo. El grado de utilización del juego heurístico dentro de las características sensoriales de los niños de 3 años dentro de I.E. “Amigos del Jesús” N83- Ventanilla, 2019, Está por debajo (p. 56).

Muñoz (2018) en su tesis titulada *“Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del Primer Grado de la I.E N° 82411 La*

Congona, durante el año 2018”, su objetivo es averiguar la influencia de la idea de juegos heurísticos sobre el progreso de los estudiantes de primer grado de la E.E.U.U. El número 82411 es la Congona, de Huasmín, concluye que: Antes de llevar a cabo la propuesta de juegos heurísticos, como se puede ver en las tablas y graphs N° 9, el 56,30.00 % de los estudiantes están en nivel de inicio (jamás) cuando utilizan el método adecuado de resolución de problemas, el 43.80 % están en nivel de progresión (alguna vez) cuando utilizan el método adecuado de resolución de problemas y no hay ningún alumno que haga uso del método adecuado de resolución de problemas (p. 63).

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos Heurísticos

Méndez (2021) indica que El juego heurístico, también llamado juego con piezas desechables, juego abierto, juego libre o no planificado, es la categoría de juegos en la que los infantes utilizan objetos que no tienen una razón específica, para jugar por su cuenta, sin seguir las reglas del juego planificado por los adultos o por algún tipo de brincando. Esto no implica que el género de los juegos no tenga reglas ni metas, más bien, que los infantes son quienes crean las normas por sí mismos, sin la colaboración de los mayores.

Es un deporte que se base en la noción de labor independiente. Se trata de proporcionar en un periodo específico un número alto de objetos diferentes en un espacio específico con el fin de que los niños los manipulen sin restricciones. Por supuesto, sin la participación del padre. Es necesario acordarse, que en el aprendizaje por heurística le enseñan al menor y menor a

encontrar por ellos mismos los objetos que tiene su alrededor. En consecuencia, el propósito de exhibir objetos con diferentes características es para que los usuarios puedan tantear las diferentes maneras en que es posible manipulativas de dicho objeto (Village, 2021).

Kinuma (2023) indica que los provechos del juego con heurística en menores son abultados. En primer lugar, incrementa el desarrollo de la mente al fomentar la inquietud, la resolución de dificultades y el pensamiento crítico. Los infantes se educan para observar, examinar y tomar decisiones fundadas en las vivencias de ellos mismos. Además, apoya el desarrollo de los sentidos y la movilidad, ya que los infantes experimentan con distintos objetos, de diferentes formas, tamaños, texturas y pesos. Esto les apoya para aumentar su capacidad de entendimiento del mundo que les pertenece y también les ayuda a mejorar su destreza manual y su habilidad para comprender y percibir su mundo, desarrollando su creatividad e imaginación.

Fases:

Village (2021) indica que las fases son:

- Preparación del material: El juego heurístico es una sugerencia que se puede realizar en casa, en un espacio designado, o también en un lugar de crianza con un conjunto reducido. Existen varios jardines de infantes que poseen un lugar preestablecido para la recolección y clasificación de juguetes, este espacio ya cuenta con depósitos para que los infantes e infantes puedan ordenar y acatar.
- Exploración y combinación de las cosas del juego heurístico: El adulto/a ubica el lugar sin los infantes. Una vez que todo está

preparado, se realiza la propuesta incentivando a los menores a que se respeten el lugar de juego de los otros. Es una época para indagar y amalgamar objetos que, del mismo modo que con el cesto de los tesoros, os van a cautivar la capacidad de concentración y atención que normalmente tiene.

- Recogida del material del juego heurístico: Una vez que la motivación ya no sea interesante, es el momento en que el padre o la madre toman el control. Los infantes y las personas mayores de edad y los adultos colaboran para limpiar el lugar haciendo una clasificación por semejanza de los objetos que haya sobre el piso y juntándolos por familia. Es una buena ocasión para tomar ventaja de ella y ampliar los términos y conceptos fundamentales como son “debajo de...”, “al lado de...”, “estos son iguales...”.

Beneficios:

1. Libertad y autonomía: Del mismo modo que el recipiente de los secretos, la actividad lúdica se basa en desarrollar la capacidad natural que tiene el menor o menor de una mujer. Permitir que los niños se investiguen, se experimenten, se manipulen y se busquen.
2. Capacidad de concentración: Si les das tiempo y les das la libertad de elegir sus propios juguetes.
3. Motricidad fina: Los objetos son de pequeñas dimensiones y poseen numerosas posibilidades para utilizar las manos y los dedos. Debido a que cambiarles de lugar y jugar con ellos requiere actividades como la fuerza, el acomodo.

4. Coordinación en pasos: Es así como, de manera lenta y sin asistencia, se desarrolla la coordinación en pasos. Es en ese momento en que por accidente percibimos que han juntado dos partes en el momento en que ninguna persona antes había enseñado como hacerlo.
5. El desarrollo de la reflexividad: En el momento en que intentaron conectar las heurísticas (unificándolas, haciéndolas chocar o apilándolas) en respuesta a un interés personal, aprendieron nuevos esquemas mentales.
6. Clasificar: Los componentes del juego con heurística acostumbran a ser frecuentes, esto ayuda a que la crianza o adolescente comience a ordenar mentalmente por color, forma, tamaño o número.
7. Plantear y solucionar dificultades: Es posible que un cesto esté excesivamente poblado, o una parte no se encauce, las otras sí... En el juego heurístico además se educan conceptos de matemática.
8. Requerimiento: La etapa de recolección es igualmente importante y de esta forma se apoya el apremio de ordenar los suministros.
9. Lenguaje: A partir de los doce hasta los veinticuatro meses se puede empezar a emitir las primeras palabras. En el periodo de recolección es una buena ocasión para aumentar la diversidad de idiomas hablado y escrito.
10. Capacidad de socialización: Se trata de un recreo que normalmente se encuentra en los colegios primarios donde se incentiva el amor hacia el otro además de las cosas.

Materiales:

Méndez (2021) indica que la totalidad de los suministros que se distribuirán por la casa, ya sea en los recipientes o en el piso. Deberían ser objetos que no sean propios para la enseñanza por sí mismos. Algunos ejemplos son:

- Esponjas.
- Conchas.
- Globos que están hinchados (en caso de que los saquen de su boca, es posible que sean peligrosos).
- Anillas de madera para cortinas.
- Gomas de enbrochar (grandes: no se adaptan a la boca).
- Rulos para el cabello.
- Pinzas que se utilizan para asar a la parrilla.
- Blandas de ping pong.
- Tapones de corcho.
- Juegos de llaves.
- Cordones.
- Nueces.
- Botellas que están vacías.

Dimensiones:

Luna (2023) indican que las dimensiones son:

1. **El juego funcional:** La capa en cuestión se forma durante la etapa de gestación en el momento en que realizamos acciones desagradables y apoyan el desarrollo de nuestros músculos. El propósito es que entendamos y representemos la magnitud a través de juegos

interesantes, debido a que ya se están realizando juegos con una razón práctica, a través de la manera en que se escribe y se representa la capacidad, como la simple labor de tomar un lápiz. Las características inalteradas que conforman esta característica son el desplazamiento, la actuación y el boceto corporal.

2. **El juego simbólico:** Es la conducta del menor hacia aquello que va a reproducir, teniendo en cuenta las cosas que más le atraen, es decir, la conducta del menor hacia el objeto o canción para desarrollar su habilidad de reproducir de manera eficaz y segura. La recreación, la ejercitación, la participación y la actuación son las primordiales características.
3. **El juego de normas:** Para garantizar una vivencia de juego cómoda en esta zona, es necesario instaurar un conjunto de reglas y deberes para cada menor, que promuevan la colaboración entre todos. La instauración de esta actividad en modelos de comportamiento surcaba lentamente desde el ámbito previo. Las mayores dimensiones que están involucradas son la definición de los parámetros, el desarrollo progresivo y la responsabilidad. El objetivo de esta zona es posibilitar que los infantes desarrollen habilidades como la memoria, el razonamiento, la concentración y la reflexividad, todas las acciones deben estar planificadas con anterioridad.

2.2.2 Desarrollo Psicomotriz

García (2022) define que el término desarrollo psicomotor se refiere a la recolección de habilidades, que es un procedimiento que se repite constantemente y que evidencia la capacidad del sistema nervioso central del

menor que está desarrollándose. El progreso psicomotor se rige por un patrón específico, en el que los diferentes hitos que se consiguen cada vez que se es mayor quedan vinculados. Una vez que se logra un conocimiento, este se incrementa y luego se aprende una habilidad nueva.

Ministerio de Educación (2023) señala que es una travesía complicada y cambiante, sin embargo, es posible predecirla. Este procedimiento se da de manera muy similar en cada menor, esto se apoya en la teoría de la jerarquía del desarrollo, una noción tradicional que describe la evolución desde la cabeza hasta los pies (en orden de complejidad, es decir, se incrementa desde el hombro hacia las manos y desde la cadera hacia los pies).

Estas etapas se identifican por una mayor colaboración del menor con el entorno que le pertenece, sea en términos de personas o de objetos. En este periodo el menor cuenta con una alta curiosidad, la cual se ve favorecida por su alto movimiento y por la evolución del idioma que le proporciona una mayor conversación. La investigación de este lugar y sus componentes es fundamental para que el menor aprenda a encontrar importantes labores que le ayudarán a desarrollar su libertad.

Características:

Pamer (2022) indica que las características son las siguientes:

- Aumentan su capacidad de atención, concentración, expresión, creatividad y memoria. son capaces de solucionar dificultades cada vez más intrincadas, manifiestan su punto de vista y comprenden el de los otros. Es en este momento en el que los infantes muestran una predisposición a realizar actividades particulares: ver animes,

acrecentar objetos o cualquier otro interés que les atraiga enormemente.

- **Desarrollo físico:** Se comprometen a realizar actividades lúdicas o a tomar parte en el coro de la escuela para aprender un instrumento. Empieza a desarrollar sentimientos por el colega o compañera de curso: el primer amor.
- **Socialización y afectividad:** Son capaces de comunicarse con otros individuos y de identificarse y enfrentar sus inseguridades. Todo esto implica una mayor comprensión, un vínculo más íntimo y una seguridad en sí mismo que se desarrolla con el tiempo. De los familiares, es necesario que exijan esfuerzo en el centro y que les dejen cierta independencia: salir al cine con los colegas, o acampar. Es significativo admitir sus victorias y admitir sus derrotas.

Teorías del desarrollo psicomotriz:

García (2022) indica que las teorías son las que se mencionan a continuación:

- **Aprendizaje por observación:** El conjunto de procedimientos complicados del cerebro que se produce en respuesta a la práctica de un oficio y que lleva a una transformación permanente de la capacidad de desplazamiento y de comportamiento. La teoría del aprendizaje por motores se centra en la práctica de la repetición a través del ensayo y error y en la diversidad de ambientes o situaciones. En la realidad, el menor recibe una instrucción de su contexto, que puede ser el estímulo para conseguir un juguete o la figura de su mamá. Luego hace un intento de movimientos con el fin de conseguir su meta y, luego de

varios intentos y de ordenar sus movimientos, logra alcanzarlo y anotar en su memoria la forma en la que lo consiguió. De modo que, la motivación personal de la menor o menor es muy valiosa. Asimismo, posibilitar la experimentación del ensayo y error y proveerle de materiales diferentes y un contexto adecuado que le dejen moverse ayuda al desarrollo psicomotor del menor.

- **Teoría de los sistemas dinámicos:** La teoría de los sistemas dinámicos afirma que la formación del sistema nervioso central, que tiene influencia en el desarrollo de la movilidad, es de igual importancia que los sistemas musculares, óseos y neurológicos (formado por huesos, articulaciones y músculos, además de los sentidos); la motivación y el entorno tienen la misma importancia que los procesos del área socioemocional y los factores de la motivación. Esta hipótesis le otorga una gran importancia al contexto. Por el otro, en la medida en la que este es limitante y no permite que la persona adulta o menor se mueva dentro del espacio con el fin de realizar el experimento de ensayo y error, es posible que genere retraso en el desarrollo psicomotor. Al contrario, en caso de que se le den una gran variedad de incentivos y un lugar específico para moverse, su progreso psicomotor se propulsará.

Características:

Pamer (2022) define a las características como:

- Ayuda al avance de la totalidad, incrementa la capacidad de subsistencia y aumenta la motivación.

- Incrementa su fuerza en las tareas del día a día.
- Facilita las habilidades para relacionarse y socializar de forma positiva con otros niños.
- Facilita mejor condición física al estimular la ventilación y circulación.
- Brinda una buena salud psicológica y se evidencia en una forma saludable de relacionarse con los otros, posibilitando la creación de una buena autoestima.

Dimensiones:

Gabuyo (2017) indica que las dimensiones son:

1. **Área cognitiva:** dentro de los parámetros tenemos a:

Percepción del cuerpo: Entendimiento de las diferentes partes del cuerpo. Este aspecto que es descuidado en la mayoría de los casos debido a que se considera una labor sencilla es la base de la educación y el deleite del movimiento. La impresión que tiene el cuerpo en su totalidad evoluciona desde lo estático hasta lo dinámico, y se dirige hacia los tres ejes imaginarios que definen al cuerpo: delante, atrás, izquierda y derecha.

Espacios y objetos: El uso y exploración de todo el espacio es posible, además de que conserven sus propios parámetros sin ser influidos por la presencia de colegas.

Duración: El acaparamiento de la capacidad de espera, acatar los turnos de actuación, y distribuir el tiempo de las actividades.

2. **Área motora:** dentro de los parámetros tenemos a:

Tono muscular: El punto inicial de la estructura psicomotriz, diversas alteraciones en la formación de los niños se deben a una carencia tónica. También se encarga del control de la postura en las diversas formas (estando de acuerdo a lo que se publicó, las manos, los pies o la cabeza).

En la etapa de calentamiento es posible ejecutar labores que involucren a diversas partes del cuerpo (piernas, brazos, separar solo un brazo). En consecuencia, se cumple con el principio de globalidad que es necesario para esta etapa de la sesión.

Equilibrio: Desde la inmovilidad a la espontánea movilidad. Las labores en las que los individuos identifican la manera de hacer una parada con equilibrio ayudan positiva y significativamente al perfeccionamiento del equilibrio.

3. **Área socio-afectiva:** dentro de los parámetros tenemos a:

La relación de apego y confianza: A partir del momento en que se inicia su existencia el menor requiere del acompañamiento de un adulto. El instructor es la persona que mantiene esta figura cuyo propósito es crear un vínculo afectivo positivo, consiguiendo que el jugador asuma y busque el sustento del instructor, al mismo tiempo, desarrollen su propia independencia.

Con respecto a sus compañeros: es comprensivo, flexible, amistoso, y tiene asiduidad. Base en el deporte de grupo que es el nuestro, en el cual los integrantes del equipo comparten muchas ocasiones: paseos, vestimenta, asiento, campo de juego...

Auto concepto y autoestima: Agradecimientos por habilidades y limitaciones. Ofrece ideas de metas factibles y complicadas. En esta línea, el objetivo es que los usuarios se vayan haciendo menos dependientes.

Expresión de reacciones emocionales: Es capaz de comprender y explicar los sentimientos propios y de los otros. Afrontar temores: en los primeros grados hay una inquietud de hacerse daño con el balón, luego es posible que surjan inquietud de tocarse con otro jugador o con el piso.

Aceptación de las reglas: La persona que juega debe transformarse desde un estado (a partir de los dos años) en el que únicamente se conforme con sus propios deseos, luego empieza a darse cuenta de que existen unas normas que son forzadas (a partir de los siete años) y por último, apareció la necesidad de grupo y la importancia de seguir ciertas normas para preservar el juego.

2.3 Definición de términos básicos

Área cognitiva:

Percepción del cuerpo: Entendimiento de las diferentes partes del cuerpo. Este aspecto que es descuidado en la mayoría de los casos debido a que se considera una labor sencilla es la base de la educación y el deleite del movimiento.

Área motora:

El punto inicial de la estructura psicomotriz, diversas alteraciones en la formación de los niños se deben a una carencia tónica. También se encarga del control de la postura

en las diversas formas (estando de acuerdo a lo que se publicó, las manos, los pies o la cabeza).

Área socio-afectiva:

A partir del momento en que se inicia su existencia el menor requiere del acompañamiento de un adulto. El instructor es la persona que mantiene esta figura cuyo propósito es crear un vínculo afectivo positivo, consiguiendo que el jugador asuma y busque el sustento del instructor, al mismo tiempo, desarrollen su propia independencia

Desarrollo Psicomotriz:

García (2022) define que el término desarrollo psicomotor se refiere a la recolección de habilidades, que es un procedimiento que se repite constantemente y que evidencia la capacidad del sistema nervioso central del menor que está desarrollándose. El progreso psicomotor se rige por un patrón específico, en el que los diferentes hitos que se consiguen cada vez que se es mayor quedan vinculados. Una vez que se logra un conocimiento, este se incrementa y luego se aprende una habilidad nueva.

Juegos Heurísticos:

Méndez (2021) indica que El juego heurístico, también llamado juego con piezas desechables, juego abierto, juego libre o no planificado, es la categoría de juegos en la que los infantes utilizan objetos que no tienen una razón específica, para jugar por su cuenta, sin seguir las reglas del juego planificado por los adultos o por algún tipo de brincando

Juego funcional:

La capa en cuestión se forma durante la etapa de gestación en el momento en que realizamos acciones desagradables y apoyan el desarrollo de nuestros músculos.

Juego simbólico:

Es la conducta del menor hacia aquello que va a reproducir, teniendo en cuenta las cosas que más le atraen, es decir, la conducta del menor hacia el objeto o canción para desarrollar su habilidad de reproducir de manera eficaz y segura.

Juego de normas:

Para garantizar una vivencia de juego cómoda en esta zona, es necesario instaurar un conjunto de reglas y deberes para cada menor, que promuevan la colaboración entre todos. La instauración de esta actividad en modelos de comportamiento surcaba lentamente desde el ámbito previo.

2.4 Hipótesis de investigación**2.4.1 Hipótesis general**

Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los juegos simbólicos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

Los juegos funcionales se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

Los juegos con reglas se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juegos heurístico	Juego simbólico	Tiene confianza superando sus miedos Nuevo aprendizaje Recrea e imagina en base a su entorno	1, 2, 3	Likert
	Juego funcional	Desarrolla músculos Identifica funciones de los juguetes	4, 5	Likert
	Juego con reglas	Regla y responsabilidad establecida Coopera con el equipo Desarrolla razonamiento, memoria y atención	6, 7, 8	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V3: Desarrollo psicomotriz	Área cognitiva	Espacio y objeto	9, 10, 11,	Likert
		Percepciones del cuerpo	12	
		Tiempo		
		Representación		
	Área motora	Coordinación	13, 14, 15,	Likert
		Equilibrio	16	
		Lateralidad		
		Disociación de movimiento		
Área socio- afectiva	Seguridad y apego	17, 18, 19,	Likert	
	Autoestima	20		
	Expresa sus emociones			
	Acepta normas			

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de Investigación

Esta tesis es una investigación de tipo básica.

3.1.2 Nivel de Investigación

El nivel utilizado en esta tesis es correlacional.

3.1.3 Diseño

La investigación es no experimental.

3.1.4 Enfoque

La investigación es de enfoque cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

32 estudiantes del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 32 estudiantes del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

La técnica que se emplea en el presente estudio es la encuesta.

3.3.2 Descripción de Instrumentos

El instrumento a utilizar es el cuestionario, constituida por 8 preguntas para la variable juegos heurísticos y 12 preguntas para la variable desarrollo psicomotriz.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

La técnica para procesar la información es el Spss y el Excel.

3.5 Matriz De Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿Cuál es la relación de los juegos simbólicos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos funcionales y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos con reglas y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la relación de los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: Establecer la relación de los juegos simbólicos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>Establecer la relación de los juegos funcionales y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>Establecer la relación de los juegos con reglas y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS: Los juegos simbólicos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>Los juegos funcionales se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p> <p>Los juegos con reglas se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.</p>	<p>VARIABLE X</p> <p>Juegos heurísticos</p> <p>VARIABLE Y</p> <p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<p>X1= Juego simbólico</p> <p>X2= Juego funcional</p> <p>X3= Juego con reglas</p> <p>Y1= Área cognitiva</p> <p>Y2= Área motora</p> <p>Y3= Área socio-afectiva</p>	<p>NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION Básica</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo</p> <p>POBLACION: 32 alumnos</p> <p>MUESTRA: 32 alumnos</p> <p>ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss</p> <p>TECNICA: Encuesta</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionario</p> <p>08 preguntas para medir la variable X</p> <p>12 Preguntas para medir la variable Y</p>

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1

¿Tiene usted confianza superando sus miedos a través de los juegos simbólicos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	16	50%
A veces	11	34%
Siempre	5	16%
TOTAL	32	100%

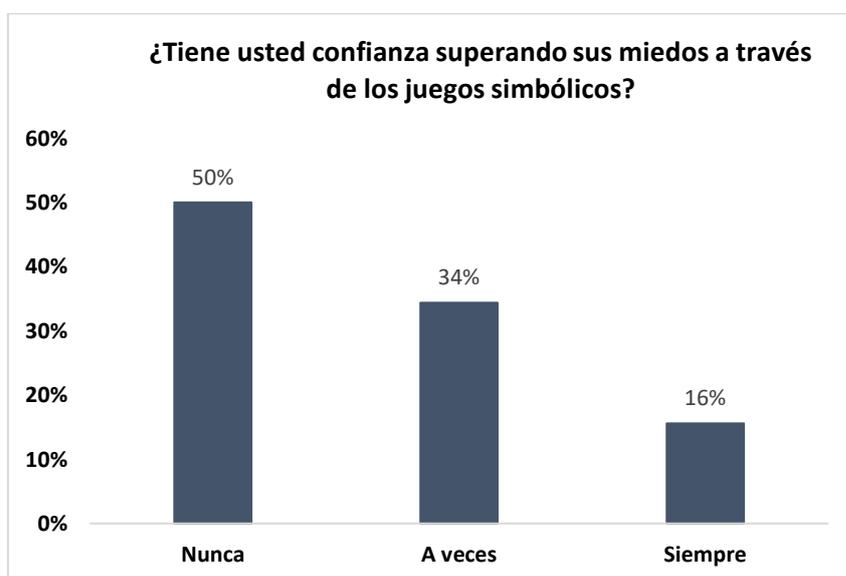


Figura 1 *¿Tiene usted confianza superando sus miedo a través de los juegos simbólicos?*

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 50% nunca tiene confianza superando sus miedos a través de los juegos simbólicos, el 34% a veces tiene confianza superando sus miedos a través de los juegos simbólicos y el 16% siempre tiene confianza superando sus miedos a través de los juegos simbólicos.

Tabla 2

¿Tiene usted nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	2	6%
A veces	9	28%
Siempre	21	66%
TOTAL	32	100%

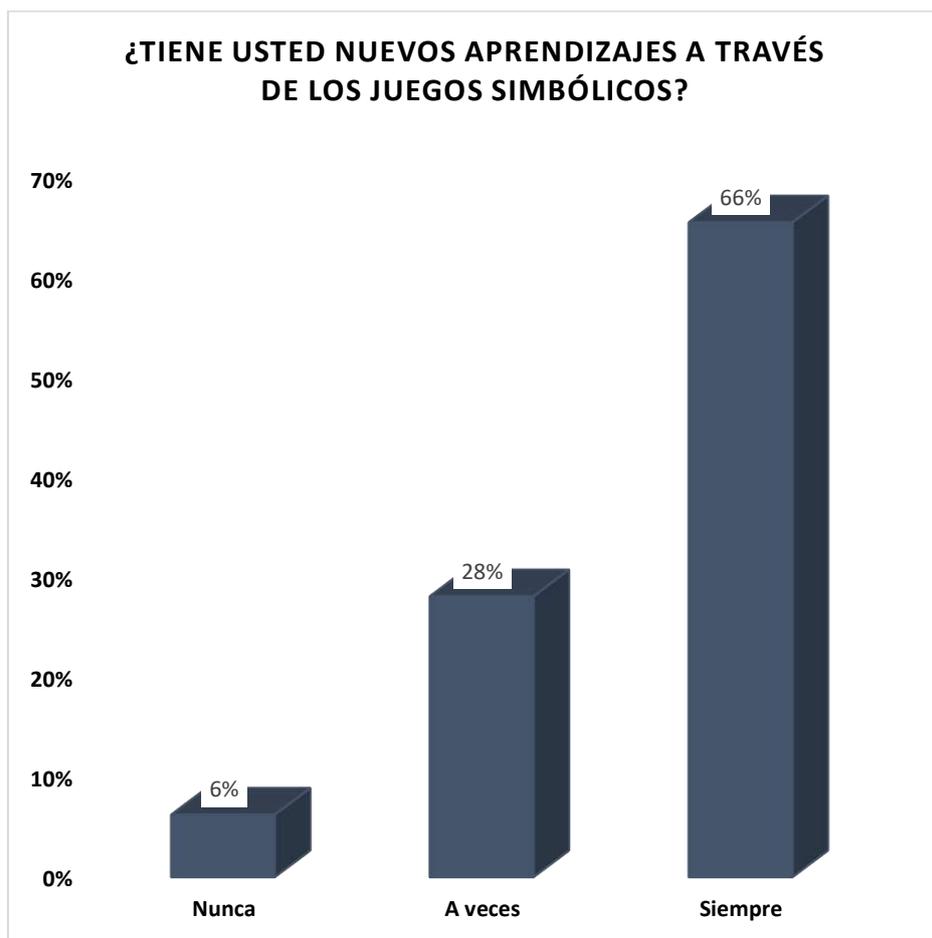


Figura 2 *¿Tiene usted nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos?*

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 6% nunca tiene nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos, el 28% a veces tiene nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos y el 66% siempre tiene nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos.

Tabla 3

¿recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	8	25%
A veces	10	31%
Siempre	14	44%
TOTAL	32	100%

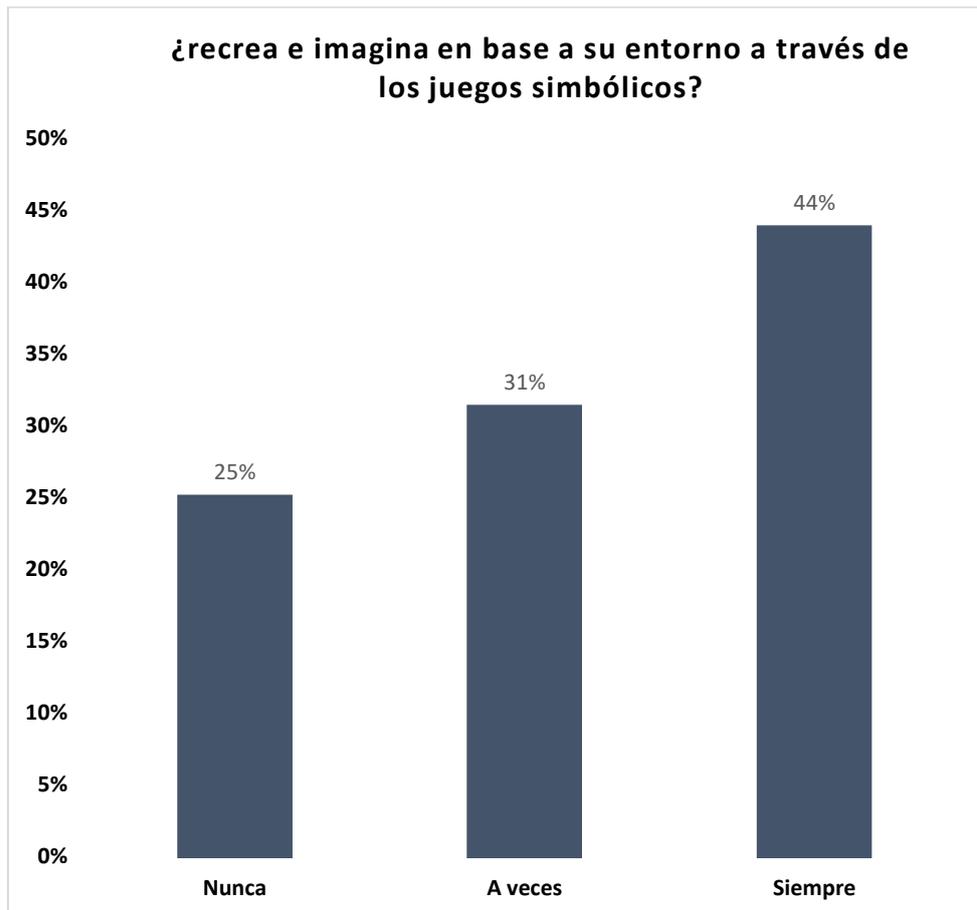


Figura 3 *¿recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos?*

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 25% nunca recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos, el 31% a veces recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos y el 44% siempre recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos.

Tabla 4

¿Usted desarrolla sus músculos a través del juego funcional?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	53%
A veces	12	38%
Siempre	3	9%
TOTAL	32	100%

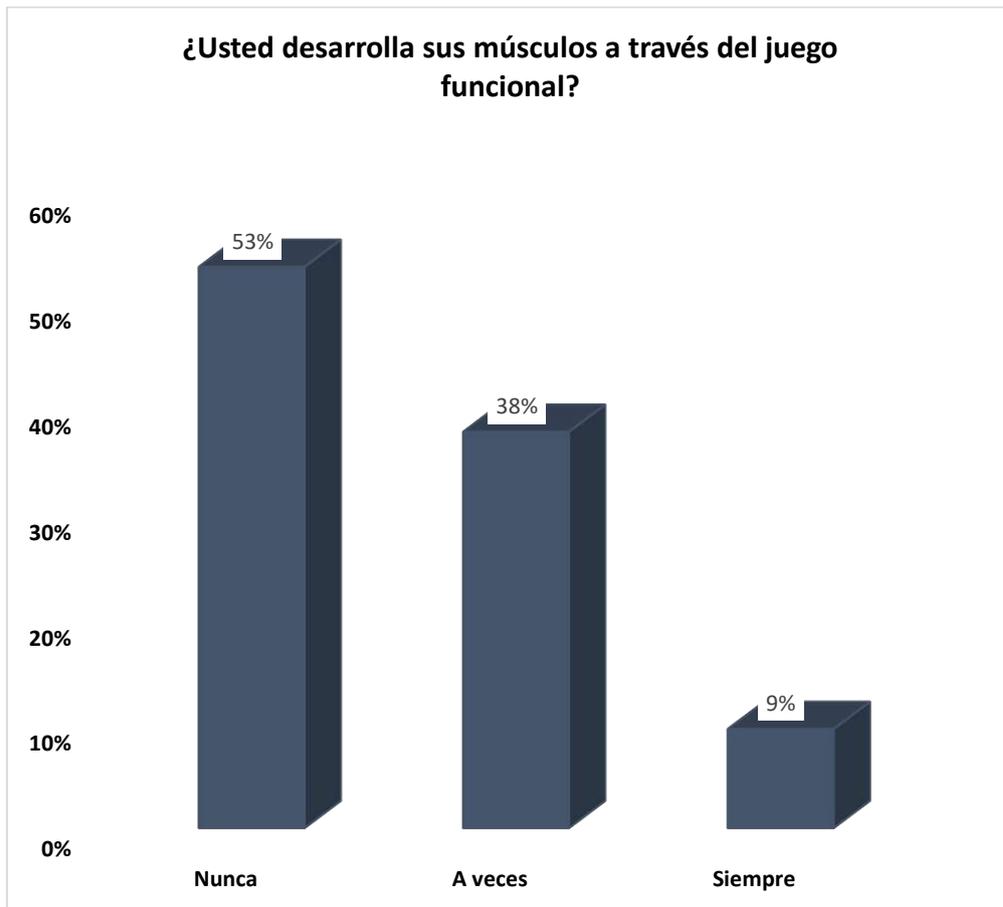


Figura 4 ¿Usted desarrolla sus músculos a través del juego funcional?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 53% nunca desarrolla sus músculos a través del juego funcional, el 38% a veces desarrolla sus músculos a través del juego funcional y el 9% siempre desarrolla sus músculos a través del juego funcional.

Tabla 5

¿Usted identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	34%
A veces	15	47%
Siempre	6	19%
TOTAL	32	100%

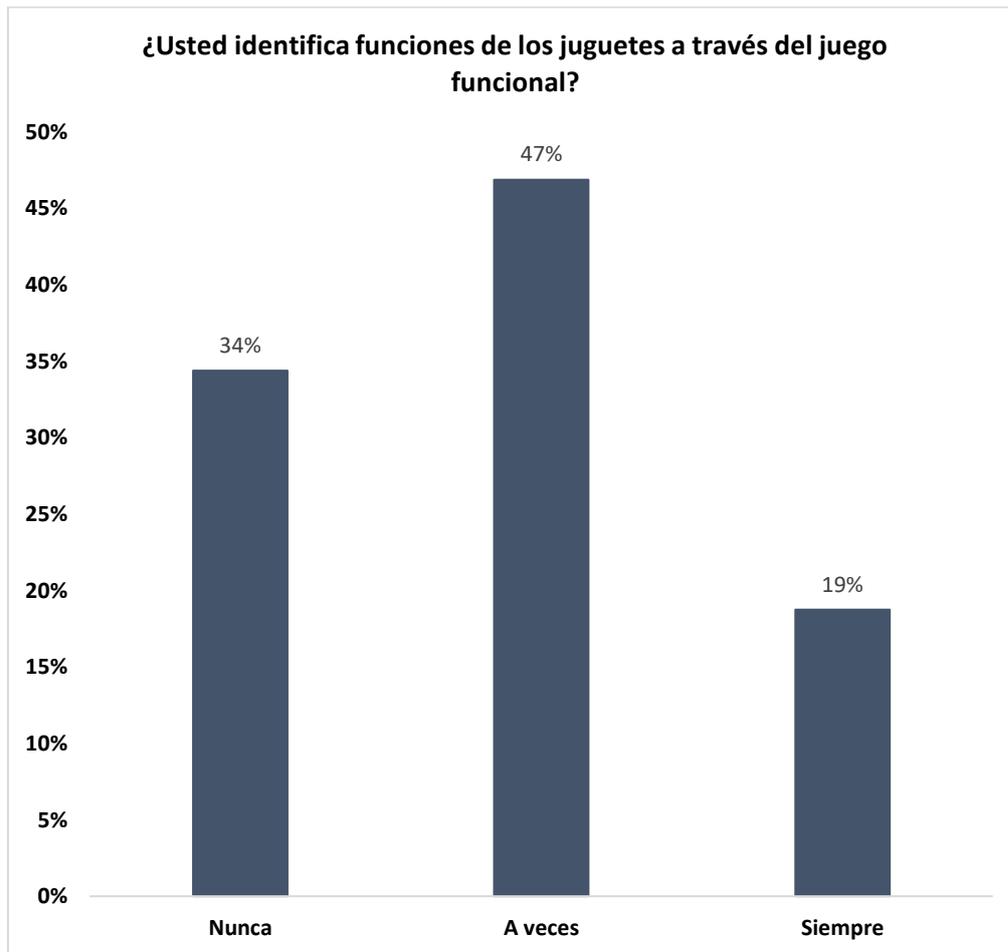


Figura 5 ¿Usted identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 34% nunca identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional, el 47% a veces identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional y el 19% siempre identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional.

Tabla 6

¿Usted respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	44%
A veces	10	31%
Siempre	8	25%
TOTAL	32	100%

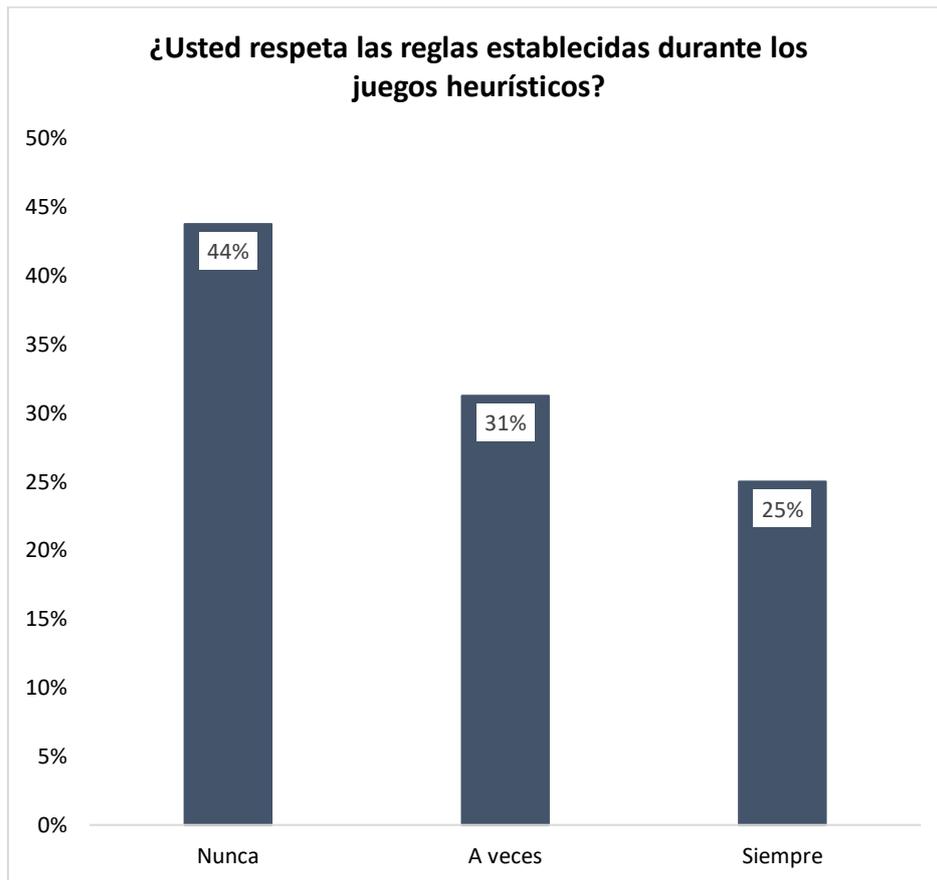


Figura 6 ¿Usted respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 44% nunca respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos, el 31% a veces respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos y el 25% siempre respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos.

Tabla 7

¿Usted coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	53%
A veces	13	41%
Siempre	2	6%
TOTAL	32	100%

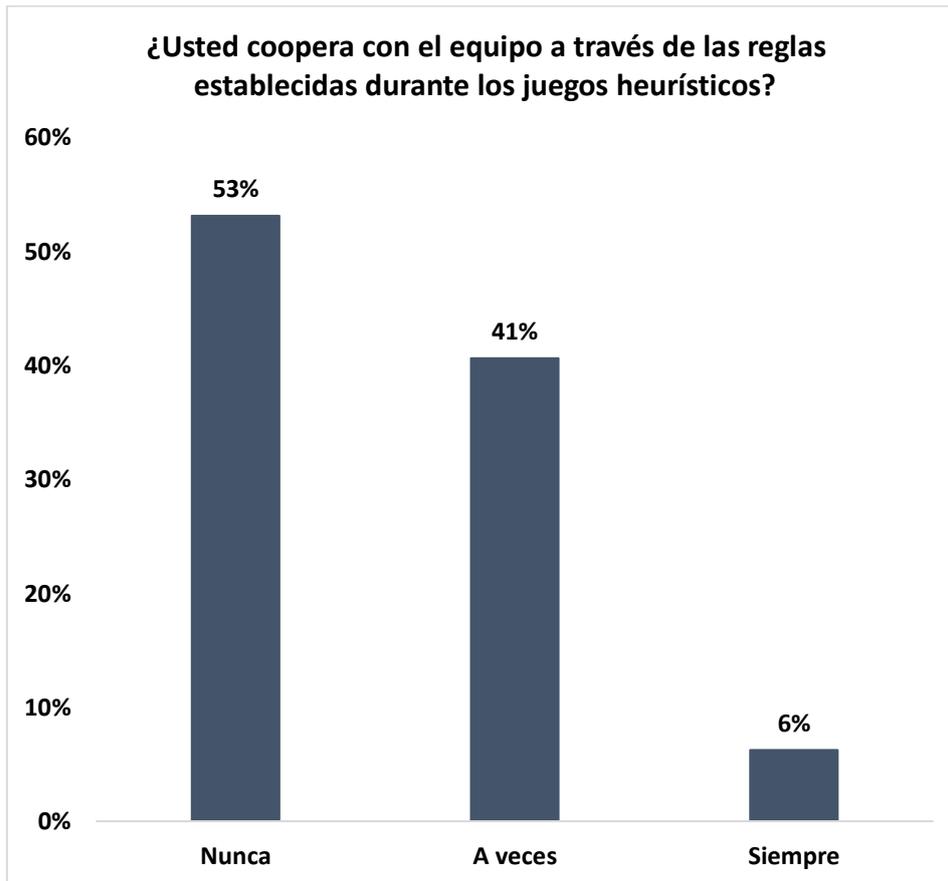


Figura 7 ¿Usted coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 53% nunca coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos, el 41% a veces coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos y el 6% siempre coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos.

Tabla 8

¿Usted desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	34%
A veces	13	41%
Siempre	8	25%
TOTAL	32	100%

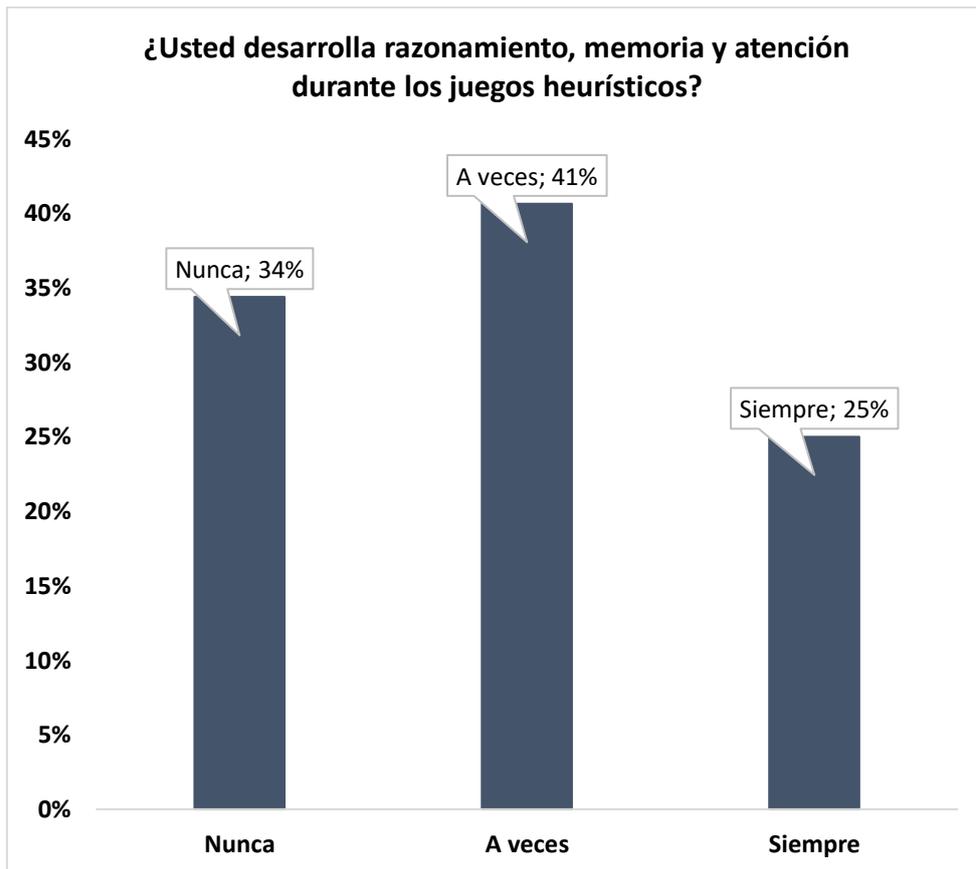


Figura 8 ¿Usted desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 34% nunca desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos, el 41% a veces desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos y el 25% siempre desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos.

Tabla 9

¿Usted identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	34%
A veces	13	41%
Siempre	8	25%
TOTAL	32	100%

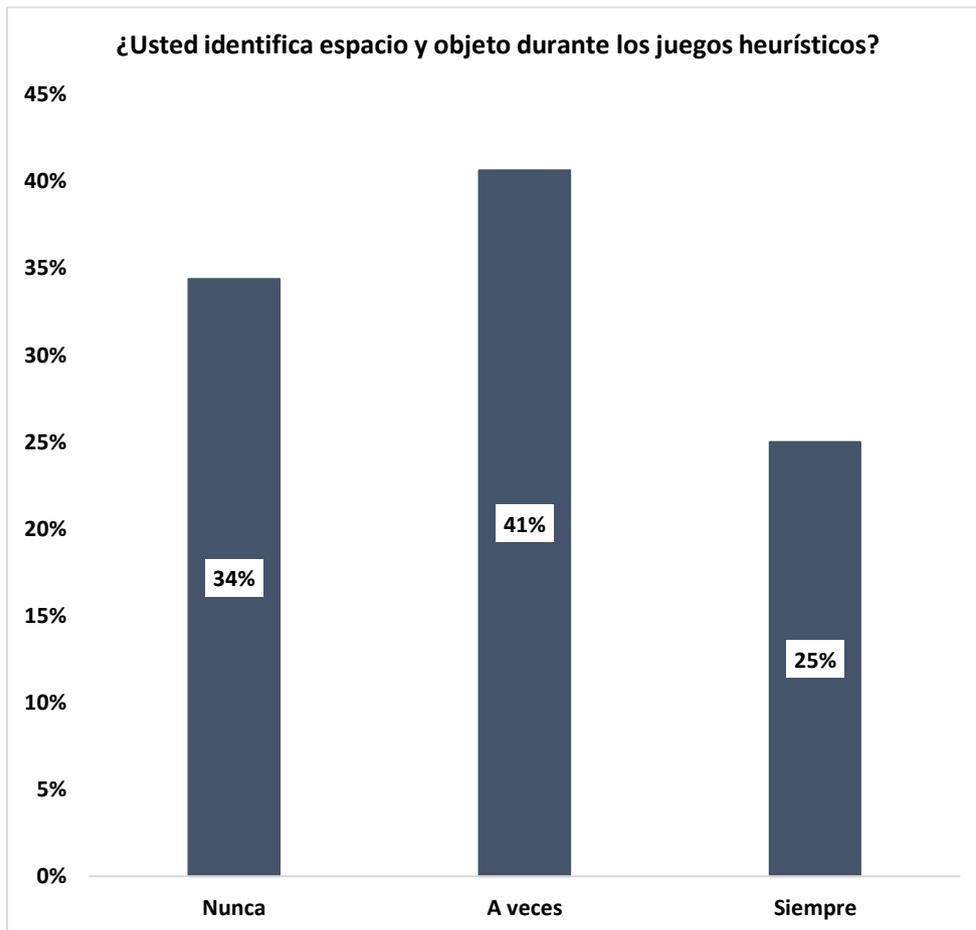


Figura 9; ¿Usted identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 34% nunca identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos, el 41% a veces identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos y el 25% siempre identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos.

Tabla 10

¿Usted identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	44%
A veces	12	38%
Siempre	6	19%
TOTAL	32	100%

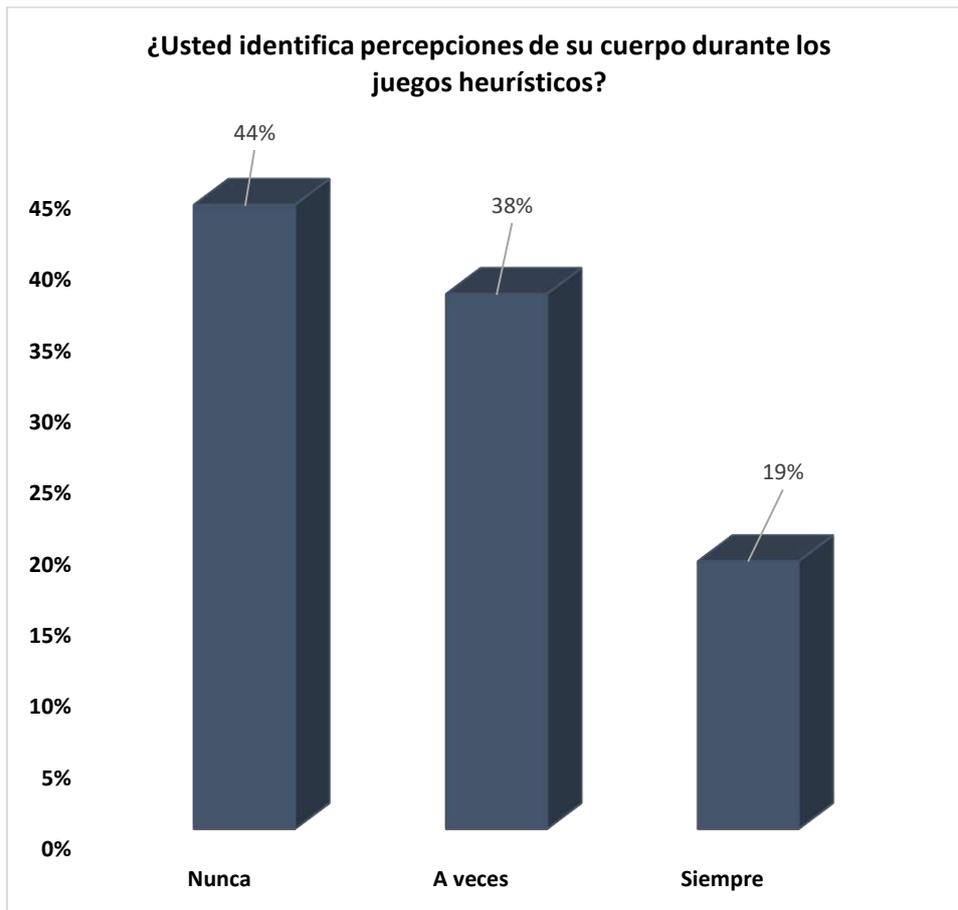


Figura 10 ¿Usted identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 44% nunca identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos, el 38% a veces identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos y el 19% siempre identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos.

Tabla 11

¿Usted identifica tiempo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	31%
A veces	13	41%
Siempre	9	28%
TOTAL	32	100%

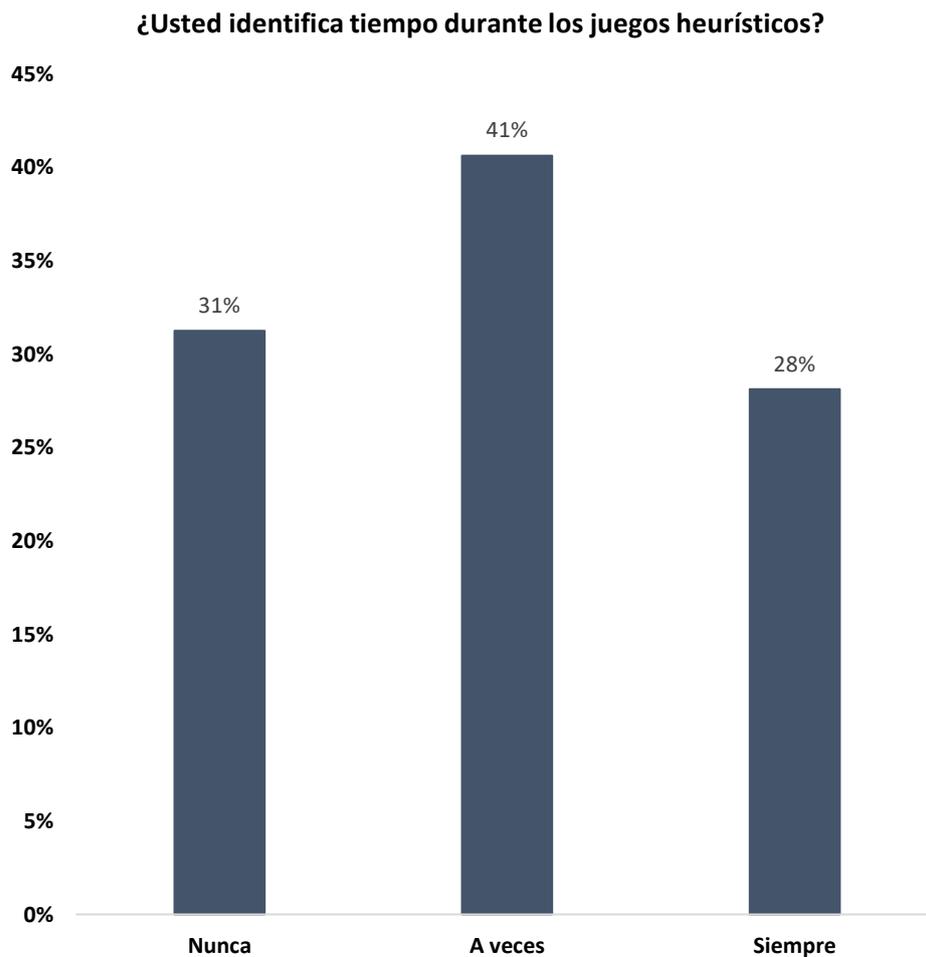


Figura 11 ¿Usted identifica tiempo durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 31% nunca identifica tiempo durante los juegos heurísticos, el 41% a veces identifica tiempo durante los juegos heurísticos y el 28% siempre identifica tiempo durante los juegos heurísticos.

Tabla 12

¿Usted identifica representación durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	34%
A veces	14	44%
Siempre	7	22%
TOTAL	32	100%

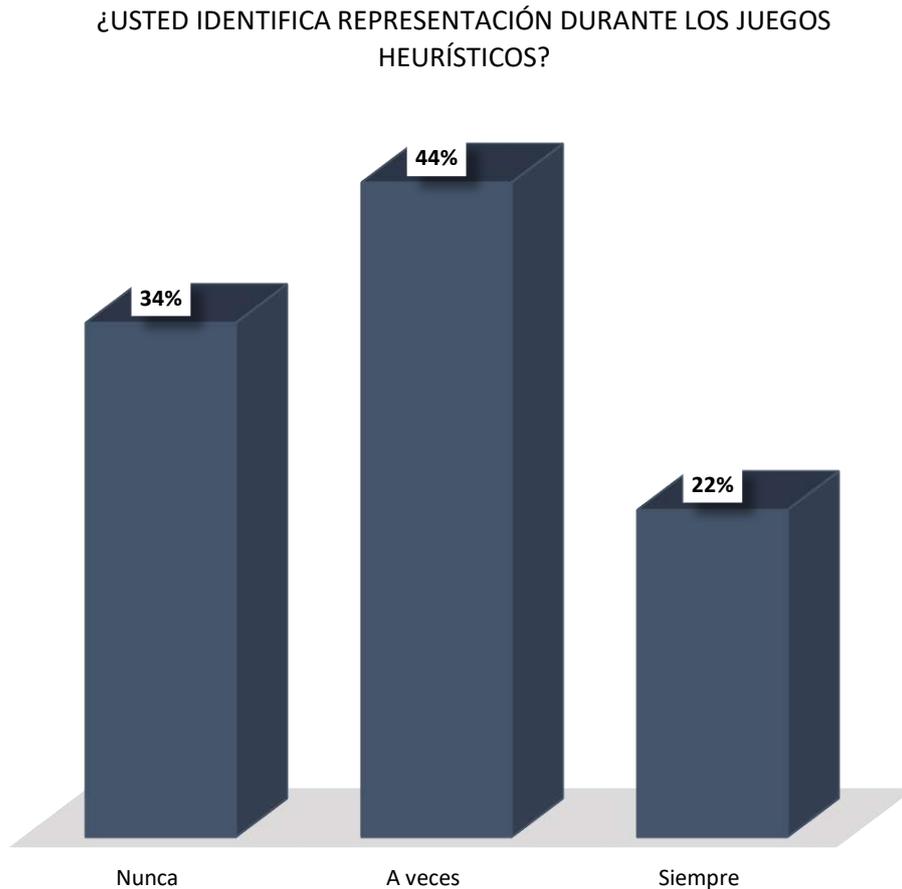


Figura 12 ¿Usted identifica representación durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 34% nunca identifica representación durante los juegos heurísticos, el 44% a veces identifica representación durante los juegos heurísticos y el 22% siempre identifica representación durante los juegos heurísticos.

Tabla 13

¿Usted coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	31%
A veces	13	41%
Siempre	9	28%
TOTAL	32	100%

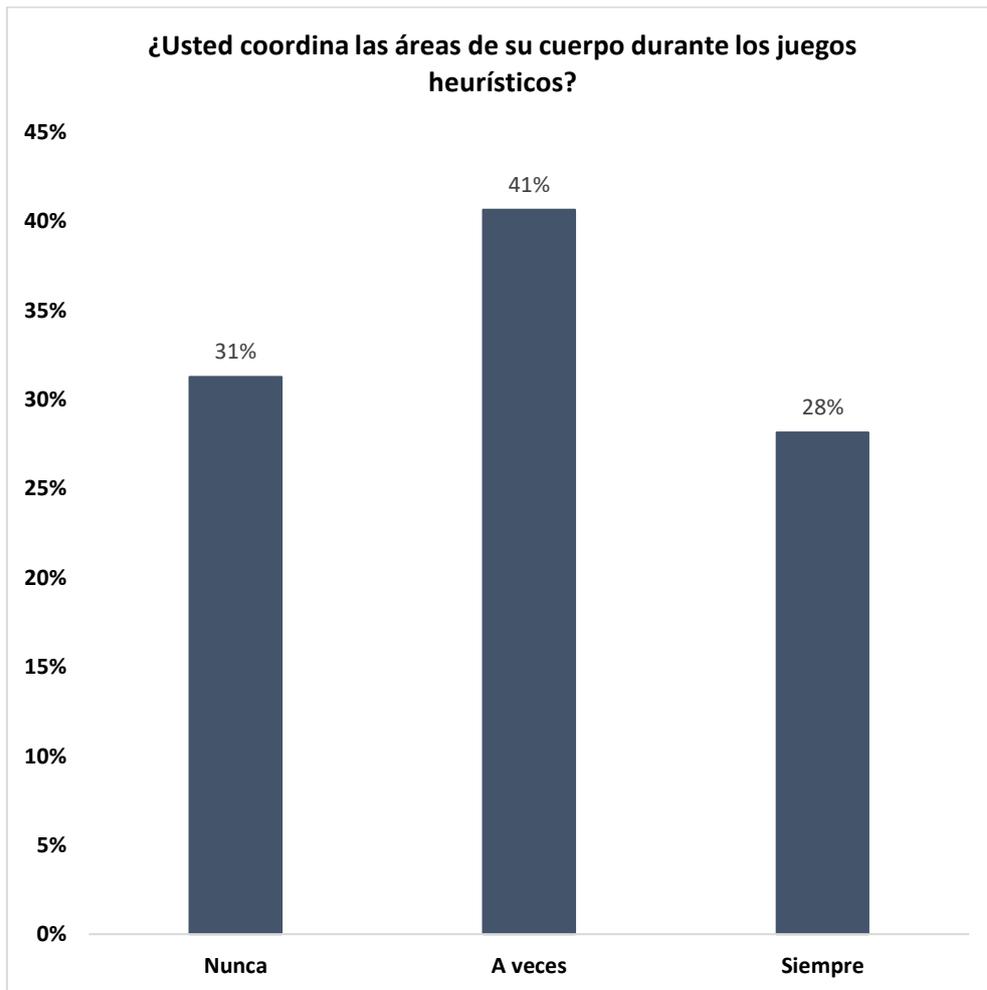


Figura 13 *¿Usted coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?*

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 31% nunca coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos, el 41% a veces coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos y el 28% siempre coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos.

Tabla 14

¿Usted tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	47%
A veces	10	31%
Siempre	7	22%
TOTAL	32	100%

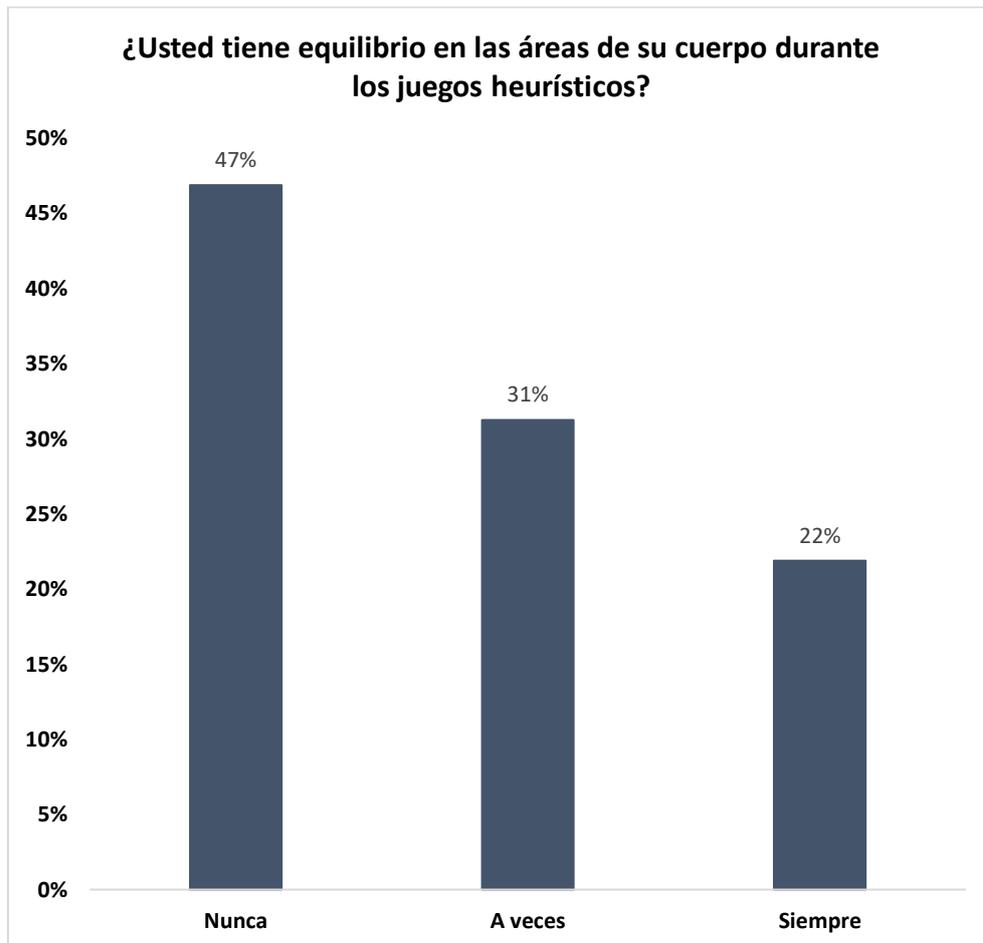


Figura 14 ¿Usted tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 47% nunca tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos, el 31% a veces tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos y el 22% siempre tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos.

Tabla 15

¿Usted reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	47%
A veces	12	38%
Siempre	5	16%
TOTAL	32	100%

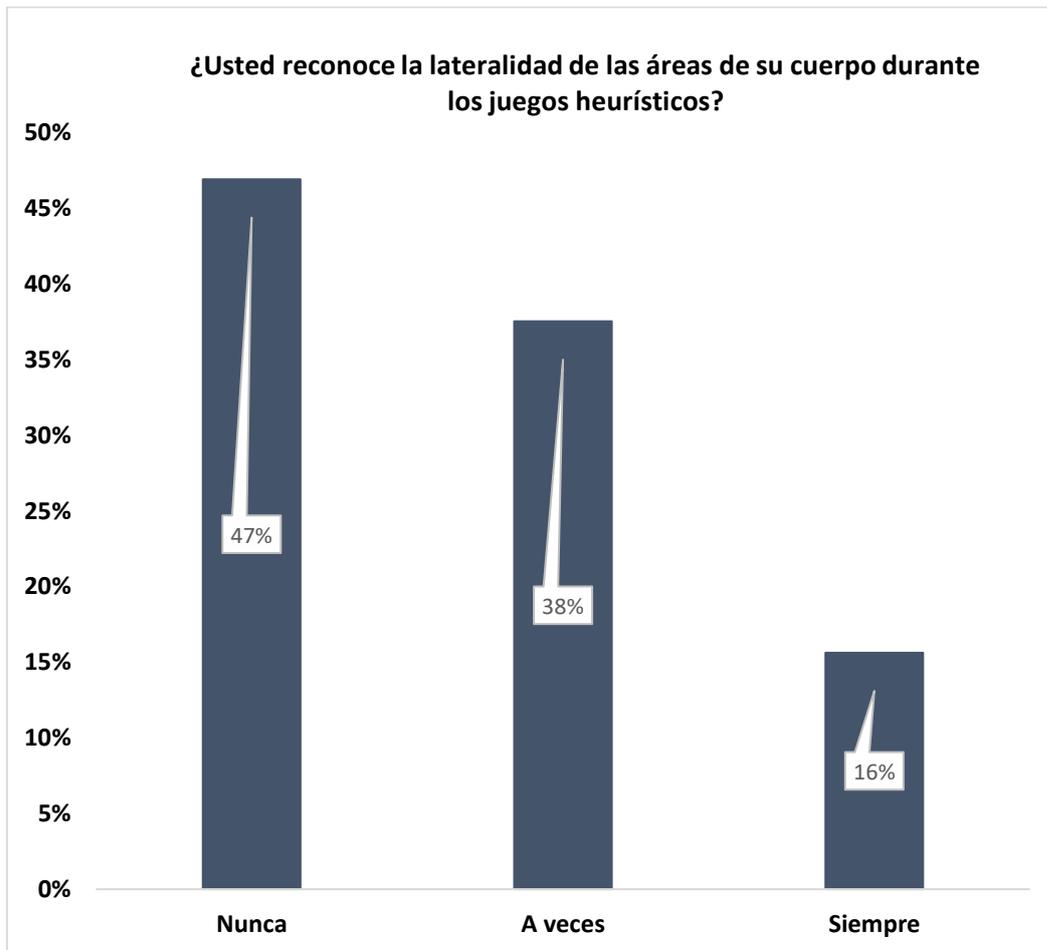


Figura 15 ¿Usted reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 47% nunca reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos, el 38% a veces reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos y el 16% siempre reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos.

Tabla 16

¿Usted disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	53%
A veces	13	41%
Siempre	2	6%
TOTAL	32	100%

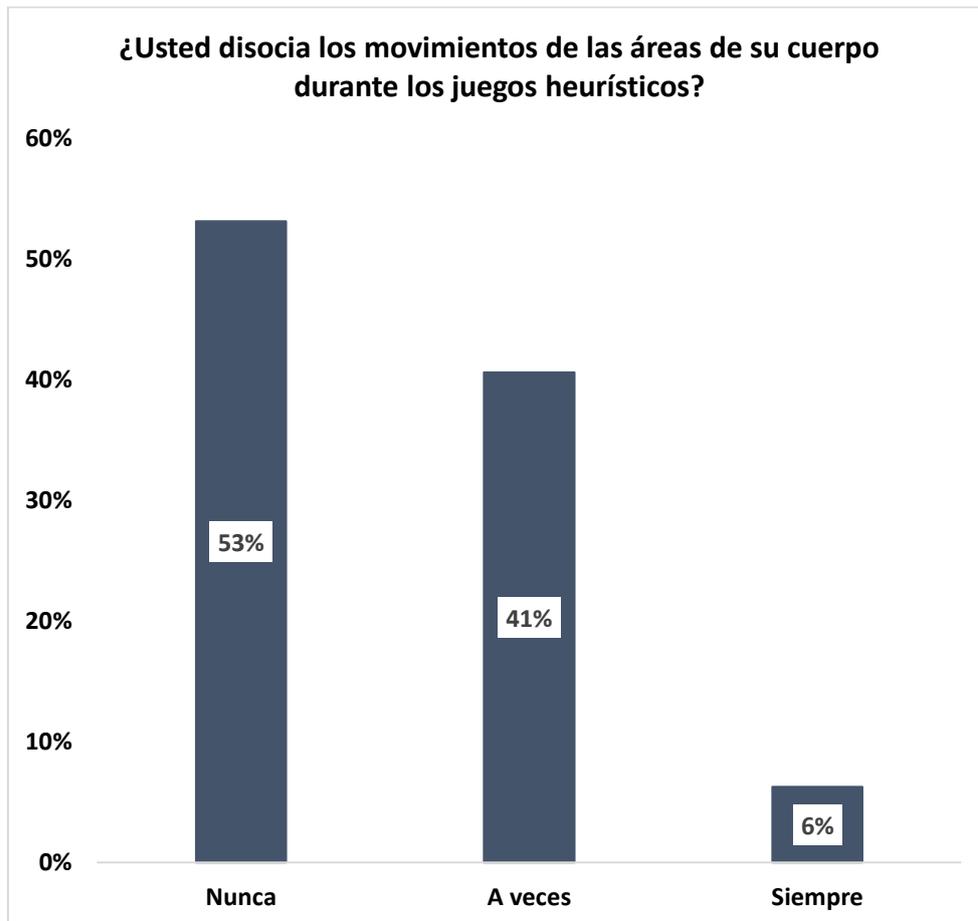


Figura 16 ¿Usted disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 53% nunca disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos, el 41% a veces disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos y el 6% siempre disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos.

Tabla 17

¿Usted actúa con seguridad durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	13	41%
A veces	12	38%
Siempre	7	22%
TOTAL	32	100%

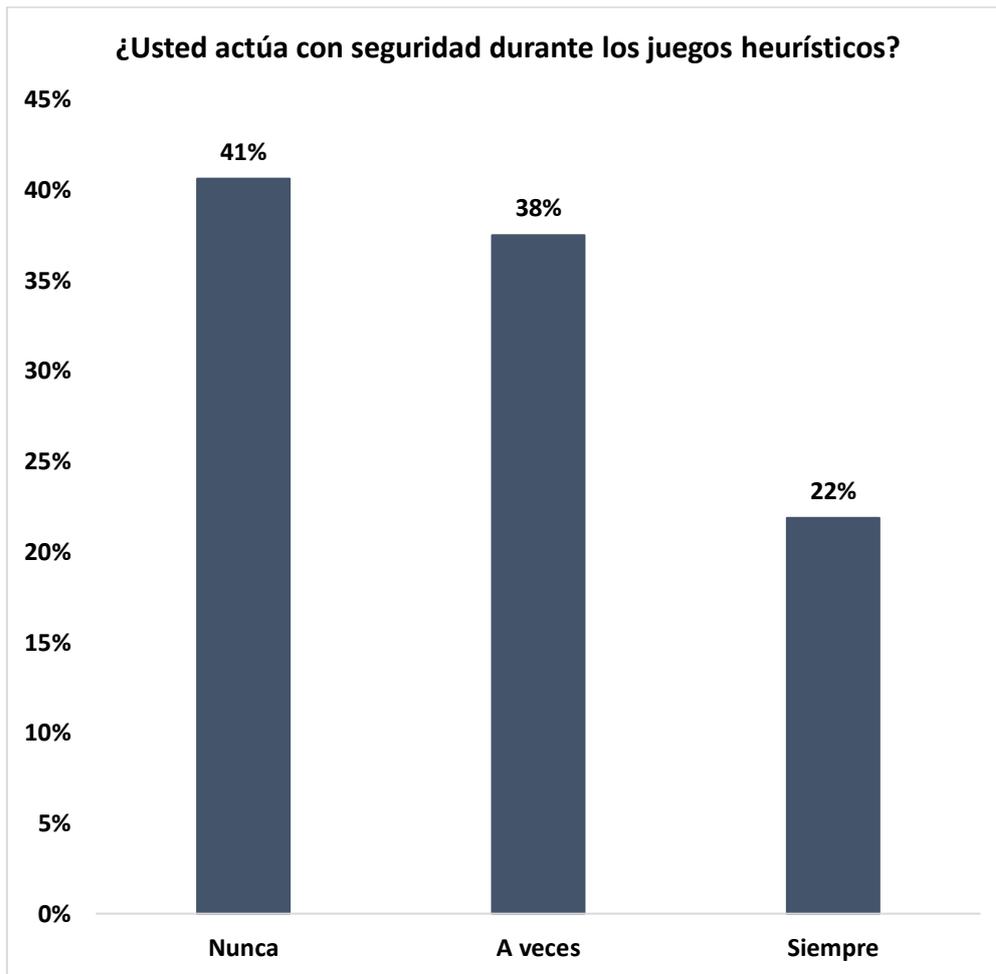


Figura 17 ¿Usted actúa con seguridad durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 41% nunca actúa con seguridad durante los juegos heurísticos, el 38% a veces actúa con seguridad durante los juegos heurísticos y el 22% siempre actúa con seguridad durante los juegos heurísticos.

Tabla 18

¿Usted incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	53%
A veces	10	31%
Siempre	5	16%
TOTAL	32	100%

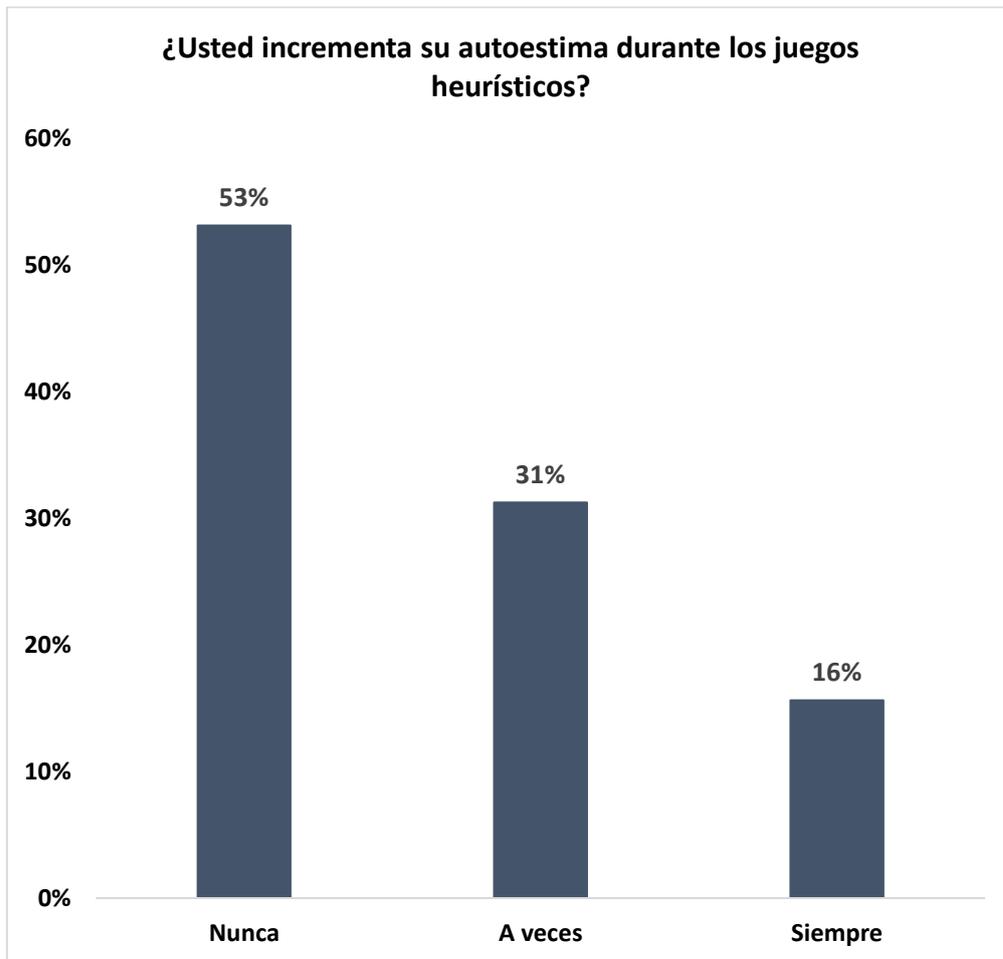


Figura 18 ¿Usted incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 53% nunca incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos, el 31% a veces incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos y el 16% siempre incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos.

Tabla 19

¿Usted expresa sus emociones durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
A veces	8	25%
Siempre	20	63%
TOTAL	32	100%

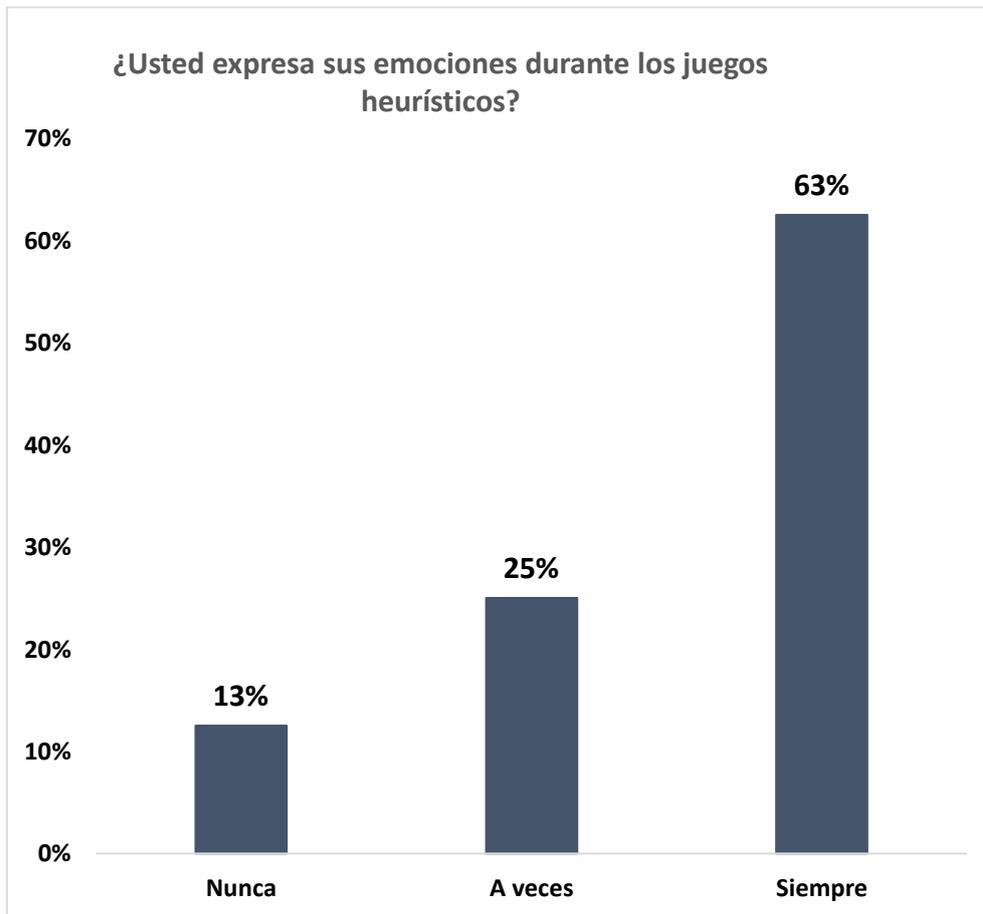


Figura 19 ¿Usted expresa sus emociones durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 13% nunca expresa sus emociones durante los juegos heurísticos, el 25% a veces expresa sus emociones durante los juegos heurísticos y el 63% siempre expresa sus emociones durante los juegos heurísticos.

Tabla 20
 ¿Usted acepta normas durante los juegos heurísticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	47%
A veces	10	31%
Siempre	7	22%
TOTAL	32	100%

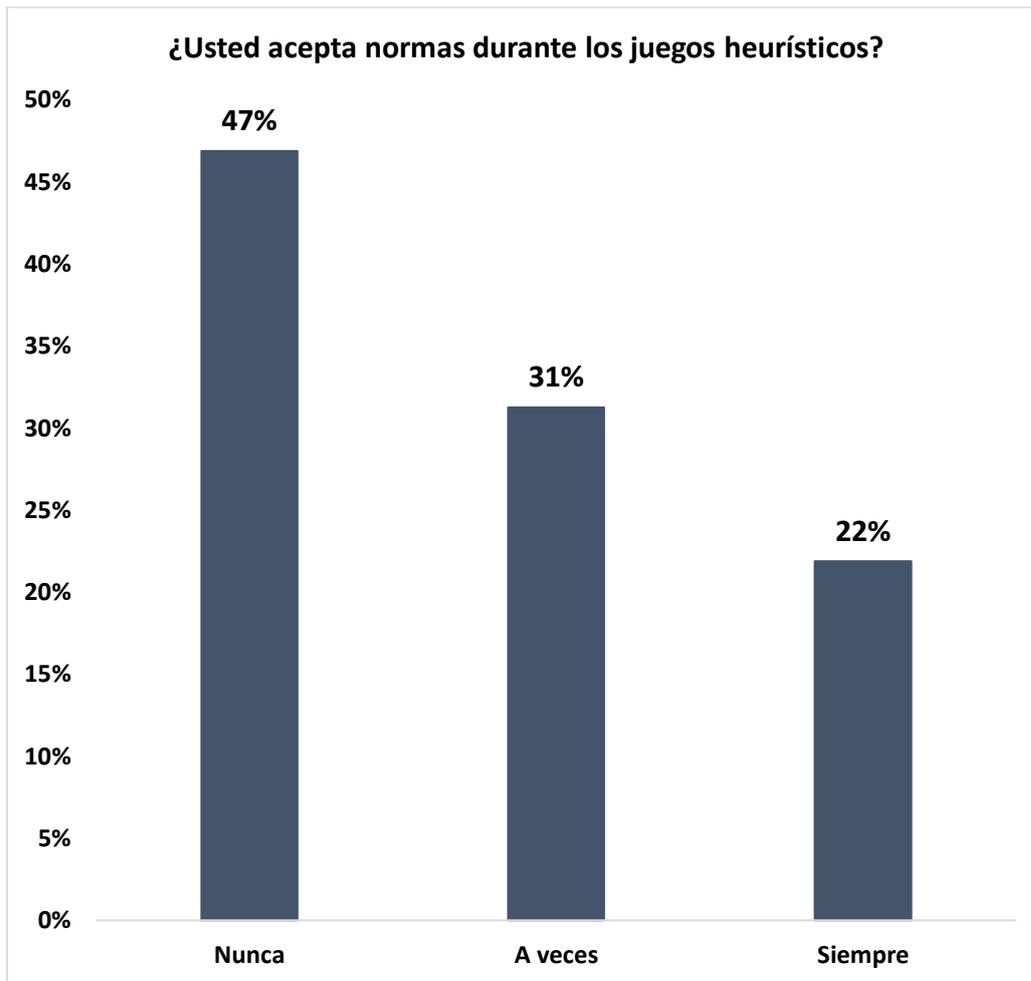


Figura 20 ¿Usted acepta normas durante los juegos heurísticos?

INTERPRETACIÓN: Se encuestó a 32 estudiante quienes respondieron que; el 47% nunca acepta normas durante los juegos heurísticos, el 31% a veces acepta normas durante los juegos heurísticos y el 22% siempre acepta normas durante los juegos heurísticos.

4.2 Contrastación de hipótesis

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS GENERAL

H₀: Los juegos heurísticos no se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

H₁: Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 21

Correlación entre los juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz

		los juegos heurísticos	desarrollo psicomotriz
los juegos heurísticos	Correlación de Pearson	1	0,774*
	Sig. (bilateral)		0,016
	N	32	32
desarrollo psicomotriz	Correlación de Pearson	0,774*	1
	Sig. (bilateral)	0,016	
	N	32	32

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

El índice de correlación es de 0,774 según Pearson, y el índice de correlación es positivo y moderado según la escala de Bisquerra.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 1

H₀: Los juegos simbólicos no se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

H₁: Los juegos simbólicos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 22

Correlación entre los juegos simbólicos y el desarrollo psicomotriz

		los juegos simbólicos	desarrollo psicomotriz
los juegos simbólicos	Correlación de Pearson	1	0,656*
	Sig. (bilateral)		0,023
	N	32	32
desarrollo psicomotriz	Correlación de Pearson	0,656*	1
	Sig. (bilateral)	0,023	
	N	32	32

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

El valor de la correlación es de 0,656 según Pearson, y el valor de la correlación es positivo y moderado según la escala de Bisquerra.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

H₀: Los juegos funcionales no se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

H₁: Los juegos funcionales se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 23

Correlación entre los juegos funcionales y el desarrollo psicomotriz

		los juegos funcionales	desarrollo psicomotriz
los juegos funcionales	Correlación de Pearson	1	0,810*
	Sig. (bilateral)		0,012
	N	32	32
desarrollo psicomotriz	Correlación de Pearson	0,810*	1
	Sig. (bilateral)	0,012	
	N	32	32

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

La relación de Pearson es 0.810, que corresponde a la escala de Bisquerra, y es positiva y alta.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

H₀: Los juegos con reglas no se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

H₁: Los juegos con reglas se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 24
Correlación entre los juegos con reglas y el desarrollo psicomotriz

		los juegos con reglas	desarrollo psicomotriz
los juegos con reglas	Correlación de Pearson	1	0,823*
	Sig. (bilateral)		0,019
	N	32	32
desarrollo psicomotriz	Correlación de Pearson	0,823*	1
	Sig. (bilateral)	0,019	
	N	32	32

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

La relación de Pearson es de 0.823, que corresponde a la escala de Bisquerra y es positiva y moderada.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se afirma que los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado de primaria del colegio Madre Teresa de Calcuta, Huacho, 2023, estos resultados tienen concordancia con:

Arcos (2023) en su tesis titulada *“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Teresa Flor del cantón Ambato, provincia de Tungurahua”*, concluye que: De modo que, como es posible observar, los juegos son muy importantes para la طور psicomotriz de los infantes, ya que los juegos de niños tienen el objetivo de estimular al alumno y dejarle un profesor que planifique más entusiastas las clases. En los primeros años, la evolución de la psicomotricidad en los infantes es fundamental, debido a esto, realizar actividades en grupo a través del manipulado de objetos de la realidad (p. 46). Además Landa (2023) en su tesis titulada *“Los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe”*, concluye que: Hay una correlación de importancia buena entre los juegos de heurística y la evolución de las habilidades del cuerpo en menores de 3 años del colegio inicial #330 de Virgen del Carmen – Sipe. Hay una correlación de importancia buena entre los juegos heurísticos en el momento en que se organizan y el progreso de las habilidades del cuerpo en los menores de 3 años del colegio inicial #330 de Virgen del Carmen – Supe (p. 65).

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se llega a la conclusión que los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo psicomotriz de los niños de 1er grado de la institución educativa en estudio.
- Se llega a la conclusión que los juegos simbólicos no repercuten sobre los niños por lo que estos no tienen confianza y tampoco nuevos aprendizajes cuando se desarrollan los juegos.
- Se llega a la conclusión que los juegos funcionales no desarrollan los músculos y las funciones de los juguetes que se usan en los juegos de tal manera que los niños no tienen el desarrollo adecuado.
- Se llega a la conclusión que los niños en su mayoría no desarrollan razonamiento, memoria y atención porque no les gusta los juegos con reglas ya que no respetan las reglas y responsabilidad que implican las normas.
- Los alumnos en su mayoría no tienen el desarrollo de las áreas cognitivas, motora y socio-afectivas por lo que no tienen el desarrollo psicomotriz que se desarrolla a su edad.

6.2 Recomendaciones

- Se recomienda al docente desarrollar juegos que para los niños sean divertidos de tal manera que no resulte aburrido y estos pongan todo su esfuerzo para desarrollarlo eficientemente.
- Se recomienda al docente que practique constantemente juegos funcionales que desarrollen a las funcionalidades de los juegos a través de su cuerpo para su aprendizaje eficiente.
- Se recomienda a los docentes desarrollar juegos que impliquen el razonamiento de cada uno de los alumnos que desarrollen los juegos de tal manera que estos aprendan a respetar las reglas y a ser responsables.
- Se recomienda practicar juegos que impliquen desarrollar las áreas cognitivas, motoras y socio-afectivas para repercutir en el desarrollo psicomotriz para su edad.

REFERENCIAS

7.2 Fuentes bibliográficas

Alonso, N. (2021). el juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. *Pregrado*. Universidad de Valladolid, Palencia, España.

Arcos, N. (2023). El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Teresa Flor del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

García, R. (2022). *¿Qué es el desarrollo psicomotor?* Obtenido de https://www.mutuaterassa.com/blogs/es/blog_pediatria/desarrollo-psicomotor#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20desarrollo%20psicomotor%20se,a%20cada%20edad%20quedan%20encadenados.

Gayubo, A. (10 de 11 de 2017). *La psicomotricidad, etapas y áreas. Propuesta aplicada al baloncesto*. Obtenido de <https://www.fbcv.es/blog/2017/11/la-psicomotricidad-etapas-areas-propuesta-aplicada-al-baloncesto/>

Hidalgo, E. (2021). el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica particular San Andrés ubicada en la Ciudad de Loja, periodo 2019 - 2020. *Pregrado*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

Kille, V. (2021). el juego infantil y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial “los Andes de Huancané” del distrito de Huancané, región Puno, año 2020. *Pregrado*. Universidad Alas Peruanas, Puno, Perú.

Kinuma. (17 de 10 de 2023). *el juego heurístico*. Obtenido de <https://kinuma.com/es/blog/el-juego-heuristico.html>

- Landa, L. (2023). Los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe. *Posgrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Luna, E. (2023). El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022. *Pregrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.
- Mendez, A. (18 de 10 de 2021). *Qué es el juego heurístico: ejemplos de actividades con piezas sueltas*. Obtenido de <https://www.minikidz.es/blog/que-es-el-juego-heuristico-ejemplos-de-actividades-con-piezas-sueltas#:~:text=El%20juego%20heur%C3%ADstico%2C%20tambi%C3%A9n%20llamado,por%20instrucciones%20de%20juegos%20y>
- Minedu, M. d. (2023). *GUÍA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE LOS PRITE*. Obtenido de https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/intervencion-temprana/guia-para-el-desarrollo-psicomotor-prite_28_dic.pdf
- Muñoz, E. (2018). Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del Primer Grado de la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018. *Pregrado*. Universidad San Pedro, Celendin, Perú.
- Pamer, L. (05 de 08 de 2022). *La importancia del Desarrollo Psicomotor en el aprendizaje*. Obtenido de <https://pamer.edu.pe/colegios/blog/la-importancia-del-desarrollo-psicomotor-en-el-aprendizaje/>
- Santana, V. (2019). juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de educación inicial. *Pregrado*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Torres, C. (2020). El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial. *Pregrado*. Universidad Nacional de Tumbes, Piura, Perú.

Village, M. (17 de 02 de 2021). *¿Qué es el juego heurístico? Materiales y beneficios*.
Obtenido de <https://www.montessorivillage.es/que-es-el-juego-heuristico/>

Zarate, S. (2019). Manifestaciones del juego heurístico en niños de 3 años de la I.E Amigos de Jesús – Ventanilla – 2019. *Pregrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

ANEXOS



ENCUESTA SOBRE JUEGOS HEURISTICOS Y DESARROLLO PSICOMOTRIZ

I. INSTRUCCIONES

Todas las interrogaciones poseen 3 posibilidades de contestación. Elija la que más se adecue a lo que usted piensa, únicamente una alternativa, Marque la alternativa escogida con un palmo " X"

1= Nunca; 2= A veces; 3= Siempre

JUEGOS HEURÍSTICOS						
I. Juego simbólico		Calificación				
		1	2	3	4	5
1.	¿Tiene usted confianza superando sus miedo a través de los juegos simbólicos?					
2.	¿Tiene usted nuevos aprendizajes a través de los juegos simbólicos?					
3.	¿Tiene usted recrea e imagina en base a su entorno a través de los juegos simbólicos?					
II. Juego funcional		Calificación				
		1	2	3	4	5
4.	¿Usted desarrolla sus músculos a través del juego funcional?					
5.	¿Usted identifica funciones de los juguetes a través del juego funcional?					
III. Juego con reglas		Calificación				
		1	2	3	4	5
6.	¿Usted respeta las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?					
7.	¿Usted coopera con el equipo a través de las reglas establecidas durante los juegos heurísticos?					
8.	¿Usted desarrolla razonamiento, memoria y atención durante los juegos heurísticos?					
DESARROLLO PSICOMOTRIZ						
IV. Área cognitiva		Calificación				
		1	2	3	4	5
9.	¿Usted identifica espacio y objeto durante los juegos heurísticos?					

10.	¿Usted identifica percepciones de su cuerpo durante los juegos heurísticos?					
11.	¿Usted identifica tiempo durante los juegos heurísticos?					
12.	¿Usted identifica representación durante los juegos heurísticos?					
V. Área motora		Calificación				
		1	2	3	4	5
13.	¿Usted coordina las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?					
14.	¿Usted tiene equilibrio en las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?					
15.	¿Usted reconoce la lateralidad de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?					
16.	¿Usted disocia los movimientos de las áreas de su cuerpo durante los juegos heurísticos?					
VI. Área socio-afectiva		Calificación				
		1	2	3	4	5
17.	¿Usted actúa con seguridad durante los juegos heurísticos?					
18.	¿Usted incrementa su autoestima durante los juegos heurísticos?					
19.	¿Usted expresa sus emociones durante los juegos heurísticos?					
20.	¿Usted acepta normas durante los juegos heurísticos?					

Muchas gracias por su participación 😊😊

**[Dr. RANDOLFO NUÑEZ TORREBLANCA
ASESOR**

**[Dra. MARCELO ANGULO NORVINA MARLENA]
PRESIDENTE**

**[Dra. MARIA ELENA PACHECO ROMERO]
SECRETARIO**

**[Mo. TEOBALDO NOREÑO SUSANIBAR HOCES
VOCAL**