

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**



TESIS

**EL JUEGO PSICOMOTOR Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO
MOTRIZ EN NIÑOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 21003 DE VEGUETA, 2019.**

Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Física y Deportes.

AUTOR

Bach. CECILIA GLADYS CIPRIANO BLAS

Asesor: Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

Huacho – 2021

**EL JUEGO PSICOMOTOR Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO
MOTRIZ EN NIÑOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 21003 DE VEGUETA, 2019.**

Bach. CECILIA GLADYS CIPRIANO BLAS

TESIS

Asesor: Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Dedicatoria

Esta investigación lo dedico a mis padres, pareja y a mi hijo por qué siempre tuve el apoyo de ellos, gracias.

Cecilia Gladys Cipriano Blas

Agradecimiento

El día de hoy agradezco a mis padres que me apoyaron siempre, hubieron tiempos difíciles, pero ellos nunca me abandonaron y por eso esto va dedicados a ellos, también gracias a mi pareja por apoyarme en todo este tiempo y también a mí hijo por ser mi motivo e inspiración para seguir adelante por último agradecer a Dios por darme salud. Hoy estoy dando un paso más en mi vida buscando cumplir mis metas para así ir mejorando en mis estudios, gracias.

Cecilia Gladys Cipriano Blas

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	ix
Resumen	x
Abstract	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.4. Justificación de la investigación.....	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	6
2. 1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.2. Investigaciones internacionales.....	6
2.3 Investigaciones nacionales	7
2.3.1. Bases teóricas	9
2.4. Hipótesis de investigación.....	21
2.4.1. Hipótesis general.....	21
2.4.2. Hipótesis específicas.....	21

2.6. Operacionalización de las variables	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	23
3.1 Diseño metodológico	23
3.2. Población y muestra.....	24
3.2.1 Población.....	24
3.2.2 Muestra	24
3.3. Técnicas de recolección de datos	24
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	25
Instrumentos	25
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	26
4.1. Análisis de resultados	26
4.2 Contrastación de hipótesis.....	46
4.2.1. Prueba de la hipótesis general.....	46
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	50
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
6. 1. CONCLUSIONES.....	51
6. 2. RECOMENDACIONES.....	52
REFERENCIAS.....	53
7. 1. Fuentes Documentales	53
7.2. Fuentes Bibliográficas	54
7.3. Fuentes Electrónicas	56
ANEXOS.....	57

Matriz de consistencia 58

Índice de tablas

Tabla 1 Al jugar LA BOMBA tiene rapidez al pasar la pelota	26
Tabla 2 En el Juego PELOTA ZIG-ZAG muestra coordinación	27
Tabla 3 Al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO está atento	28
Tabla 4 Durante el Juego EL GATO Y EL RATÓN es ágil	29
Tabla 5 En el Juego EL POSTE demuestra fuerza	30
Tabla 6 Demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés	31
Tabla 7 Muestra atención en el juego de LAS SILLAS	32
Tabla 8 Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio	33
Tabla 9 A la hora del baile demuestra Ritmo	34
Tabla 10 En las carreras es veloz.....	35
Tabla 11 Identifica los músculos grandes de su cuerpo	36
Tabla 12 Realizan saltos con facilidad	37
Tabla 13 Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo	38
Tabla 14 Juegan y se relacionan con facilidad	39
Tabla 15 Poseen buen equilibrio	40
Tabla 16 Pueden atrapar un objeto, pelota	41
Tabla 17 Mejora su coordinación gruesa y fina	42
Tabla 18 Utilizan la tijera con mayor precisión	43
Tabla 19 Escriben su nombre y palabras nuevas	44
Tabla 20 Realizan carreras con sus compañeros	45
Tabla 22 Correlaciones.....	48

Índice de figuras

Figura 1 Al jugar LA BOMBA tiene rapidez al pasar la pelota	26
Figura 2 En el Juego PELOTA ZIG-ZAG muestra coordinación	27
Figura 3 Al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO está atento.....	28
Figura 4 Durante el Juego El GATO Y EL RATÓN es ágil	29
Figura 5 En el Juego EL POSTE demuestra fuerza.....	30
Figura 6 Demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés.....	31
Figura 7 Muestra atención en el juego de LAS SILLAS	32
Figura 8 Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio	33
Figura 9 A la hora del baile demuestra Ritmo	34
Figura 10 En las carreras es veloz	35
Figura 11 Identifica los músculos grandes de su cuerpo	36
Figura 12 Realizan saltos con facilidad.....	37
Figura 13 Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo	38
Figura 14 Juegan y se relacionan con facilidad	39
Figura 15 Poseen buen equilibrio	40
Figura 16 Pueden atrapar un objeto, pelota	41
Figura 17 Mejora su coordinación gruesa y fina	42
Figura 18 Utilizan la tijera con mayor precisión	43
Figura 19 Escriben su nombre y palabras nuevas.....	44
Figura 20 Realizan carreras con sus compañeros	45

Resumen

Esta investigación se realizó para dar a conocer la relación entre el juego psicomotor y el desarrollo motriz, los niños a medida que van creciendo van desarrollando sus capacidades físicas, la motricidad, el desarrollo psicomotriz, pero en esta época no se está dando mucha importancia, ni se está utilizando los juegos psicomotores dentro de las clases, cuando están en casa los niños ya no salen a la calle a jugar como antes, por los diferentes peligros que en ella hay, sumado a la falta de tiempo de los padres para que los estén cuidando ya que estos trabajan todo el día, ese espacio de tiempo lo ha ido ganando la televisión y los juegos tecnológicos que desarrollan el aspecto cognitivo pero no el motor. **Objetivo:** Determinar la relación del juego psicomotor con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019. **Material y método:** Realizado en la Institución Educativa N° 21003. La población y muestra es de 45 niños del III ciclo de primaria. Tipo Descriptivo correlacional. El instrumento para medir el juego psicomotor es la lista de cotejo y para el desarrollo motriz la evaluación de habilidades motrices. **Resultados y conclusiones:** el 62% de los niños al jugar el gato y el ratón demuestra agilidad, el 60% logra tener ritmo al jugar al cien pies. Los docentes de educación física deben utilizar y desarrollar juegos Psicomotores, para mejorar el desarrollo motriz de los niños.

Palabras claves: juego psicomotor, desarrollo motriz, motricidad fina, motricidad gruesa

Abstract

This research was carried out to publicize the relationship between psychomotor play and motor development, children as they grow up they develop their physical abilities, motor skills, psychomotor development, but at this time not much importance is being given, nor is psychomotor games being used in classes, when they are at home the children no longer go out to play as before, due to the different dangers that exist in it, added to the lack of time for parents to They are taking care of them since they work all day, that space of time has been won by television and technological games that develop the cognitive aspect but not the motor. Objective: To determine the relationship of psychomotor play with the motor development of children of the III cycle of primary school of the Educational Institution N ° 21003 of Vegueta, 2019. Material and method: Carried out in the Educational Institution N ° 21003. The population and sample is of 45 children of the III cycle of primary. Descriptive type correlational. The instrument to measure psychomotor play is the checklist and for motor development the evaluation of motor skills. Results and conclusions: 62% of children when playing cat and mouse demonstrate agility, 60% achieve rhythm when playing at one hundred feet. Physical education teachers must use and develop psychomotor games, in order to improve the motor development of children.

Key Words: psychomotor play, motor development, fine motor skills, gross motor skills.

INTRODUCCIÓN

La investigación juego psicomotor es importante para conseguir el desarrollo motriz del niño y esto se realiza durante las clases de educación física, los niños del III ciclo de primaria están en 1er grado y tienen 6 años, están iniciando la primaria y se necesita que tengan un buen desarrollo motriz, avancen de acuerdo a su edad, desarrollando la motricidad fina y gruesa, esto se realiza mediante los juegos psicomotores que son de gran utilidad, por ser divertidos y a la vez cumplen el objetivo de dar precisión, coordinación, fuerza, equilibrio, velocidad, agilidad.

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 del juego psicomotor y el desarrollo motriz, que sustentan la investigación, variables, características, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: Metodología, encontramos el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población así como la muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en el juego psicomotor y el desarrollo motriz.

Capítulo IV: de los resultados, están las tablas, las figuras y su interpretación con la 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 del juego psicomotor y la relación que tiene con el desarrollo motriz del niño.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El juego psicomotor se refiere a las habilidades que adquiere un niño para coordinar los músculos del cuerpo con el fin de mantener gradualmente el equilibrio de la cabeza, el tronco y las extremidades, también hay nuevas tecnologías creadas para entretener y se formó una nueva cultura en la que los niños ya no juegan moviéndose sino más bien desde la comodidad de su asiento y lo que ejercitan son las yemas de los dedos, no hay esfuerzo físico que realizar, esto hace que las personas, especialmente los niños, estén incapacitadas, sin movimiento, perjudicando el desarrollo motriz de estos niños que están en plena formación, en el III ciclo que corresponde a primer y segundo grado de primaria no se le da la debida importancia a realizar las clases con juegos y especialmente con los psicomotores, esto debilitara la fuerza, el tono muscular, la habilidad, destreza, agilidad que obtienen los niños al jugar, también es importante porque contribuye a su salud elevando la calidad de vida. En la Institución no se da la importancia necesaria al juego psicomotor, en clases es donde debería trabajarse este tema y propiciar que esto también se repita en los recreos, brindando algunos materiales como motivación de los niños.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera el juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera los juegos de persecución se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?

¿De qué manera los juegos de lanzamiento se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?

¿De qué manera los juegos de construcción se relacionan con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación del juego psicomotor con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos de persecución con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Determinar la relación de los juegos de lanzamiento con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Determinar la relación de los juegos de construcción con el desarrollo motriz gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

1.4. Justificación de la investigación

El problema se sustenta en:

Trascendencia: el juego psicomotor y el desarrollo motriz son variables muy importantes dentro en las clases de educación física.

Utilidad: resuelve un problema pedagógico en el campo de educación física.

El resultado de esta investigación fortalecerán el campo de la pedagogía en la clase de educación física, la relación del juego psicomotor y desarrollo motriz de los niños.

Los niños del III ciclo de primaria serán los beneficiados, porque con los juegos psicomotores van a realizar clases más divertidas y les beneficiará en su desarrollo motriz.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Vegueta.

Alcance temporal: Año 2019.

Alcance temático: El juego psicomotor y desarrollo motriz.

Alcance institucional: Niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó por medio de las facilidades que brindó el docente de la I. E. N° 21003.

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad mediante el reglamento de Grados y títulos.

Ambiental

Investigación es académica, por el cual no realiza perjuicio al medio ambiente.

Financiera

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

Social

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

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2. Investigaciones internacionales

Espejo & Salas (2004): En su investigación titulada “*el Desarrollo Psicomotor y el Rendimiento Escolar, en los niños pertenecientes a establecimientos municipales de dos comunas urbanas de la Región Metropolitana. Universidad de Chile*”, su “objetivo fue determinar el nivel de relación entre el Desarrollo Psicomotor y el Rendimiento Escolar de niños que cursan primer año básico en escuelas municipalizadas pertenecientes a dos comunas urbanas de la Región Metropolitana, Independencia y Santiago” (p. 15), su enfoque metodológico fue cuantitativa y no experimental (p. 26), su tipo de investigación fue correlacional (p. 26), su población fue conformada por “niños y niñas que cursen primer año de educación general básica, durante los meses de junio a octubre de 2004” (p. 27), su muestra fue de 126 niños y niñas (p. 27) y llegó a la conclusión que “El desarrollo psicomotor se correlaciona positiva y significativamente con el rendimiento escolar en niños de primero básico, pertenecientes a colegios municipales de la región metropolitana, con lo cual se acepta la hipótesis planteada en la presente investigación” (p. 39).

Calero (2013) en su tesis titulada “*Perfil psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años, pertenecientes a los planteles educativos de la ciudad de Pereira, 2013*”, su objetivo fue determinar el “perfil psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años pertenecientes a los planteles de la ciudad de Pereira, 2013” (p.18); su enfoque metodológico fue cuantitativo (p. 66); su tipo de investigación fue descriptivo transversal, con la fase correlacional (p. 66); su población fue conformada por niños de

6 a 10 años (p. 66); su muestra fue de 420, conformado por 220 niñas y 198 niños, (p. 66); sus técnicas e instrumentos fueron la observación y la encuesta. (p. 68) y llegó a la conclusión “todos los niños evaluados presentaron un adecuado desarrollo psicomotor. Sin embargo, en algunas áreas específicas como la praxia global y noción del cuerpo, se encontró un porcentaje significativo de la población, clasificado solamente como Satisfactorio, es decir presentan algunas dificultades” (p. 97).

2.3 Investigaciones nacionales

Motta (2016), En su tesis titulada “*Programa de psicomotricidad para el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 521 – Chorrillos 2016*”, el objetivo era: “Determinar el impacto de la aplicación de programas psicomotores en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años en la institución de educación inicial N° 521 en el distrito de Chorrillos 2016” (p. 60). “Esta es una investigación aplicada, y es un diseño cuasiexperimental para escolares de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 521 Chorrillos” (p. 65).

La muestra seleccionada pertenece al tipo no probabilístico – intencional. Desarrollo cognitivo, que ha sido validado por criterios de expertos y ha establecido su fiabilidad estadística. Según la “prueba U – Mann-Whitney”, los resultados obtenidos en la prueba previa y posterior se determinaron y probaron mediante la aplicación del programa psicomotor al Desarrollo cognitivo del grupo de control Mann-Whitney: El puntaje obtenido del pronóstico. Además, las tendencias del desarrollo cognitivo del grupo experimental después de la prueba fueron muy diferentes de las del grupo de control, (p. 66).

Cordova & Lavado (2017), en su tesis titulada “*Desarrollo De La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas De Educación Primaria De Las Instituciones Educativas N.º 88232 Nuestra Virgen María - Chimbote Y Experimental – Nuevo Chimbote, 2014*”, “tuvo como objetivo: Conocer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del segundo grado de educación primaria” (p. 20). Tipo de investigación: descriptivo comparativo, (p. 52) Instrumento el cuestionario, la población y muestra estuvo constituido por 51 estudiantes, 20 de la I.E. N.º 88232 y 31 estudiantes de la I.E. Experimental, (p. 58). Conclusión:

En el desarrollo de la psicomotricidad a nivel general en los niños y niñas de la I.E Experimental-Nuevo Chimbote tiene porcentajes alto en los niveles óptimo y bueno mientras que los niños y niñas de la I.E N.º 88232 Nuestra Virgen María – Chimbote tiene un porcentaje alto en el nivel bueno dejando abajo el nivel óptimo, (p. 60).

Paredes (2020), En su investigación “*Taller de juegos psicomotores en los niños de cinco años de la I.E.A.C señor de los Milagros Río Seco –El Porvenir 2017*” el objetivo es “describir la importancia del taller de juegos psicomotores en niños de 5 años de la I.E.A.C Señor de los Milagros, Río Seco -el porvenir, 2017” (p. 8).

La población de estudio de la investigación se realizó en la institución educativa señor de los milagros, aula naranja, en los niños de 5 años, 8 niñas y 7 niños, el tipo de investigación es descriptiva y el diseño es pre experimental y se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental (p. 58).

Tirado (2020), En su estudio “*Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Guesa en los niños (as) Cajamarca- Provincias 2018*” el objetivo “determinar su relación entre el Programa Juegos Psicomotores y el desarrollo de la motricidad gruesa

de los estudiantes” El tipo de Investigación que se realizó en el campo de conocimientos su ámbito de intervención, la conclusión a la que llegó es: “Los docentes de educación inicial deben utilizar y desarrollar juegos Psicomotores, con la finalidad de mejorar el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los estudiantes” (p. 32).

2.3.1. Bases teóricas

2.3.1.1 Juego

Berruezo & Lazaro (2010), “El juego es la principal actividad del niño. Desde un punto de vista psicológico es una vía para elaborar y expresar los sentimientos y para desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales” (p. 350).

Diaz (2017), manifiestan que se debe tener presente que:

El juego es también una actividad creadora... Y en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes, que los juegos son los ensayos de los niños y las niñas para ser adultos, a través de ellos, aprenden a conocerse a sí mismos, a relacionarse con sus amigos, amigas y personas adultas”, y que el juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y saber perder, también les permite desarrollar la imaginación y la creatividad (p. 35).

De León, Rodríguez, & Martín (2010), define las siguientes características del juego:

Testimonia el impulso propio de la especie humana mediante el cual el hombre trata de superarse.

Es la actividad específica de la infancia y que se distingue por carecer de finalidad extrínseca respondiendo a un impulso propio y ser una expresión libre y espontánea.

Revela el predominio de la asimilación sobre la acomodación o viceversa, ya que el niño juega llega a comprender algo, y ese algo lo asimila a su fantasía, o acomoda sus nuevas experiencias a modelos, haciendo uso de su imaginación.

Profetiza las relaciones sociales y conductas al lenguaje (p. 55).

Tirado (2020), “Para Piaget El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera” (p.10).

Tirado (2020), “Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio” (p.10).

Evolución del juego:

Clemente & Quispe (2016), refiere:

Se ha realizado diversos estudios con el propósito de describir la evolución del juego en la vida del niño. La actividad lúdica parte de

sí, modificándose al contacto del mundo exterior, y asimismo a medida que el niño crece en edad.

El juego del niño nunca se podrá comparar con los juegos del adulto; ya que, este se percibe con una simple recreación que le permite olvidar por unos momentos la realidad en la que está inmerso; en cambio, el niño va avanzando a nuevas etapas de su desarrollo (p. 45).

Juego Psicomotor:

Freire (2015), “Se presenta en las primeras etapas de un niño y niña hasta aproximadamente el segundo año. En este periodo, el niño y la niña va obteniendo paulatinamente control de sus movimientos y va aprendiendo a sistematizar sus gestos y sus conocimientos” (p. 54).

Son todas las actividades que ejecutan los niños en las que intermedian de una forma integral, el equilibrio, la coordinación y el movimiento de todas sus partes del cuerpo, estas son utilizados en actividades como gatear, correr, caminar, trepar, etc; también están en el desarrollo de la motricidad gruesa como la utilización de andadores, peluches, subir escaleras, trepar árboles, etc. (Freire, 2015, p. 56).

"psicomotricidad" (2012), “Coincidiendo con el inicio del juego simbólico, surgen los juegos que necesitan una cierta precisión, aparece la necesidad de poner

en marcha las competencias del cuerpo, con el fin de experimentar la propia capacidad para realizar esas acciones” (p. 5).

Para "psicomotricidad" (2012), con el juego psicomotor se trabaja:

“La percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa” (p. 5).

“El esquema corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones” (p. 5).

“El cuerpo en movimiento: coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo” (p. 5).

“La expresión corporal” (p. 5).

Dimensiones del juego psicomotor:

Para Piaget hay cuatro dimensiones del juego psicomotor que son:

- **Juego funcional:** viene a ser cualquier movimiento simple y repetido que puede ser con o sin objetos para hacer, rodar una bola o tal vez jalar un juguete. El beneficio de este juego es: el desarrollo sensorial, la coordinación de movimientos y desplazamientos, desarrolla el equilibrio estático y dinámico, brinda comprensión del mundo, crea auto superación, existe interacción social con el adulto que lo acompaña, adquiere coordinación óculo manual.
- **Juego constructivo:** manipulación de objetos o “crear algo”, este juego ayuda a construir en plano horizontal o vertical, puede ser de forma individual o en conjunto, tienen la capacidad de alinear objetos, apilarlos, representan edificaciones de su entorno, los beneficios que tienen los niños es: se vuelven más creativos, pueden tener compañía y

trabajar en equipo, desarrolla la coordinación óculo manual, afianza la motricidad fina, incrementa la capacidad de atención y concentración, estimula el razonamiento espacial.

- **Juego Dramático:** es la simulación de cualquier situación imaginaria que satisface los deseos y las necesidades personales del niño. Pretendiendo ser alguien que no es en la vida real como por ejemplo un médico, algún superhéroe, etc.), utilizando actividades simples, pero seguido de dramas más elaborados.
- **Juegos con reglas:** se da en el estadio de las operaciones concretas, es cualquier actividad que tiene reglas, es estructurada y tiene un objetivo (ganar, por ejemplo), como alcanzar y tocar las canicas. Se encuentran los juegos competitivos, los de equipo, existe una secuencia de movimientos con un inicio y final.

Ejemplo de juego psicomotor según "juego" (2017)

LA RANA

Edad: Entre 3 y 8 años.

Espacio del juego: En el aula de psicomotricidad.

Tamaño del grupo: En parejas o en grupos de 4 a 8 personas.

Desarrollo del juego: Se dibuja sobre un panel una rana con una gran boca muy abierta. Se recorta la boca de forma que resulte un agujero (el diámetro dependerá de la edad de los niños). Este panel se apoya en la pared, inclinado, donde los jugadores tienen que lanzar desde una distancia determinada una serie de pelotas que deben ser introducidas en la boca de la rana.

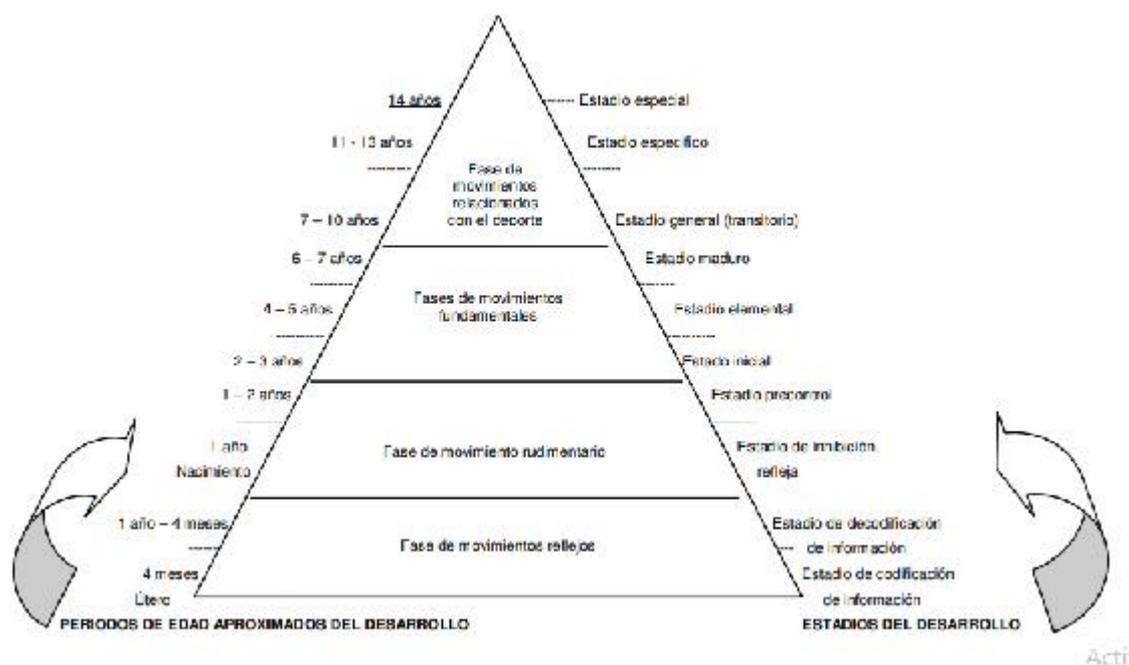
Objetivos: - Desarrollo de la capacidad óculo-manual: puntería, precisión...

Material: Tragabolas, pelotas (p. 6).

Desarrollo motriz:

Haeussler & Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como:” La madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p. 13).

Cobos (2006) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con los físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p. 21).



Fases del desarrollo motriz según Gallahue, 1982.

Piedrahita (2008), manifiesta que:

El desarrollo motriz del niño sigue un proceso secuencial, continuo y dinámico; estructurado a partir del grado de maduración y de la

experiencia que vive en su entorno inmediato y sobre el cual debemos intervenir para favorecer el mejoramiento del potencial motriz innato que posee el niño, el cual acertadamente estimulado le posibilitará alcanzar el máximo de rendimiento permitiéndole un desempeño motriz más eficaz (p. 27).

Factores que influyen en el desarrollo psicomotor:

Calderon & Linares (2008) plantean que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores.

Factores biológicos. Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como aspecto importante para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es tratado por la neurociencia (p. 67).

Factores ambientales o psicosociales. Son agentes donde el ser humano se relaciona con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación que condiciona variaciones de lo normal y también causa alteraciones del desarrollo, el desarrollo específico de un niño está determinado por factores culturales que generan mayor estímulo en ciertos aspectos; en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y

autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores (p. 67).

Dimensiones:

Castañeda (2018), “Haeussler & Marchant (2009) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje” (p. 45).

- **Motricidad:** Loli & Silva (2007) es “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” (p. 289).
- **Coordinación:** Loli & Silva (2007) la “coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos son eficaces, estéticos, rítmicos y sincronizados” (p. 285).
- **Lenguaje:** Haeussler & Marchant (2009) “Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (p. 14).

Desarrollo motriz a los 6 y 7 años de edad

Según Piedrahita (2008), los niños que están en:

Sexto año de vida está caracterizado por una acelerada etapa de crecimiento, la estructura ósea y la musculatura empiezan a desarrollarse fuertemente, hay un mayor crecimiento de los segmentos corporales, brazos y piernas, en comparación con el crecimiento del tronco y el cráneo (p. 31).

A esta edad los músculos del niño no son demasiado fuertes. El sistema endocrino no está lo suficientemente maduro para desarrollar fuerza muscular, Pero tiene una buena capacidad de estiramiento muscular.

Los niños de 6 años se la pasan jugando, convierten al juego en su mayor ocupación, fácilmente se motivan para realizar actividades físicas de recreación o competencia, es en estas actividades donde desarrollan su motricidad.

Piedrahita (2008), manifiesta que los niños de 7 años de edad tienen “El instinto lúdico fuertemente desarrollado el gran afán de movimiento son también característicos de esta edad. El niño juega por placer de jugar; este gusto por el movimiento debe ser guiado por métodos, juegos y ejercicios propios de su edad” (p. 32).

Los niños ya no participan en actividades permanentes, pero aún prefieren los juegos, deportes; coordinación y habilidad del movimiento La atención aún no están completamente desarrolladas. El Desarrollo muscular en correspondencia con el desarrollo de la altura, no hay una diferencia obvia en la forma, desarrollan sus miembros superiores e inferiores.

2.3.2. Bases filosóficas

Se debe formar al niño de manera holística para formarlo de forma integral, El juego psicomotor es esencial dentro de esta formación, Lopez (2017), Platón y Aristóteles le daban gran importancia al aprender jugando, y motivaban a los padres que dieran juguetes a sus hijos para ayudar a formar sus mentes para las actividades futuras que realizaran como adultos” (p. 19).

Después tenemos a Piaget que afirma que:

La importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño (p. 20).

Tenemos a Vygotsky que dice:

Lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Citado en (Cordova, 2016, p. 20).

2.3.3. Definición de términos básicos

Coordinación: “Es la cualidad de combinar acciones musculares para realizar un conjunto de movimientos con destreza adecuada. Es la facultad de utilizar las propiedades del sistema nervioso central y muscular sin dificultad alguna” (Rodríguez, 2005, p. 19).

Desarrollo motriz: Se refiere a la adquisición de esta habilidad, es un proceso continuo y dinámico que refleja el sistema nervioso central de un niño maduro.

Lateralidad: para Ruiz Paullo (2018),

Está relacionada con las nociones básicas que debe tener el niño de izquierda – derecha es recomendable que el niño seleccione su lateralidad en forma espontánea, sin presión alguna. A partir del cual el docente reforzará dicha elección asignándole ejercicios que requieren mayor fuerza y precisión al lado elegido por el niño (p. 26).

Esquema corporal: “es la conciencia que tenemos de nuestro propio cuerpo en reposo o movimiento, relacionando las partes de este de acuerdo al área en el que se encuentra y objetos que están alrededor” (León, 2017, p. 22).

Equilibrio: “Del latín *aequilibrium*, el término equilibrio hace referencia al estado de un cuerpo cuando las fuerzas encontradas que actúan en él se compensan y se destruyen mutuamente” (Pérez Porto & Merino, 2009).

Fuerza: Se entiende como una cualidad funcional humana, que nos permite resistir resistencias o ejercer presión a través de la tensión muscular.

Motricidad fina: según (MedlinePlus, 2019), define a la motricidad fina como: “la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos” (párr. 1).

Motricidad gruesa: Son todas las acciones principales que hacemos cuando corremos, lanzamos, gateamos y trepamos.

Precisión: Datos, cálculo, medición, expresión completamente ajustados o de fidelidad.

Postura: Manera de disponer el cuerpo o las partes.

Juego: Thio de Pol & Masnou (2007) es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

Motricidad: Lagos Hernandez (2011) La palabra motricidad dispone de cierto atributo semántico que le hace proyectarse en más de una interpretación (p. 22).

Reglas: Ruiz (2012) es el papel o función que cumplen las normas en el razonamiento práctico de los destinatarios (pp. 11; 15).

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis general

El juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos de persecución se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Los juegos de lanzamiento se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Los juegos de construcción se relacionan con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juego psicomotor</p>	<p>Es el juego donde adquiere habilidad de mover los músculos del cuerpo de manera coordinada para que pueda mantener el equilibrio de la cabeza, el torso y las extremidades poco a poco.</p>	<p>Juegos de persecución</p> <p>Juegos de lanzamiento</p> <p>Juegos de construcción</p>	<p>Lateralidad</p> <p>Coordinación</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Postura</p> <p>Percepción visual</p> <p>Percepción táctil</p> <p>Organización espacial temporo</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo motriz</p>	<p>El proceso de cambio interno que ocurre a lo largo del ciclo de vida del individuo.</p>	<p>Motricidad fina</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Precisión</p> <p>Coordinación</p> <p>Fuerza</p> <p>Equilibrio</p> <p>Velocidad</p> <p>Agilidad</p>

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación es descriptivo correlacional. Se evaluó la relación que existe entre el juego psicomotor y el desarrollo motriz de los niños de III ciclo de primaria.

La investigación es de diseño no experimental, transaccional, correlacional. La investigación es no experimental. De acuerdo a (Hernández, 2003), se califica como investigación transaccional en la que los datos se obtuvieron en una sola ocasión para así describir las variables y tener la posibilidad de analizarlas.



Dónde:

M: La muestra

V₁: Juego psicomotor

V₂: Desarrollo motriz

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

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).

45 niños del III ciclo de primaria de la I. E. N° 21003.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 45 niños del III ciclo de primaria de la I. E. N° 21003. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 45 niños del III ciclo de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 45 niños del III ciclo de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.3. Técnicas de recolección de datos

Técnicas a emplear

A través de la lista de cotejo y la evaluación de habilidades motrices, se obtuvo información de cómo el juego psicomotor guarda estrecha relación con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Para el cual se utilizó la lista de cotejo y se elaboró la evaluación de habilidades motrices, que permitió mayor objetividad a la hora de obtener la información.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Lista de cotejo

Evaluación de habilidades motrices

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 1
Al jugar LA BOMBA tiene rapidez al pasar la pelota

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	56%
NO	4	9%
A VECES	16	36%
TOTAL	45	100%

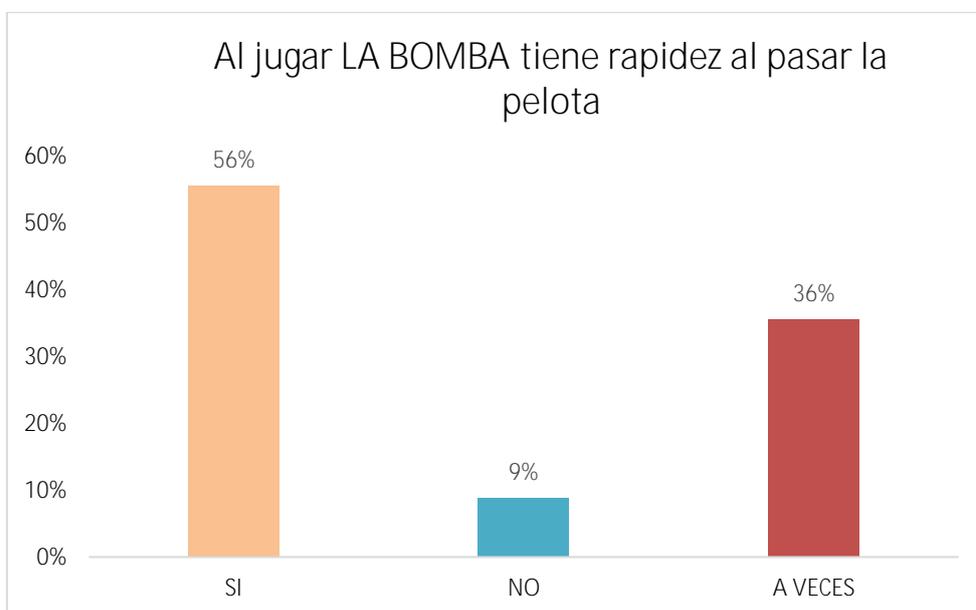


Figura 1 Al jugar LA BOMBA tiene rapidez al pasar la pelota

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 56% indica que al jugar la BOMBA si tiene rapidez al pasar la pelota, el 9% indica que al jugar la BOMBA no tiene rapidez al pasar la pelota y el 36% indica que al jugar la BOMBA a veces tiene rapidez al pasar la pelota.

Tabla 2
En el Juego PELOTA ZIG-ZAG muestra coordinación

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	49%
NO	5	11%
A VECES	18	40%
TOTAL	45	100%

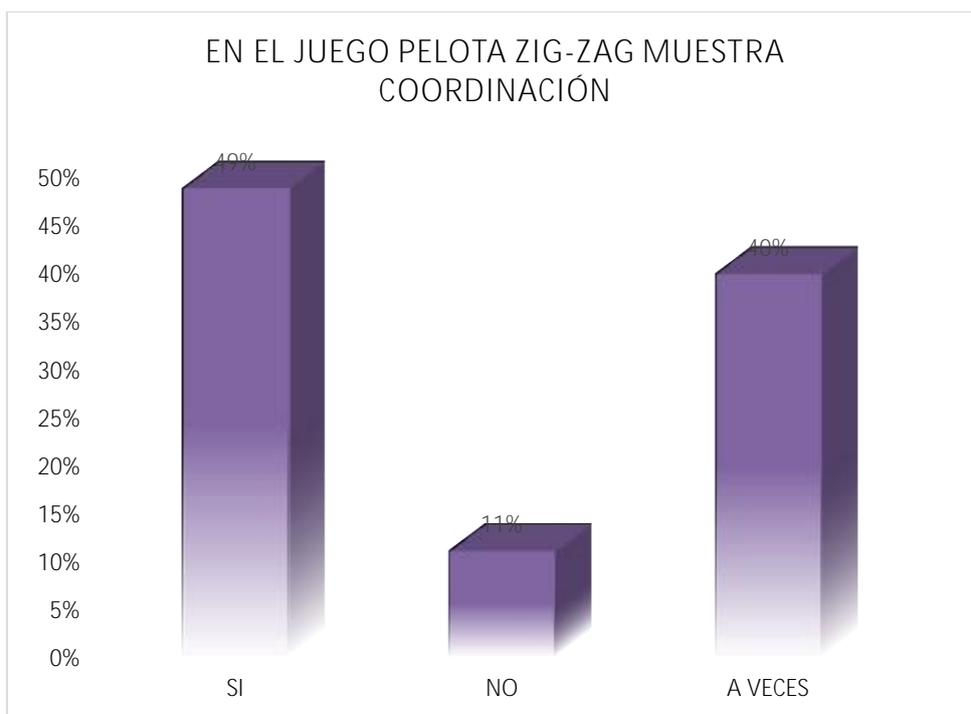


Figura 2 En el Juego PELOTA ZIG-ZAG muestra coordinación

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 49% indica que en el Juego PELOTA ZIG-ZAG si muestra coordinación, el 11% indica que en el Juego PELOTA ZIG-ZAG no muestra coordinación y el 40% indica que en el Juego PELOTA ZIG-ZAG a veces muestra coordinación.

Tabla 3
Al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO está atento

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	67%
NO	3	7%
A VECES	12	27%
TOTAL	45	100%

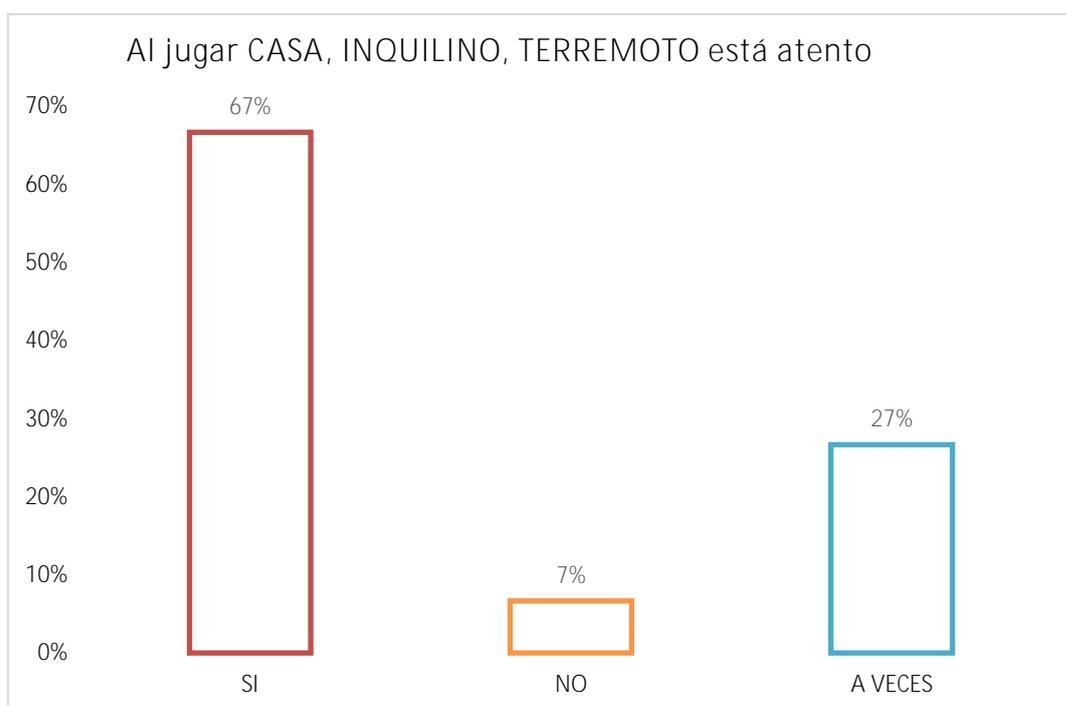


Figura 3 Al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO está atento

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 67% indica que al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO si está atento, el 7% indica que al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO no está atento y el 27% indica que al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO a veces está atento.

Tabla 4
Durante el Juego El GATO Y EL RATÓN es ágil

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	62%
NO	6	13%
A VECES	11	24%
TOTAL	45	100%

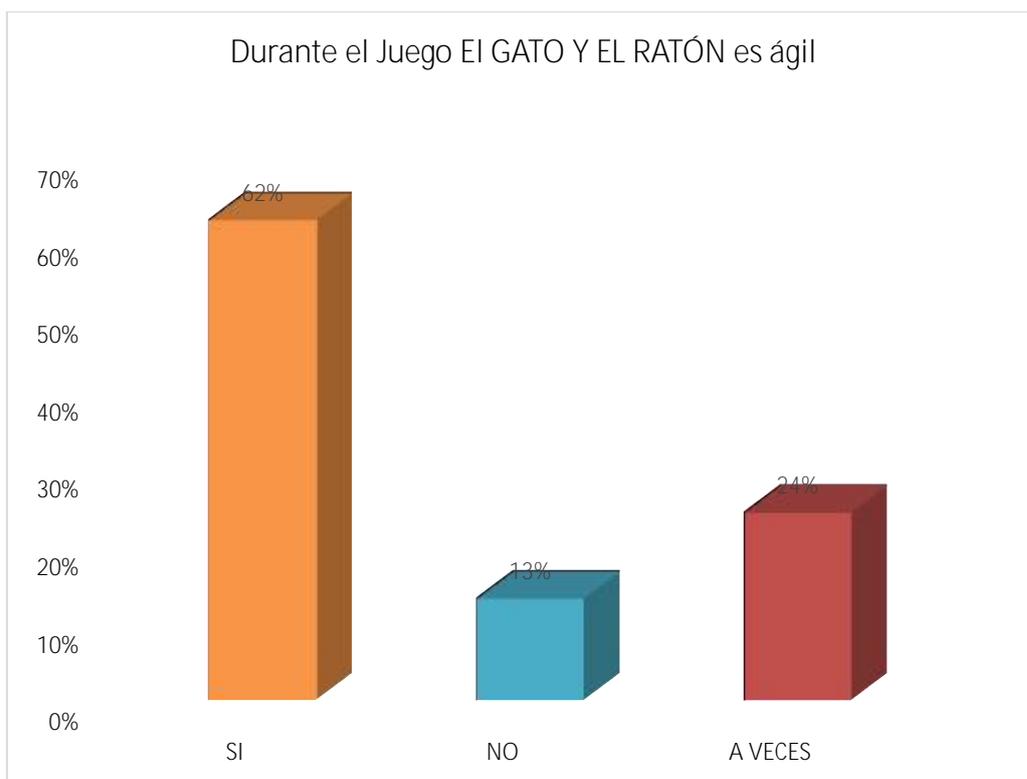


Figura 4 Durante el Juego El GATO Y EL RATÓN es ágil

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 62% indica que durante el Juego El GATO Y EL RATÓN si es ágil, el 13% indica que durante el Juego El GATO Y EL RATÓN no es ágil y el 24% indica que durante el Juego El GATO Y EL RATÓN a veces es ágil.

Tabla 5
En el Juego EL POSTE demuestra fuerza

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	58%
NO	5	11%
A VECES	14	31%
TOTAL	45	100%

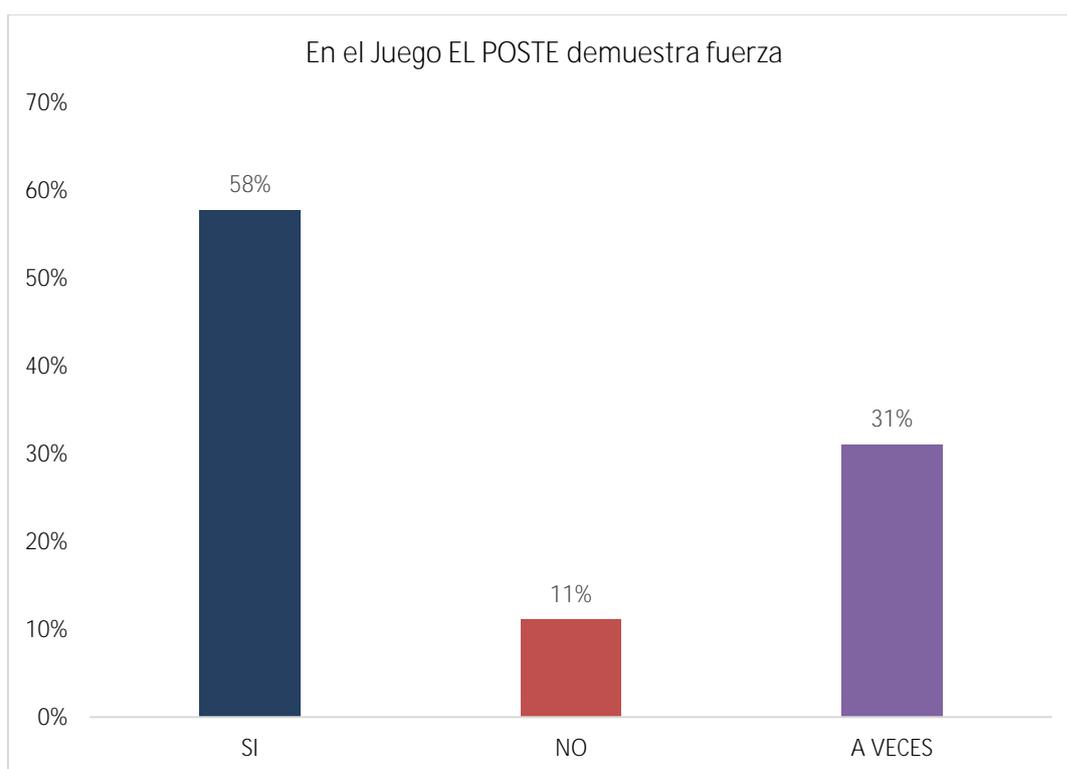


Figura 5 En el Juego EL POSTE demuestra fuerza

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 58% indica que en el Juego EL POSTE si demuestra fuerza, el 11% indica que en el Juego EL POSTE no demuestra fuerza y el 31% indica que en el Juego EL POSTE a veces demuestra fuerza.

Tabla 6
Demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	60%
NO	7	16%
A VECES	11	24%
TOTAL	45	100%

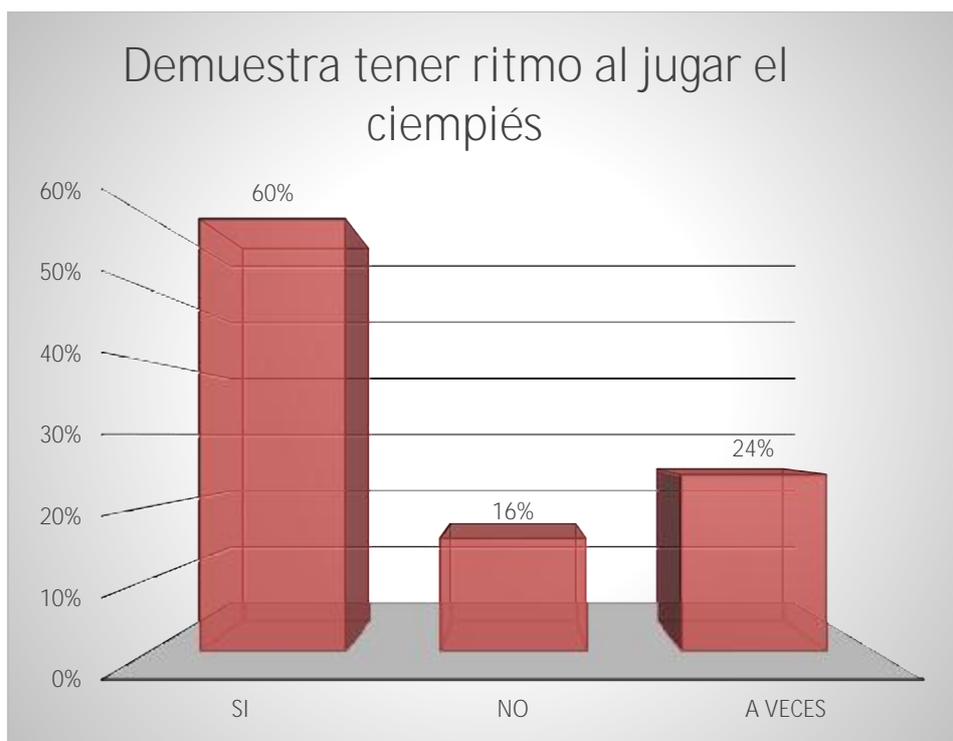


Figura 6 Demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 60% indica que, si demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés, el 16% indica que no demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés y el 24% indica que a veces demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés.

Tabla 7
Muestra atención en el juego de LAS SILLAS

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	56%
NO	8	18%
A VECES	12	27%
TOTAL	45	100%

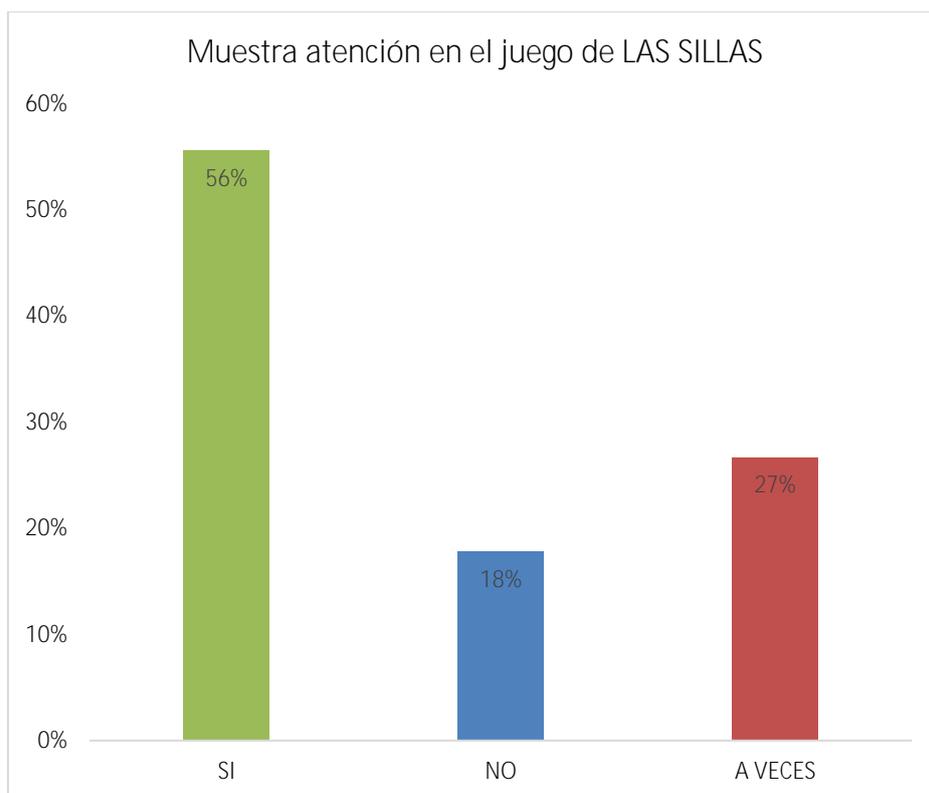


Figura 7 Muestra atención en el juego de LAS SILLAS

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 56% indica que si muestra atención en el juego de LAS SILLAS, el 18% indica que no muestra atención en el juego de LAS SILLAS y el 27% indica que a veces muestra atención en el juego de LAS SILLAS.

Tabla 8
Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	29	64%
NO	4	9%
A VECES	12	27%
TOTAL	45	100%

Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio

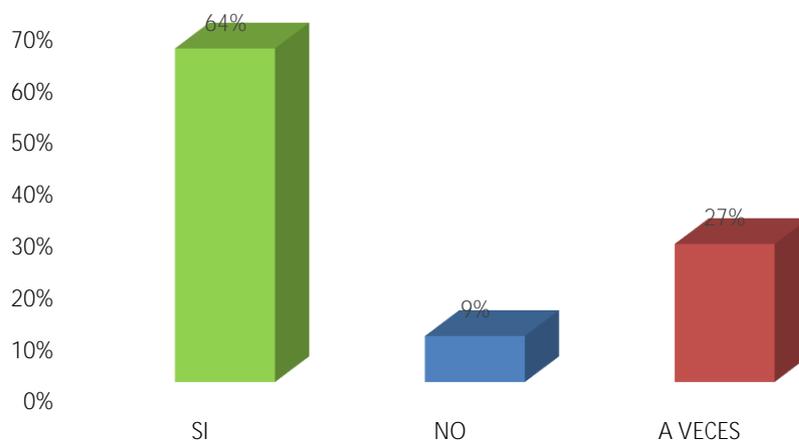


Figura 8 Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 64% indica que al jugar caminando sobre una línea si demuestra equilibrio, el 9% indica que al jugar caminando sobre una línea no demuestra equilibrio y el 27% indica que al jugar caminando sobre una línea a veces demuestra equilibrio.

Tabla 9
A la hora del baile demuestra Ritmo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	69%
NO	3	7%
A VECES	11	24%
TOTAL	45	100%

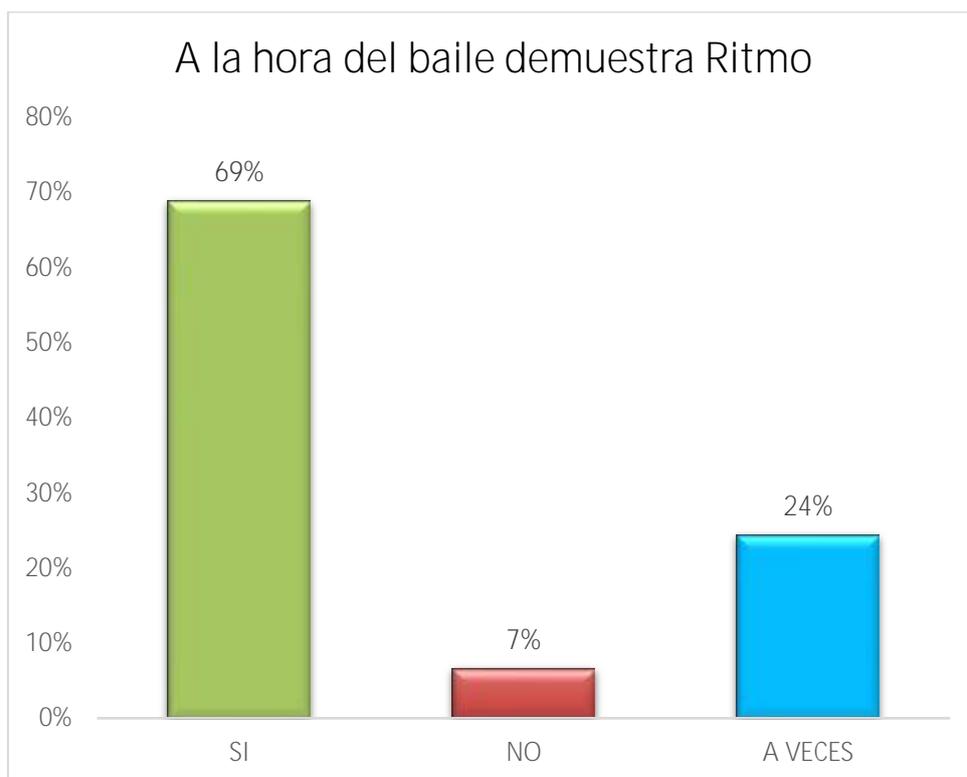


Figura 9 A la hora del baile demuestra Ritmo

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 69% indica que a la hora del baile si demuestra Ritmo, el 7% indica que a la hora del baile no demuestra Ritmo y el 27% indica que a la hora del baile a veces demuestra Ritmo.

Tabla 10
En las carreras es veloz

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	58%
NO	6	13%
A VECES	13	29%
TOTAL	45	100%

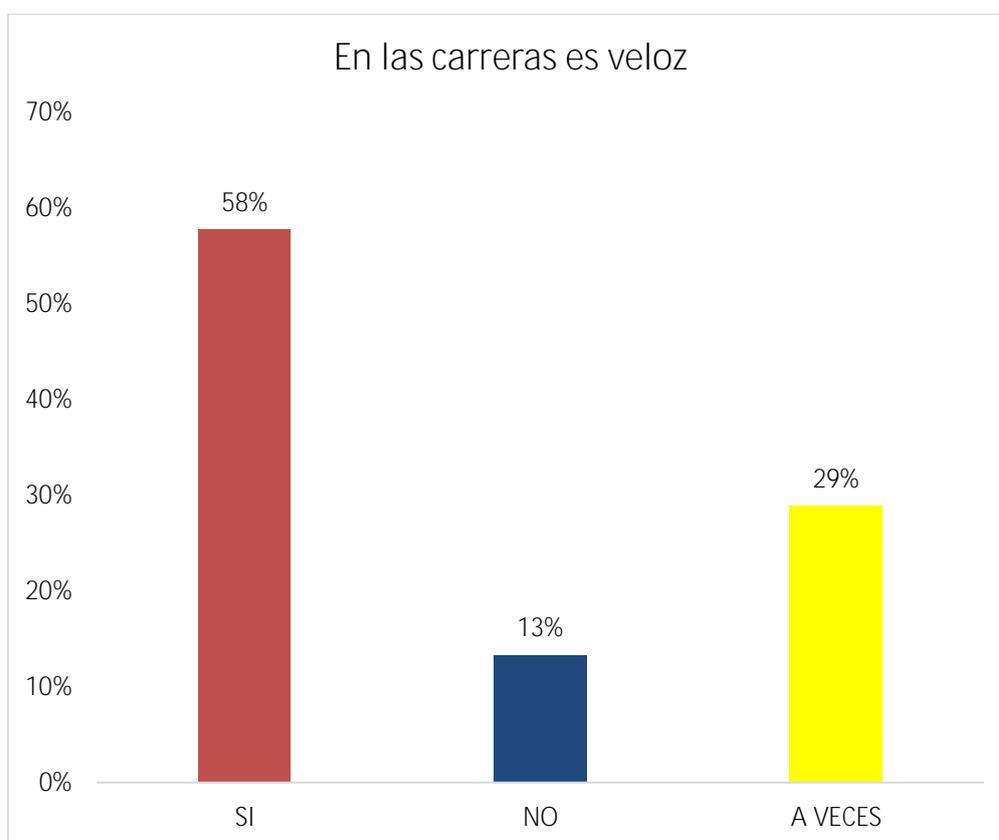


Figura 10 En las carreras es veloz

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 58% indica que en las carreras si es veloz, el 13% indica que En las carreras no es veloz y el 29% indica que en las carreras a veces es veloz.

DESARROLLO MOTRIZ

Tabla 11
Identifica los músculos grandes de su cuerpo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	34	76%
REGULAR	9	20%
MALO	2	4%
TOTAL	45	100%

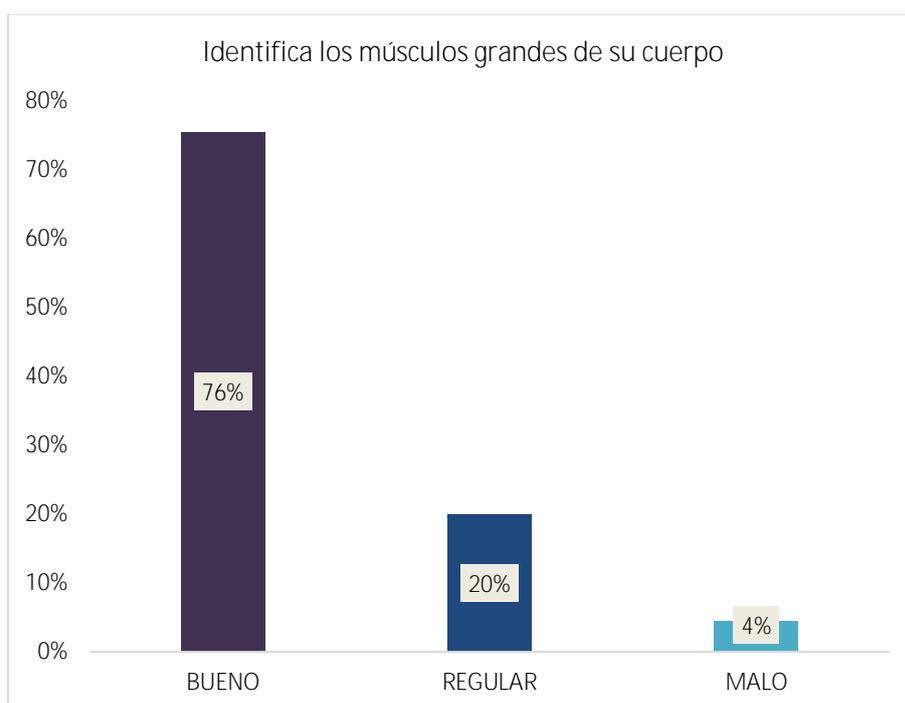


Figura 11 *Identifica los músculos grandes de su cuerpo*

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 76% indica que al momento de identificar los músculos grandes de su cuerpo es bueno, el 20% indica que al momento de identificar los músculos grandes de su cuerpo es regular y el 4% indica que al momento de identificar los músculos grandes de su cuerpo es malo.

Tabla 12
Realizan saltos con facilidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	28	62%
REGULAR	13	29%
MALO	4	9%
TOTAL	45	100%

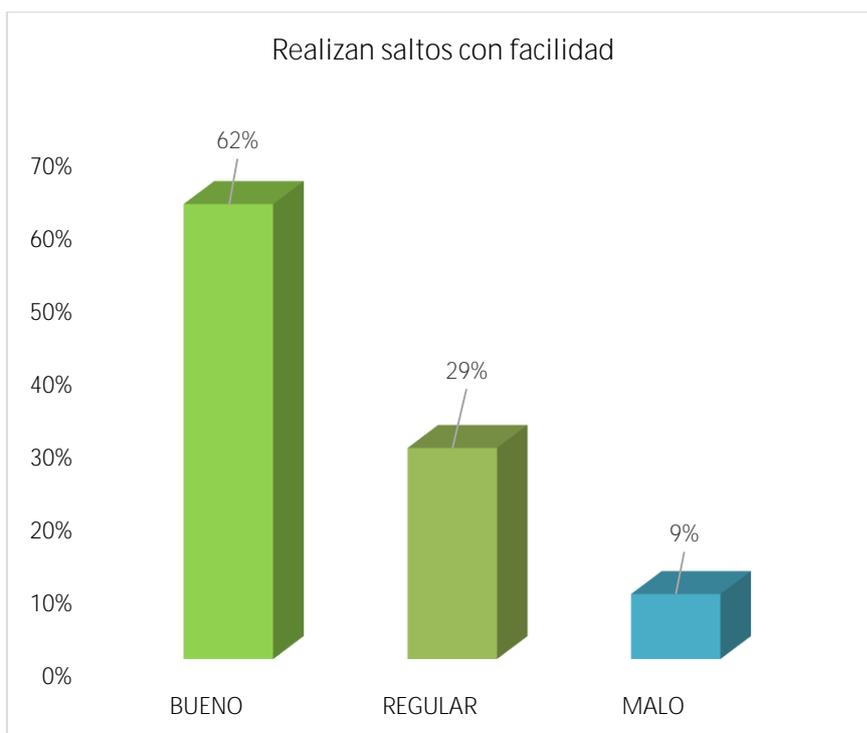


Figura 12 Realizan saltos con facilidad

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 62% indica que realizan saltos con facilidad es bueno, el 29% indica que Realizan saltos con facilidad es regular y el 9% indica que realizan saltos con facilidad es malo.

Tabla 13
Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	22	49%
REGULAR	15	33%
MALO	8	18%
TOTAL	45	100%

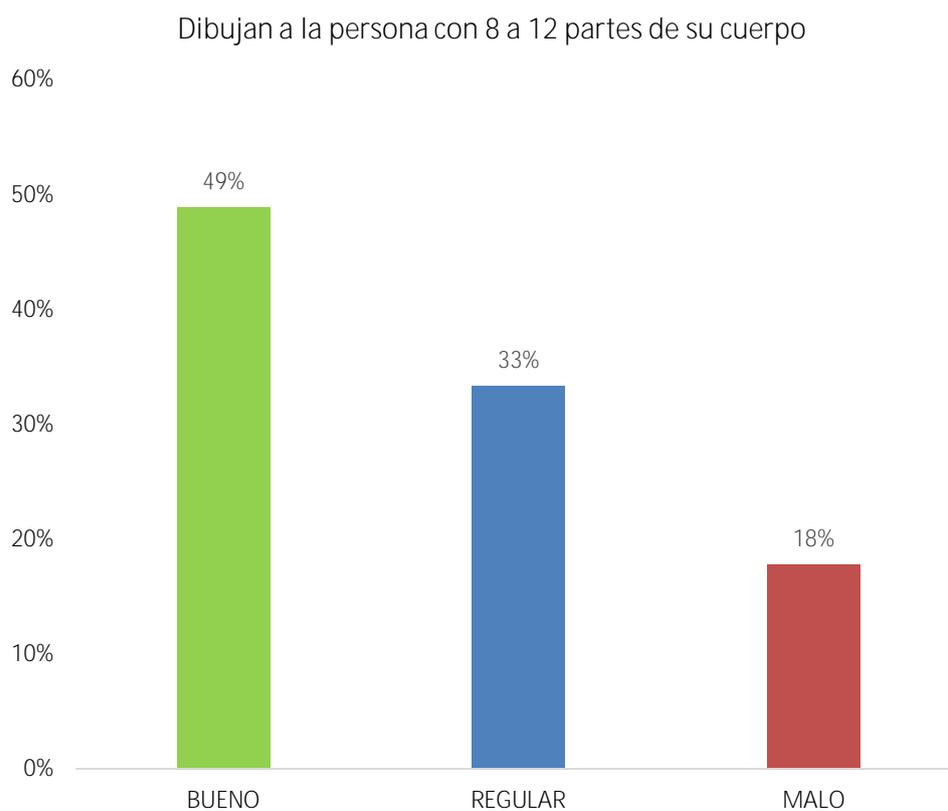


Figura 13 Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 49% indica que dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo es bueno, el 33% indica que dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo es regular y el 18% indica que Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo es malo.

Tabla 14
Juegan y se relacionan con facilidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	30	67%
REGULAR	10	22%
MALO	5	11%
TOTAL	45	100%



Figura 14 Juegan y se relacionan con facilidad

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 67% indica que son buenos cuando juegan y se relacionan con facilidad, el 22% indica que son regular cuando juegan y se relacionan con facilidad y el 11% indica que son malos cuando juegan y se relacionan con facilidad.

Tabla 15
Poseen buen equilibrio

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	29	64%
REGULAR	12	27%
MALO	4	9%
TOTAL	45	100%

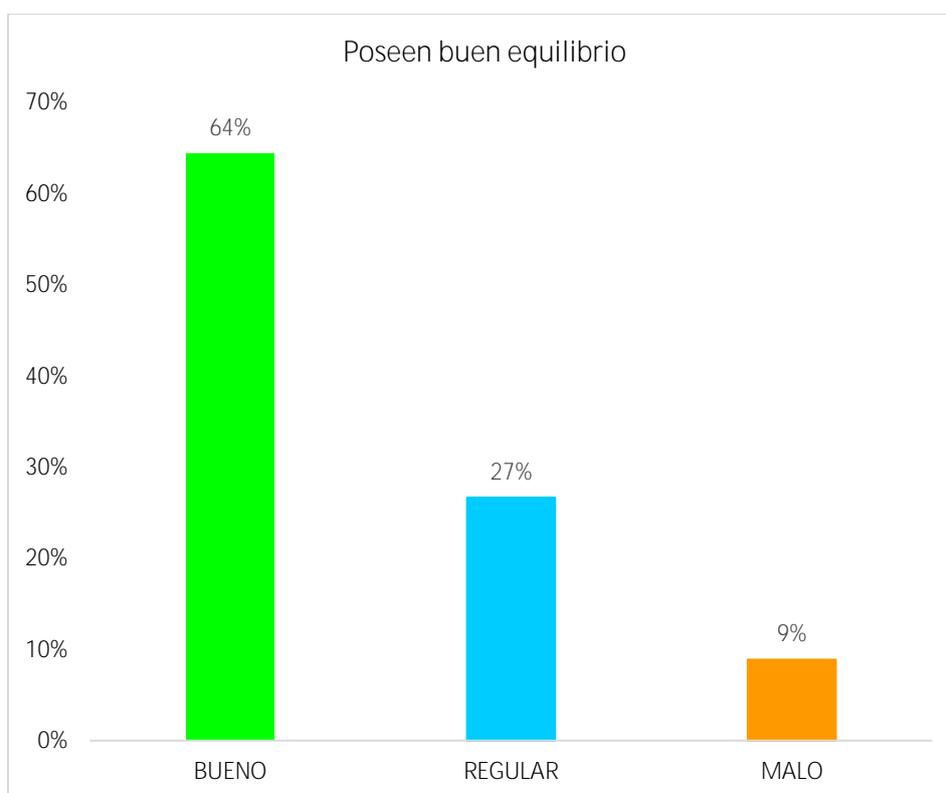


Figura 15 Poseen buen equilibrio

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 64% indica que son buenos poseendo buen equilibrio, el 27% indica que son regular poseendo buen equilibrio y el 9% indica que son malos poseendo buen equilibrio.

Tabla 16
Pueden atrapar un objeto, pelota

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	20	44%
REGULAR	16	36%
MALO	9	20%
TOTAL	45	100%

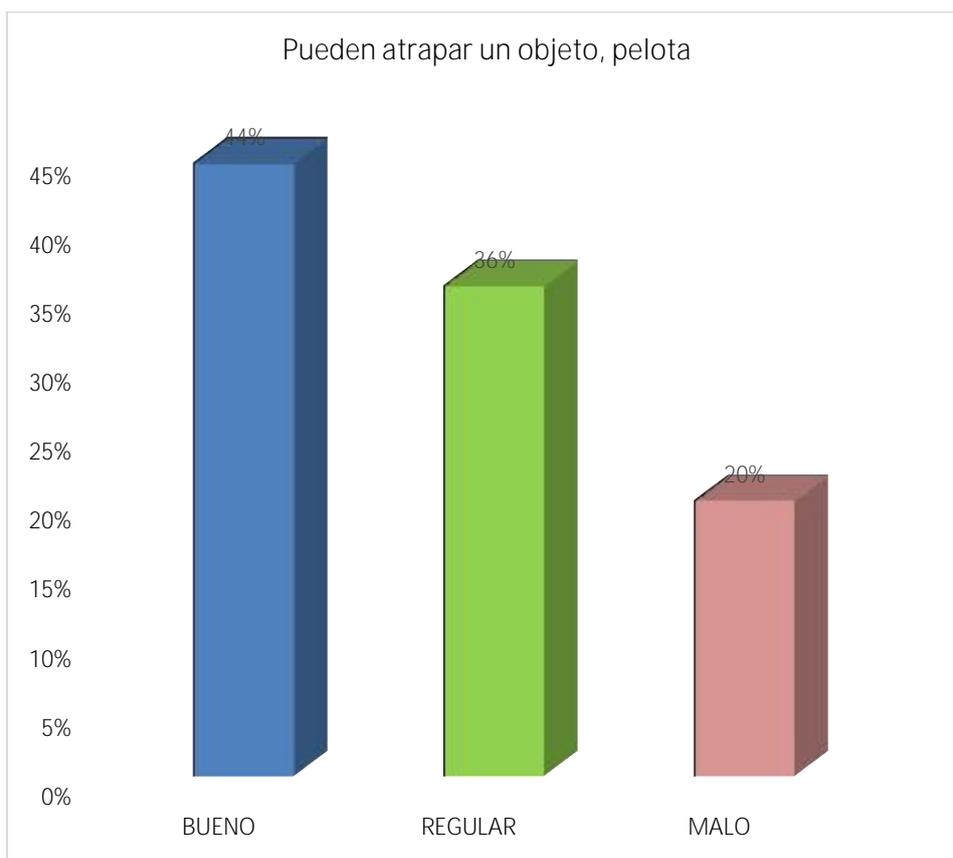


Figura 16 Pueden atrapar un objeto, pelota

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 44% indica que son buenos atrapando un objeto, pelota, el 36% indica que son regular atrapando un objeto y el 20% indica que son malos atrapando un objeto.

Tabla 17
Mejora su coordinación gruesa y fina

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	31	69%
REGULAR	9	20%
MALO	5	11%
TOTAL	45	100%

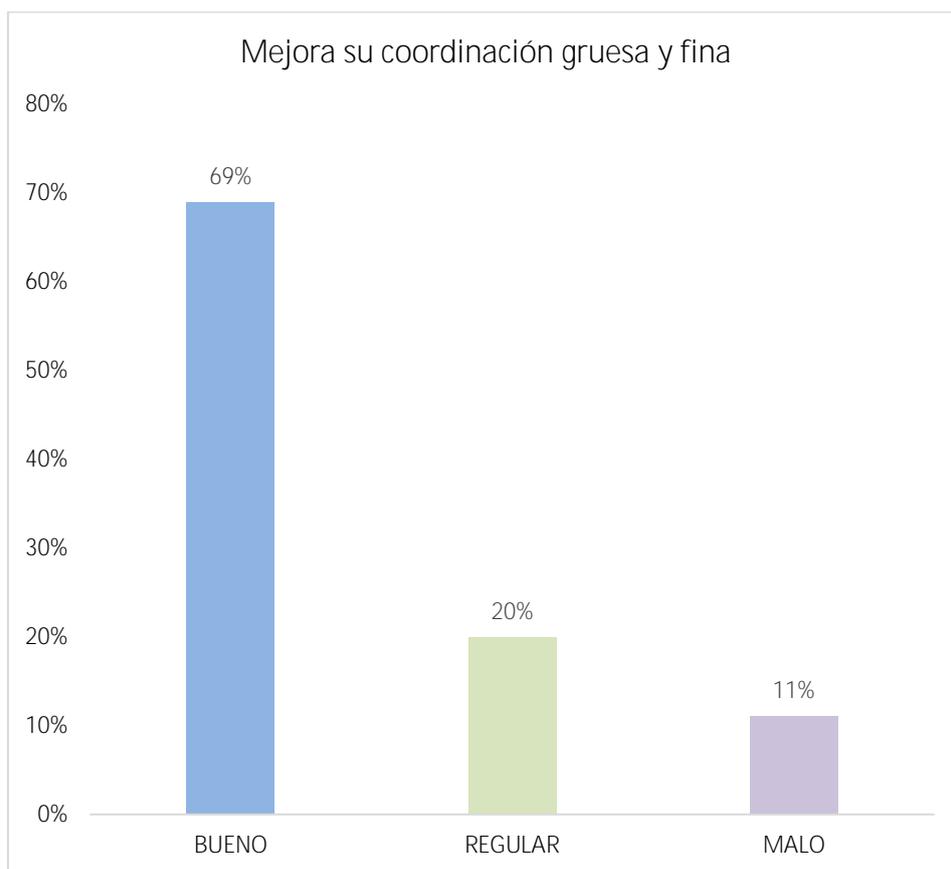


Figura 17 Mejora su coordinación gruesa y fina

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 69% indica que son buenos en su coordinación gruesa y fina, el 20% indica que son regular en su coordinación gruesa y fina y el 11% indica que son malos en su coordinación gruesa y fina.

Tabla 18
Utilizan la tijera con mayor precisión

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	30	67%
REGULAR	8	18%
MALO	7	16%
TOTAL	45	100%

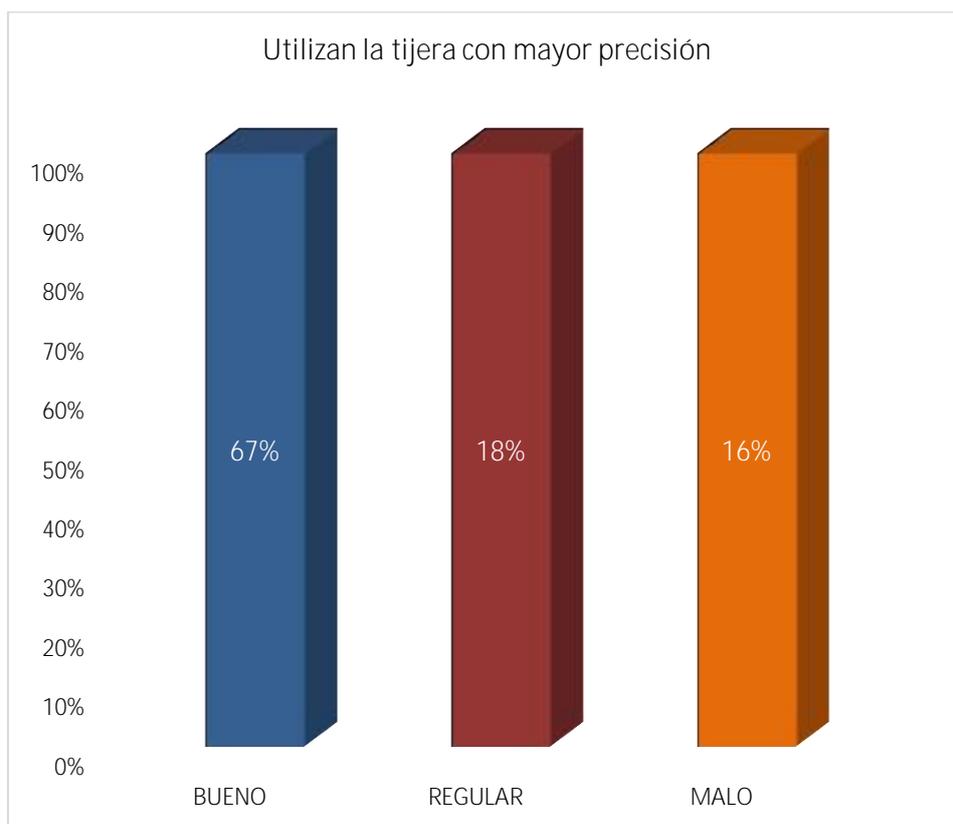


Figura 18 Utilizan la tijera con mayor precisión

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 67% indica que utilizan la tijera con mayor precisión son buenos, el 18% indica que utilizan la tijera con mayor precisión son regular y el 16% indica que utilizan la tijera con mayor precisión son malos.

Tabla 19
Escriben su nombre y palabras nuevas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	29	64%
REGULAR	9	20%
MALO	7	16%
TOTAL	45	100%

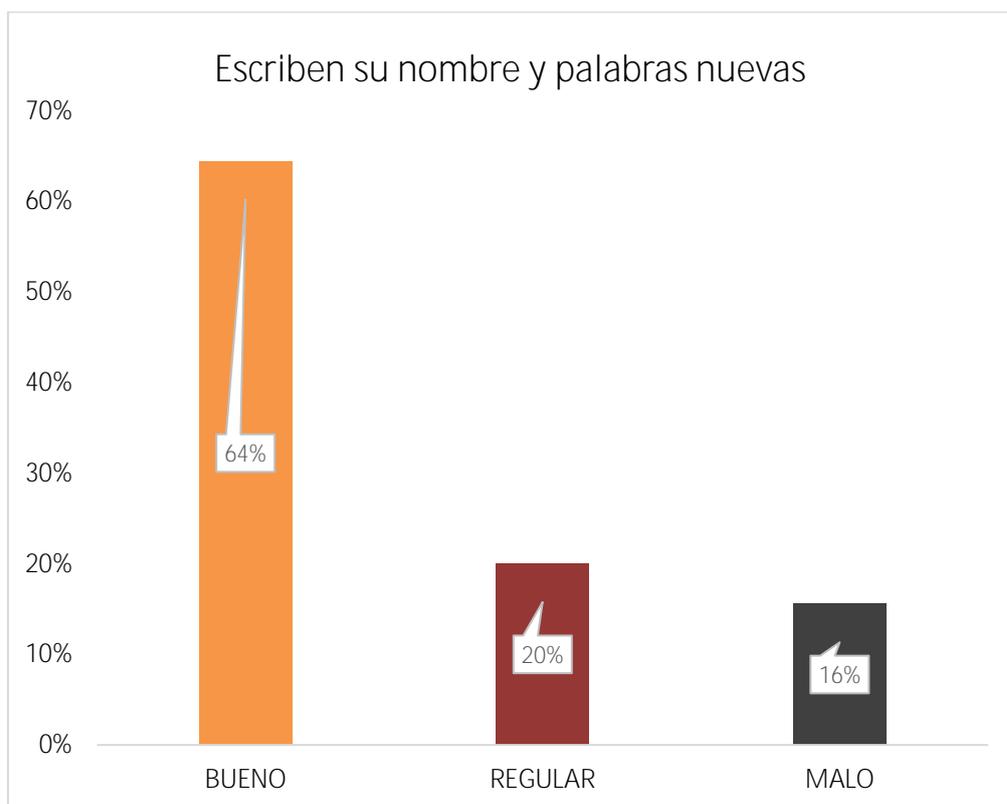


Figura 19 *Escriben su nombre y palabras nuevas*

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 64% indica que son buenos escribiendo su nombre y palabras nuevas, el 20% indica que son regular escribiendo su nombre y palabras nuevas y el 16% indica que son malos escribiendo su nombre y palabras nuevas.

Tabla 20
Realizan carreras con sus compañeros

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	34	76%
REGULAR	7	16%
MALO	4	9%
TOTAL	45	100%

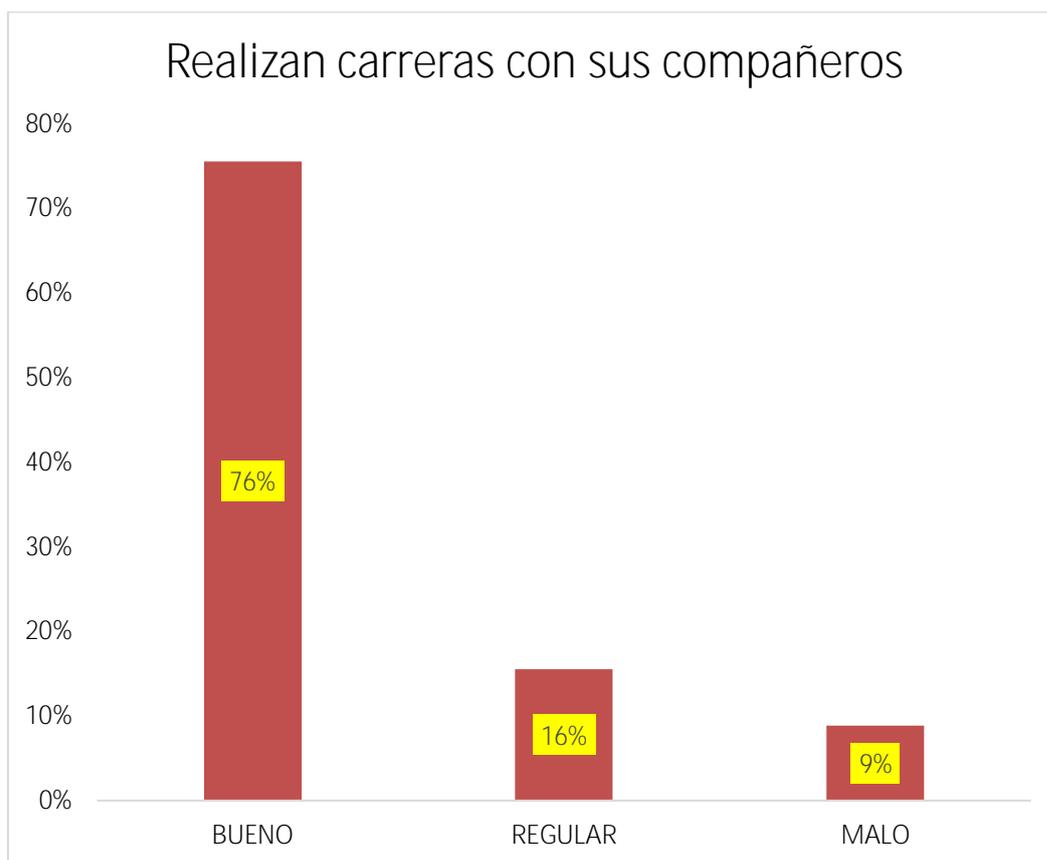


Figura 20 Realizan carreras con sus compañeros

Se realizó una encuesta a 45 estudiantes de la Institución educativa N° 21003 de Vegueta, de los cuales el 76% indica que son buenos realizando carreras con sus compañeros, el 16% indica que son regular realizando carreras con sus compañeros y el 9% indica que son malos realizando carreras con sus compañeros.

4.2 Contrastación de hipótesis

4.2.1. Prueba de la hipótesis general

La hipótesis de trabajo planteada para este trabajo es la siguiente:

El juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Las respectivas hipótesis estadísticas son:

Ho: El juego psicomotor no se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Ha: El juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

Determinado el nivel de significancia, en este caso es $\alpha = 0.05 = 5\%$

La tabla de contingencia asociada es la siguiente:

Tabla 21
 Tabla cruzada Juego psicomotor*Desarrollo motriz

		Juego psicomotor			Total	
		A veces	No	Si		
Desarrollo motriz	No	Recuento	2	4	0	6
		% Persecución	6,0%	10,6%	0,0%	16,6%
		% del total	2,6%	10,3%	0,0%	16,6%
	Si	Recuento	17	8	5	30
		% % Persecución	24,0%	21,3%	20,0%	63,3%
		% del total	12,4%	57,8%	2,8%	63,3%
	A veces	Recuento	0	3	6	9
		% % Persecución	0,0%	5,1%	15,0%	20,1%
		% del total	0,0%	3,2%	16,9%	20,1%
Total	Recuento	19	15	5	45	
	% % Persecución	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	19,9%	16,8%	63,3%	100,0%	

Interpretación:

- El 16,6% de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019, no tienen buen desarrollo motriz.
- El 63,3% de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019, si tienen buen desarrollo motriz.

- El 14,2% de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019, a veces tienen buen desarrollo motriz.

Aplicando la prueba Tau_b de Kendall, se tiene:

Tabla 21
Correlaciones

		Juego psicomotor Desarrollo motriz		
Tau_b de Kendall	Persecución	Coeficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Persecución	Coeficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45
Rho de Spearman	Persecución	Coeficiente de correlación	1,000	,690**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,690**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

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

Toma de decisión:

El valor de significancia del estadístico es $p = 0,000$; menor que $\alpha = 0,05$, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia, afirmamos con una probabilidad de error de $0,0\%$, que si existe relación significativa entre juego psicomotor y el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019. La intensidad de la relación es de $0,669$, confirmando con Rho de Spearman de 0.69 .

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Según el resultado se acepta la hipótesis general que, El juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.

El resultado obtenido en la investigación tiene similitud con Calero (2013) en su tesis titulada *Perfil psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años*, en el que llegó a la conclusión “todos los niños evaluados presentaron un adecuado desarrollo psicomotor. Sin embargo, en algunas áreas específicas como la praxia global y noción del cuerpo, se encontró un porcentaje significativo de la población, clasificado solamente como Satisfactorio, es decir presentan algunas dificultades” (p. 97). El autor Tirado (2020), llegó a la conclusión “Los docentes de educación inicial deben utilizar y desarrollar juegos Psicomotores, con la finalidad de mejorar el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los estudiantes” (p. 32). Concordamos plenamente en que el juego psicomotor es fundamental para el desarrollo motriz de los niños y es en las horas de educación física donde se debe trabajar de forma planificada y divertida para los niños, el 56% desarrolló la rapidez al pasar la pelota, el 64% demuestra tener equilibrio, mientras que el 69% si tiene ritmo a la hora de bailar y expresarse corporalmente, esto demuestra que jugando están desarrollándose motrizmente.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6. 1. CONCLUSIONES

Primera: Los docentes de educación física deben utilizar y desarrollar juegos Psicomotores, para mejorar el desarrollo motriz de los niños.

Segunda: Mediante los juegos psicomotores se evidenció que el 58% de los niños demuestra velocidad.

Tercera: Los juegos de persecución permiten el desarrollo de la motricidad gruesa, la agilidad y rapidez.

Cuarta: Los juegos de lanzamiento desarrollan la atención, coordinación óculo manual, rapidez, percepción visual, coordinación espacio – tiempo.

Quinta: Mediante juegos psicomotores también se desarrolla la motricidad fina, dando al niño precisión, coordinación, que le servirá para trazar, escribir, dibujar, colorear, realizar actividades más complejas como ensartar y encajar.

6. 2. RECOMENDACIONES

Primera: La UGEL debe realizar capacitaciones en juegos, en especial en Juego Psicomotor para que sea incluido en las sesiones de aprendizaje de 1er y 2do grado que es el III ciclo.

Segunda: Al profesor de educación física debe evaluar el desarrollo motriz del niño al inicio del año escolar y también al finalizar para que pueda hacer un cuadro comparativo y ver el avance que ha tenido el niño.

Tercera: Realizar talleres de Juegos Psicomotores para que participen e interactúen de forma activa los niños y el docente de la Institución educativa.

Cuarta: Para los niños con retraso en el desarrollo motriz deben tener un taller adicional a las clases de educación física para que realicen un trabajo diferenciado y puedan alcanzar un óptimo desarrollo motriz de acorde a su edad.

Quinta: En educación física se debe contemplar la inclusión de juegos psicomotores como parte principal dentro del desarrollo de la clase.

REFERENCIAS

7. 1. Fuentes Documentales

Cordova & Lavado, J. &. (2017). *Desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de Educación Primaria de las Instituciones Educativas N° 88232 nuestra Virgen María – Chimbote y Experimental – Nuevo Chimbote, 2014*. Chimbote.

Espejo& Salas, L. &. (2004). *Correlación entre el Desarrollo Psicomotor y el Rendimiento Escolar, en niños del primer año de Educación Básica, pertenecientes a establecimientos municipales de dos comunas urbanas de la Región Metropolitana*. Universidad de Chile.

Haeussler & Marchant, M. &. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. Santiago de Chile.

León, J. (2017). *LA PSICOMOTRICIDAD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ALUMNOS DE 1ER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20395 DE CHANCAY EN EL AÑO 2017*. Chancay: Universidad José Faustino Sánchez Carrión.

Motta, M. T. (2016). *Programa de psicomotricidad para el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 521*. Chorrillos.

Paredes, C. (2020). *Taller de juegos psicomotores en los niños de cinco años de la I.E.A.C señor de los Milagros Rio Seco –El Porvenir 2017*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Piedrahita, J. (2008). *LA DANZA COMO MEDIO POTENCIADOR DEL DESARROLLO MOTRIZ DEL NIÑO EN SU PROCESO DE FORMACIÓN DEPORTIVA EN LAS ESCUELAS DE FÚTBOL*. Medellín: UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA.

Rodriguez, J. (2005). *Planificación y evaluación del fútbol en el Perú*. Lima: Universidad Nacional Enrique Guzman y Valle.

Ruiz Paullo, J. S. (2018). *Análisis del nivel de coordinación Oculo manual de la Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular 'Creciendo Juntos' de Sullana - Piura, año 2018*. Sullana: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Thio de Pol & Masnou, F. &. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona.

Tirado, L. (2020). *Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños (as) Cajamarca- Provincias 2018*. Universidad Nacional de Tumbes.

Velazquez, D. (2010). *Propuesta de juegos para las clases de actividad rítmica en tercer grado*. Universidad de las Ciencias del Deporte. "Manuel Fajardo" Facultad de Camagüey.

7.2. Fuentes Bibliográficas

Berruezo, & Lazaro. (2010). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil. En B. P. A., *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil* (págs. 349-352). Sevilla: Educatio Siglo XXI, Vol. 28 n° 1.

- Calderon & Linares, S. &. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2*. Lima.
- Calero, P. (2013). *Perfil Psicomotor de los niños en edades entre 6 y 10 años*,. Pereira.
- Campos & Chacc, M. &. (2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa. Seminario*.
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para*. Madrid.
- Lagos Hernandez, R. I. (2011). *LA MOTRICIDAD NUESTRA DE CADA DÍA: ANÁLISIS DE LOS ALCANCES CONCEPTUALES*.
- Loli & Silva, G. &. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones*. Lima: Bruño.
- Luria. (2000). *EL LENGUAJE: HERRAMIENTA DE RECONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO*.
- Mediaras Rivas, J. (2008). *Revista Interuniversitaria de Formacion del Profesorado*. España.
- Pérez, J. (2015). *Introducción al concepto de desarrollo*.
- Radoslav Ivelié, K. (1990). *El Drama*.
- Ruiz, R. (2012). *La distinción entre reglas y principios y sus implicaciones en la aplicacion del derecho*.
- Wilburg Jiménez, C. (1990). *Introducción al estudio de la teoría administrativa*.
- Zuñiga & Fernandez, J. &. (1713). *Real Academia Española*,. España.

7.3. Fuentes Electrónicas

"psicomotricidad". (2012). *feandalucia.ccoo.es*. Obtenido de feandalucia.ccoo.es:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9214.pdf>

Lopez, I. (11 de 2017). *Autodidacta revista on line*. Obtenido de Autodidacta revista on line:
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: EL JUEGO PSICOMOTOR Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 21003 DE VEGUETA, 2019.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera los juegos de persecución se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación del juego psicomotor con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación de los juegos de persecución con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego psicomotor se relaciona con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Los juegos de persecución se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juego psicomotor</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>Es el juego donde adquiere habilidad de mover los músculos del cuerpo de manera coordinada para que pueda mantener el equilibrio de la cabeza, el torso y las extremidades poco a poco.</p> <p>El proceso de cambio interno que ocurre a lo largo del</p>	<p>Juegos de persecución</p> <p>Juegos de lanzamiento</p> <p>Juegos de construcción</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>Lateralidad</p> <p>Coordinación</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Postura</p> <p>Percepción visual</p> <p>Percepción táctil</p> <p>Organización temporo espacial</p> <p>Precisión</p> <p>Coordinación</p>

<p>¿De qué manera los juegos de lanzamiento se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?</p> <p>¿De qué manera los juegos de construcción se relacionan con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019?</p>	<p>Determinar la relación de los juegos de lanzamiento con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de construcción con el desarrollo motriz gruesa de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p>	<p>Los juegos de lanzamiento se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p> <p>Los juegos de construcción se relacionan con el desarrollo motriz de los niños del III ciclo de primaria de la Institución Educativa N° 21003 de Vegueta, 2019.</p>	<p>Desarrollo motriz</p>	<p>ciclo de vida del individuo.</p>	<p>Motricidad gruesa</p>	<p>Fuerza Equilibrio Velocidad Agilidad</p>
---	--	---	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	---



Lista de cotejo del Juego psicomotor

N°	Indicador	Si	No	A veces
01	Al jugar LA BOMBA tiene rapidez al pasar la pelota.			
02	En el Juego PELOTA ZIG-ZAG muestra coordinación.			
03	Al jugar CASA, INQUILINO, TERREMOTO está atento.			
04	Durante el Juego EL GATO Y EL RATÓN es ágil.			
05	En el Juego EL POSTE demuestra fuerza.			
06	Demuestra tener ritmo al jugar el ciempiés.			
07	Muestra atención en el juego de LAS SILLAS.			
08	Al jugar caminando sobre una línea demuestra equilibrio.			
09	A la hora del baile demuestra Ritmo.			
10	En las carreras es veloz.			

Evaluación de Desarrollo motriz

1. Identifica los músculos grandes de su cuerpo.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo
2. Realizan saltos con facilidad.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo
3. Dibujan a la persona con 8 a 12 partes de su cuerpo.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo
4. Juegan y se relacionan con facilidad.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo
5. Poseen buen equilibrio.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo
6. Pueden atrapar un objeto, pelota.
 - a) Bueno
 - b) Regular
 - c) Malo

7. Mejora su coordinación gruesa y fina.

a) Bueno

b) Regular

c) Malo

8. Utilizan la tijera con mayor precisión.

a) Bueno

b) Regular

c) Malo

9. Escriben su nombre y palabras nuevas.

a) Bueno

b) Regular

c) Malo

10. Realizan carreras con sus compañeros.

a) Bueno

b) Regular

c) Malo



Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
ASESOR

Lic. María Magdalena La Rosa Guevara
PRESIDENTE

Lic.
SECRETARIO

Dra.
VOCAL