

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**



**LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACION CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA FELIX B. CARDENAS, SANTA MARIA
2021.**

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

Atores

Bach. YASMIRA ALEJANDRA PEDRAHITA ARENAS

Bach. ROXANA EMPERATRIZ JAIME QUICHIZ

Asesor

Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO

**Huacho – Perú
2022**

**LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACION CON EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA FELIX B. CARDENAS,
SANTA MARIA 2021.**

Bach. JASMIRA ALEJANDRA PEDRAHITA ARENAS

Bach. ROXANA EMPERATRIZ JAIME QUICHIZ

TESIS

Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Dedicatoria

A mi amado Dios por ser aquel que me dio la dicha tan grande de finalizar el proyecto y por ser mi sustentador en todo tiempo.

A mi amada abuelita Nelly, que en paz descanse, por ser una mujer muy dadivosa y desprendida de lo suyo.

A mi amado papá Marcial, por ser un varón esforzado, valiente, trabajador y buen proveedor del hogar.

A mi amada mamá Vicky, por ser una mujer virtuosa, hacendosa de su hogar y dispuesta a brindarme de su afecto sin reservas.

A mis amadas hermanas, Kiara y Xiomara, por ser mujeres de bien, llenas de habilidades y dignas de ser admiradas.

A mis amados sobrinos, a Christal; por ser una niña muy servicial y llena de gracia, a Mateo; por ser un niño muy inteligente y habil, a Micaela por ser una pequeña muy creativa y dispuesta a servir.

Jasmira Alejandra Pedrahita Arenas

Este nuevo logro va dedicado con mucho esmero para mis dos grandes razones que son mis dos pequeñas hijas Luana y Kaori que siempre serán mi gran motivación.

Roxana Emperatriz Jaime Quichiz

Agradecimiento

Agradezco infinitamente al santo y soberano Dios por permitir la conclusión de este proyecto de tesis, por ser mi guía y mi amigo incondicional en cada fracaso y en cada peldaño que avanzo.

Agradezco a mis amados y honrados padres; Marcial y Vicky, por apoyarme de manera desinteresada, por darme de su tiempo y brindarme sus sabios consejos en cada decisión.

Jasmira Alejandra Pedrahita Arenas

Quiero agradecer a Dios por todo lo bueno que siempre me brinda y en segundo lugar a mi madre por su gran apoyo brindado para que yo pueda culminar mis estudios.

Roxana Emperatriz Jaime Quichiz

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.....	3
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	5
2. 1. Antecedentes de la investigación.....	5
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	5
2.1.2. Investigaciones nacionales	6
2.2. Bases teóricas	8
2.3. Definiciones conceptuales	13
2.4. Formulación de la hipótesis.....	14
2.4.1. Hipótesis general	14

2.4.2. Hipótesis específicas.....	14
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	16
3.1 Diseño metodológico.....	16
3.1.1. Tipo de investigación.....	16
3.1.2. Nivel de investigación.....	17
3.1.3. Diseño.....	17
3.1.4. Enfoque.....	17
3.2. Población y muestra.....	17
3.2.1 Población.....	17
3.2.2 Muestra.....	18
3.3. Operacionalización de Variables.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
3.4.1. Técnicas a emplear.....	19
3.4.2. Descripción de los instrumentos.....	19
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	19
Instrumentos.....	19
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	20
4.1. Análisis de resultados.....	20
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	37
5. 1. DISCUSIÓN.....	37
5. 2. CONCLUSIONES.....	38
5. 3. RECOMENDACIONES.....	39

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN.....	40
6. 1. Fuentes Bibliográficas	40
6.2. Fuentes Documentales	40
ANEXOS	43
Matriz de consistencia.....	44
ENCUESTA.....	46

Índice de tablas

Tabla 1 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales de mesa?	20
Tabla 2 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales de persecución?.....	21
Tabla 3 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales colectivos?	22
Tabla 4 ¿te gustan las clases de natación?	23
Tabla 5 ¿te gustan las clases de atletismo?	24
Tabla 6 ¿te gustan las clases de esquí?	25
Tabla 7 ¿te gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros?	26
Tabla 8 ¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?.....	27
Tabla 9 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta tener bastante espacio?.....	28
Tabla 10 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta simbolizarlo para su mejor ejecución?.	29
Tabla 11 ¿Cuándo un juego es nuevo, tienes la noción precisa para ejecutarlo?	30
Tabla 12 ¿Cuándo estas jugando tienes control sobre tus movimientos?.....	31
Tabla 13 ¿Cuándo estas jugando tienes equilibrio?.....	32
Tabla 14 ¿Cuándo estas jugando tienes coordinación sobre tus movimientos?	33
Tabla 15 ¿consideras que para un mejor juego es importante la actitud de tus compañeros?	34
Tabla 16 ¿consideras que para un mejor juego es importante la aptitud de tus compañeros?	35
Tabla 17 ¿consideras que para un mejor juego es importante las emociones de tus compañeros?	36

Índice de figuras

Figura 1 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales de mesa?	20
Figura 2 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales de persecución?	21
Figura 3 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales colectivos?	22
Figura 4 ¿te gustan las clases de natación?	23
Figura 5 ¿te gustan las clases de atletismo?	24
Figura 6 ¿te gustan las clases de esquí?	25
Figura 7 ¿te gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros?	26
Figura 8 ¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?	27
Figura 9 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta tener bastante espacio?	28
Figura 10 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta simbolizarlo para su mejor ejecución?	29
Figura 11 ¿Cuándo un juego es nuevo, tienes la noción precisa para ejecutarlo?	30
Figura 12 ¿Cuándo estas jugando tienes control sobre tus movimientos?	31
Figura 13 ¿Cuándo estas jugando tienes equilibrio?	32
Figura 14 ¿Cuándo estas jugando tienes coordinación sobre tus movimientos?	33
Figura 15 ¿consideras que para un mejor juego es importante la actitud de tus compañeros?	34
Figura 16 ¿consideras que para un mejor juego es importante la aptitud de tus compañeros?	35
Figura 17 ¿consideras que para un mejor juego es importante las emociones de tus compañeros?	36

Resumen

La investigación de los juegos motores es relativamente motivacional para los niños de primaria debido a que a los niños les encanta como son los juegos que se pueden realizar en casa junto a sus amigos más conocidos como pueden ser tumba latas, salta sogas, corre que te atrapo, el trompo, el baile saltarín, la bomba, el canguro cojo, etc., la psicomotricidad se encarga del movimiento físico de los niños y al estar ligado a los juegos es importante debido a que mediante estos juegos se buscaran al máximo los movimientos de los niños. **Objetivo:** “Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021”.

Material y método: Realizado en la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021. La población estuvo conformada por 54 niños y la muestra por el total de la población. Tipo Descriptivo correlacional. El instrumento para medir los juegos motores y el desarrollo psicomotriz es la encuesta. **Resultados y conclusiones:** se afirma la hipótesis alternativa “Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021”.

Palabras claves: juego, desarrollo psicomotriz, motor

Abstract

The investigation of motor games is relatively motivational for primary school children because children love the games that can be played at home with their best-known friends, such as knocking over cans, jumping rope, running I catch, the top, the jumping dance, the bomb, the lame kangaroo, etc., psychomotricity is responsible for the physical movement of children and being linked to games is important because through these games the movements will be sought to the maximum of the kids. Objective: "Determine the relationship between motor games and the psychomotor development of children in the 2nd grade of primary school at the Félix B. Cárdenas Technical Educational Institution, Santa María 2021". Material and method: Carried out at the Félix B. Cárdenas Technical Educational Institution, Santa María 2021. The population consisted of 54 children and the sample by the total population. Correlational descriptive type. The instrument to measure motor games and psychomotor development is the survey. Results and conclusions: the alternative hypothesis is affirmed "Motor games are significantly related to the psychomotor development of 2nd grade children of the Félix B. Cárdenas Technical Educational Institution, Santa María 2021"

Key Words: game, psychomotor development, motor

INTRODUCCIÓN

La investigación de los juegos motores es relativamente motivacional para los niños de primaria debido a que a los niños les encanta como son los juegos que se pueden realizar en casa junto a sus amigos más conocidos como pueden ser tumba latas, salta sogas, corre que te atrapo, el trompo, el baile saltarín, la bomba, el canguro cojo, etc., la psicomotricidad se encarga del movimiento físico de los niños y al estar ligado a los juegos es importante debido a que mediante estos juegos se buscaran al máximo los movimientos de los niños.

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

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

Capítulo III: de Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz.

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

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

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

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel nacional nos damos cuenta que el juego es una partida principal e importante para que los niños se motiven a trabajar en sus clases de educación física, es la manera más fácil y factible en que un docente puede llegar al niño, a través del juego se emplean los movimientos de todo el cuerpo.

La psicomotricidad se da a través de movimientos corporales es por ello que los juegos relucen a un 100%, es por ello que se aplica esto.

En la Institución Educativa Félix B. Cárdenas no es ajena a estas variables por ello se observa que los niños de 2° grado de primaria son poco de hacer ejercicios de educación física es por ello que se emplea la presente la investigación para que los niños mediante los juegos se motiven y tomen interés a las clases de educación física, si se emplean los juegos y los niños se motivan a su vez se desarrollara la psicomotricidad en ellos.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?

¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?

¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

1.4. Justificación de la investigación

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

Trascendencia: los juegos motores y desarrollo psicomotriz es una variable de mucha importancia dentro de la clase de educación física.

Utilidad: Porque resuelve un problema pedagógico.

Los resultados de la investigación va a fortalecer el campo de la pedagogía dentro de la clase de educación física de como los juegos motores incentivan a los niños para realizar las clases.

Los alumnos de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Felix B. Cárdenas serán los beneficiados, ya que se motivaran mediante diferentes juegos motores para realizar el tema de la clase, al tener buena pre disposición el desarrollo psicomotriz de los alumnos.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Santa María

Alcance temporal: Año 2021.

Alcance temático: Los juegos motores y el desarrollo psicomotriz.

Alcance institucional: Niños del 2º grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió el director de la Institucion Educativa Felix B. Cárdenas

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

Ambiental

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

Financiera

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

Social

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

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Vásquez (2018-2019) en su tesis titulada “Los Juegos Motores en Educación Infantil”, su objetivo de investigación es “potenciar el movimiento y la enseñanza de contenidos en las aulas de Educación Infantil”, su población está conformada por los niños del aula de cinco años, llegó a la conclusión de que “El planteamiento principal, tanto del trabajo como de la propuesta, es dar y demostrar la gran importancia de la interiorización y el refuerzo de contenidos mediante la utilización de los juegos motores. Por lo que en el transcurso de cada actividad se ha llevado a rajatabla el cumplimiento de este objetivo, dando así sus resultados positivos” (p. 45).

Mallqui y Velandia (2017) en su tesis “El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela”, tiene como objetivo “Aportar al mejoramiento de las habilidades locomotoras en estudiantes de primaria con Síndrome de Down entre los 8-14 años del Colegio Madre Adela”, su metodología es de enfoque analítico-empírico, de enfoque cuantitativo y de nivel exploratorio, llegó a la siguiente conclusión: “Por medio del test desarrollo motor grueso (TGMD-2) autoría de Ulrich Dale, se evaluó el mejoramiento de las habilidades locomotoras en dichos estudiantes. Este se implementó tanto posterior a la observación como después de la propuesta del juego motor. Ello permitió comparar los resultados obtenidos en el test inicial y final” (p. 101).

Ardila y Caceres (2014) en su tesis titulada “Incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar, 2014”, su objetivo es

“determinar la incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar, 2014”, su metodología es de enfoque cuantitativo, llegó a la siguiente conclusión: “Se estimuló de forma asertiva la motivación de los directivos y docentes hacia la implementación de actividades pedagógicas que involucren y articulen la psicomotricidad como fuente esencial de aprendizaje, permitiendo enriquecer los procesos formativos en el nivel preescolar” (p. 95).

2.1.2. Investigaciones nacionales

Sanchez (2019) en su tesis titulada “El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 20366 Tupac Amaru II – Huaura”, tiene como objetivo “Comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura”, su metodología de investigación es de diseño cuasi experimental, de nivel explicativo, su población está conformada por 99 alumnos y su muestra por 44 alumnos, llegó a la siguiente conclusión: “Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la variable desarrollo psicomotriz, el valor Sig. asintótica (bilateral)= $P_{valor} = 0,000$ es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz” (p. 84).

Portuguez (2019) en su tesis titulada “El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018”, su objetivo es “Determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la

psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas en el año 2018”, su metodología de investigación es de nivel correlacional, de tipo descriptivo y enfoque analítico con diseño observacional de corte transversal, llegó a la siguiente conclusión: “Existe relación entre el área psicomotriz de locomoción con la frecuencia en la realización de actividades deportivas, al aire libre y recreativas. Además, existe relación entre todas las áreas de la psicomotricidad con la preferencia de los niños hacia las actividades deportivas” (p. 138).

Niquen (2019) en su tesis titulada “El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una Institución Educativa de Chiclayo”, su objetivo de investigación es “demostrar que el juego motor Moviéndome aprendo como estrategia desarrollará la motricidad gruesa en niños de tres años en la I.E.I.N°002 Maravillas de Jesús – Chiclayo – 2019”, su metodología es de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi-experimental y de nivel aplicativo, llegó a la siguiente conclusión: “Desarrollar la motricidad gruesa en los niños les permitirá alcanzar un desarrollo oportuno de las grandes partes de su cuerpo y esto dará resultados de manera progresiva” (p. 21).

Arzola (2018) en su tesis titulada “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, su objetivo de investigación es “determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabaylo, 2017”, su metodología es de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo y de diseño pre-experimental, llegó a la siguiente conclusión: “los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabaylo, 2017” (p. 97).

2.2. Bases teóricas

V1: JUEGOS MOTORES

Que es el Juego:

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

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

Clasificación de los Juegos:

Los juegos se clasifican de la siguiente manera:

- **Juegos sociales:** “se encargan de compartir experiencias, agrupar personas, apoyándose con su equipo, interactuar en grupo, pueden ser juegos de cartas, dominó” (Huizinga, 2017).
- **Juegos sensoriales:** “son aquellos juegos donde se utiliza materiales para facilitar su ejecución, intervienen los sentidos, por ejmp. el juego de identificar texturas, o el de sabores” (Huizinga, 2017).
- **Juegos intelectuales:** “son juegos donde se utiliza la reacción, capacidad mental de cálculo, el razonamiento, en estos juegos encontramos el múltiplo de pum, ajedrez” (Huizinga, 2017).

- **Juegos motores:** “son los juegos donde hay bastantes movimientos, se utilizan las capacidades físicas básicas como saltar, correr, patear, lanzar, por ejemplo, el juego de carreras” (Huizinga, 2017).

Juegos Motores:

Los juegos motores son aquellos que requieren de mucho movimiento utilizando las habilidades físicas para realizar el juego

Dentro de la clase de educación física durante estos juegos más allá de alcanzar la meta es importante el movimiento que emplean los jugadores.

Dimensiones:

Juegos tradicionales: Los juegos tradicionales son juegos típicos de una región o país, jugados sin la ayuda o intervención de juguetes técnicamente complejos, utilizando únicamente el propio cuerpo o los recursos fácilmente disponibles de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), o artículos del hogar como botones, hilo, cuerda, tablas, etc.

Los juegos tradicionales permiten a los niños conocer más sobre las raíces culturales de su región, contribuir a la preservación de la cultura de un país, sintetizar la experiencia colectiva de generaciones y crear un hermoso medio de enseñanza que enriquece el juego infantil, son fuente de conocimientos, tradiciones y culturas de otros tiempos, el hecho de que se reactiven significa profundizar en las raíces y poder comprender mejor el presente.

Juegos deportivos: Los juegos deportivos son juegos en los que los participantes deben obedecer las reglas que rigen su dinámica. Desempeñan un papel educativo al promover el desarrollo físico y mental de los participantes.

Pueden ser individuales o grupales y en muchos casos están relacionados con el deporte. Los juegos deportivos no están diseñados para discriminar, sino que están dirigidos a personas de todas las capacidades.

Juegos recreativos: Los juegos pueden tener diferentes funciones, como el entretenimiento en sí mismo, la educación, alguna estimulación física, mental o psicológica. Como actividades de ocio que nos alejan de las exigencias de nuestro día a día, los juegos casuales ayudan a reducir el estrés, mejorar la concentración, favorecer las relaciones y el trabajo en equipo, y más.

V2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Concepto:

Lacunza (2014) define: “La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas” (p. 01).

Poca (2011) cita a los autores Wallon y Piaget y definen la psicomotricidad como la “acción educativa que valora la actividad corporal en y para el desarrollo de las funciones cognitivas”.

Pérez (2005): “Podemos definir la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consiente del propio cuerpo” (p. 2).

Tipos:

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

- **La motricidad fina:** “Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca” (Morente, 2014, p. 158).
- **La motricidad gruesa:** “Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (Morente, 2014, p. 159).

Importancia:

Altamirano (2016) dice:

- “Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño” (p. 75).
- “Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo” (p. 75).
- “Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio” (p. 75).
- “Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno” (p. 76).
- “Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal” (p. 76).

- “Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar” (p. 76).
- “Sirve como un canalizador de energía, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo” (p. 77).
- “Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo” (p. 77).

Dimensiones:

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

1. **Dimensión cognitiva.** “En la cual se observa el control de las relaciones espaciales (el cuerpo en el espacio); el dominio de las relaciones temporales (sucesión ordenada de movimientos en vista de un fin) y el dominio de relaciones simbólicas (utilización de objetos, gestos y significantes)” (p. 01).
2. **Dimensión motriz.** “Particularmente referida a la evolución de la tonicidad muscular, el desarrollo del equilibrio, el control y disociación del movimiento y desarrollo de la eficiencia motriz (rapidez y precisión). Se entiende motricidad como la relación entre los sistemas: piramidal (movimientos voluntarios), extra piramidal (movimientos automáticos), y el sistema cerebeloso (regula el equilibrio interno y la coordinación)” (p. 01).

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

2.3. Definiciones conceptuales

Juego:

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

Juegos motores:

“Son los juegos donde hay bastantes movimientos, se utilizan las capacidades físicas básicas como saltar, correr, patear, lanzar, por ejemplo, el juego de carreras” (Sanchez, 2018).

Motricidad fina:

“Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca” (Morente, 2014, p. 158).

Motricidad gruesa:

“Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (Morente, 2014, p. 159).

Psicomotricidad

Lacunza (2014) define: “La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas” (p. 01).

2.4. Formulación de la hipótesis**2.4.1. Hipótesis general**

Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

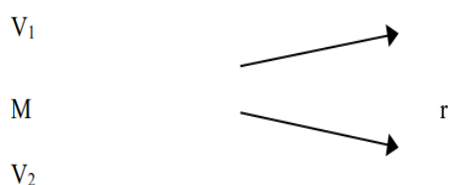
Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

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



Dónde:

M: La muestra

V₁: Los Juegos Motores

V₂: Desarrollo Psicomotriz

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.1.1. Tipo de investigación

“La investigación aplicada consiste en mantener conocimientos y realizarlos en la práctica además de mantener estudios científicos con el fin de encontrar respuesta a posibles aspectos de mejora en situación de la vida cotidiana” (Gerena, 2010). La presente investigación es de tipo aplicada.

3.1.2. Nivel de investigación

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

3.1.3. Diseño

Hernández, Fernández y Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental porque no se dará tratamiento a las variables de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz.

3.1.4. Enfoque

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

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

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

54 niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 54 niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 54 niños de 2° grado de primaria de la IET. 21007

n= Tamaño de la muestra: 54 niños de 2ª grado de primaria de la IET. 21007.

e= Margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de Variables

V1: JUEGOS MOTORES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: JUEGOS MOTORES	Tradicionales	De mesa De persecución Colectivo	1, 2, 3	Likert
	Deportivos	Natación Atletismo Esquí	4, 5	Likert
	Creativos	Corporales Mentales	6, 7	Likert

V2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ	Cognitivo	Espacio Simbolización Noción	8, 9, 10	Likert
	Motriz	Control Equilibrio Coordinación	11, 12, 13	Likert
	Afectivo	Actitud Aptitud Emociones	14, 15, 16	Likert

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

A través de la encuesta, se permitió obtener información del conocimiento de los niños de 2° grado de primaria de la Institucion Educativa Tecnica Félix B. Cárdenas, Santa Maria 2021.

Para ello se estableció una guía de encuestas dirigida que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

3.4.2. Descripción de los instrumentos

Spss y excel

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 1
¿conoces acerca de los juegos tradicionales de mesa?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	25%
NO	30	56%
A VECES	10	19%
TOTAL	54	100%

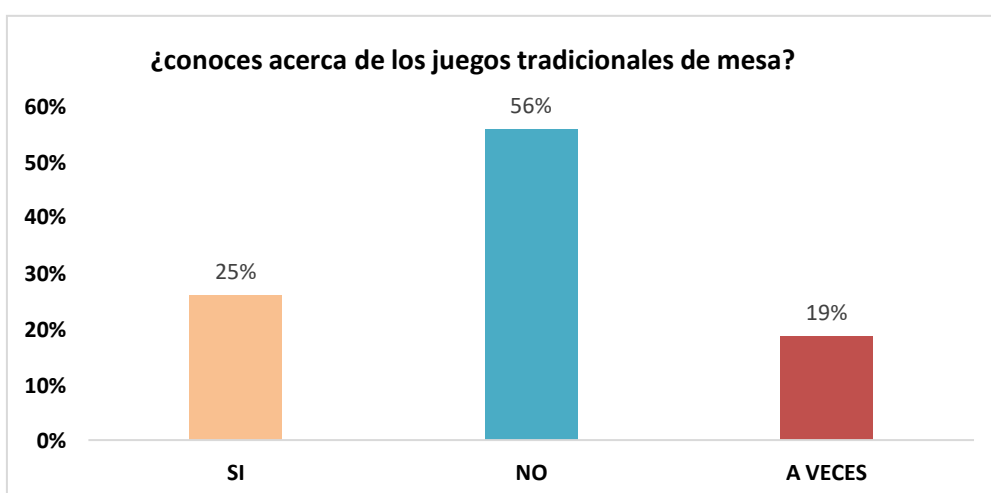


Figura 1 *¿conoces acerca de los juegos tradicionales de mesa?*

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 26% indica que, si conoce acerca de los juegos tradicionales de mesa, el 56% indica que no conoce acerca de los juegos tradicionales de mesa y el 19% indica que a veces conoce acerca de los juegos tradicionales de mesa.

Tabla 2

¿conoces acerca de los juegos tradicionales de persecución?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	24%
NO	37	69%
A VECES	4	7%
TOTAL	54	100%

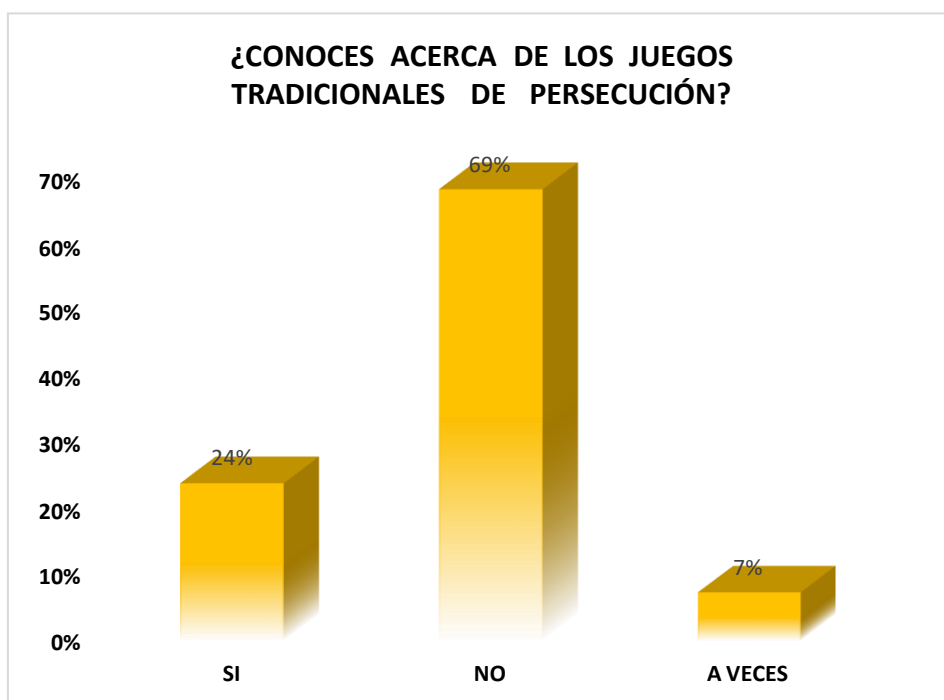


Figura 2 *¿conoces acerca de los juegos tradicionales de persecución?*

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 24% indica que, si conoce acerca de los juegos tradicionales de persecución, el 69% indica que no conoce acerca de los juegos tradicionales de persecución y el 7% indica que a veces conoce acerca de los juegos tradicionales de persecución.

Tabla 3
¿conoces acerca de los juegos tradicionales colectivos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	37%
NO	24	44%
A VECES	10	19%
TOTAL	54	100%

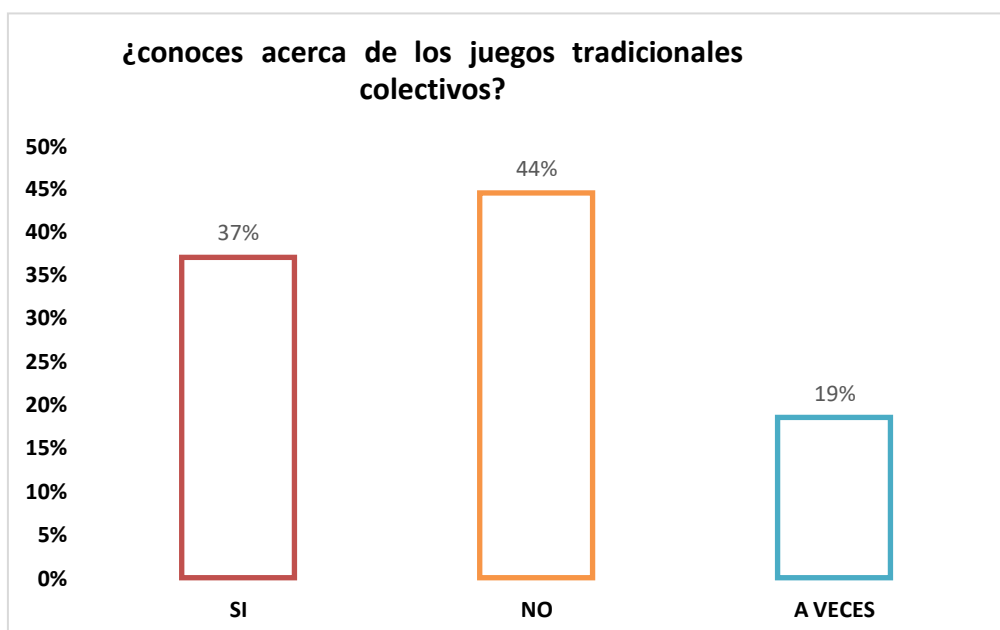


Figura 3 ¿conoces acerca de los juegos tradicionales colectivos?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 37% indica que, si conoce acerca de los juegos tradicionales colectivos, el 44% indica que no conoce acerca de los juegos tradicionales colectivos y el 19% indica que a veces conoce acerca de los juegos tradicionales colectivos.

Tabla 4
¿te gustan las clases de natación?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	52%
NO	10	18%
A VECES	16	30%
TOTAL	54	100%



Figura 4 ¿te gustan las clases de natación?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 52% indica que, si le gustan las clases de natación, el 19% indica que no le gustan las clases de natación y el 30% indica que a veces le gustan las clases de natación.

Tabla 5
¿te gustan las clases de atletismo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	36	66%
NO	10	19%
A VECES	8	15%
TOTAL	54	100%

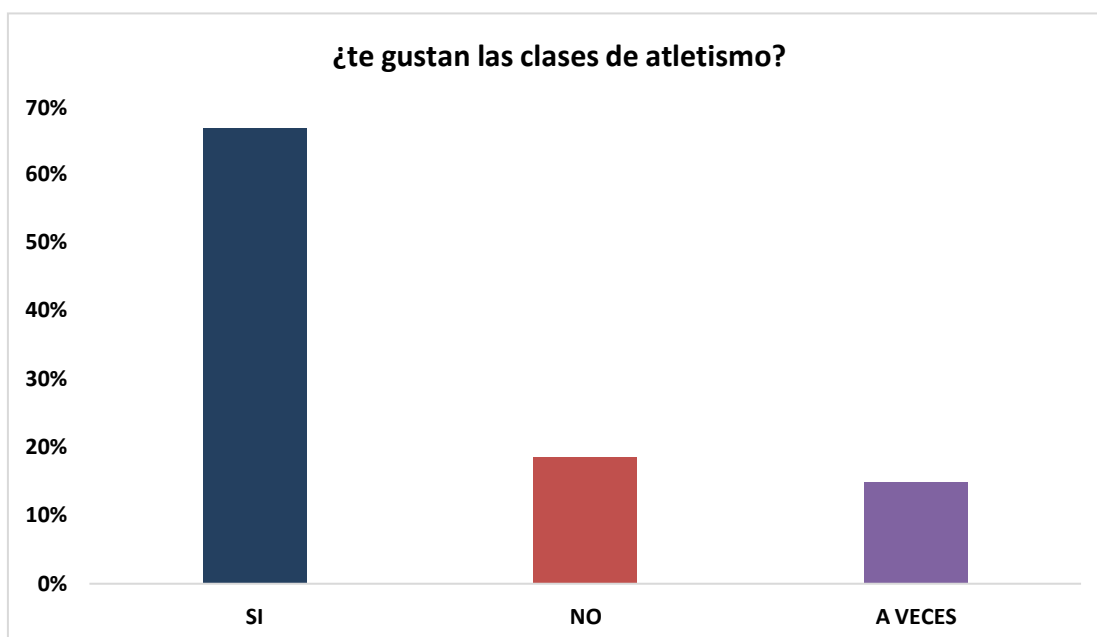


Figura 5 ¿te gustan las clases de atletismo?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 67% indica que, si le gustan las clases de atletismo, el 19% indica que no le gustan las clases de atletismo y el 15% indica que a veces le gustan las clases de atletismo.

Tabla 6
¿te gustan las clases de esquí?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	2%
NO	46	85%
A VECES	7	13%
TOTAL	54	100%

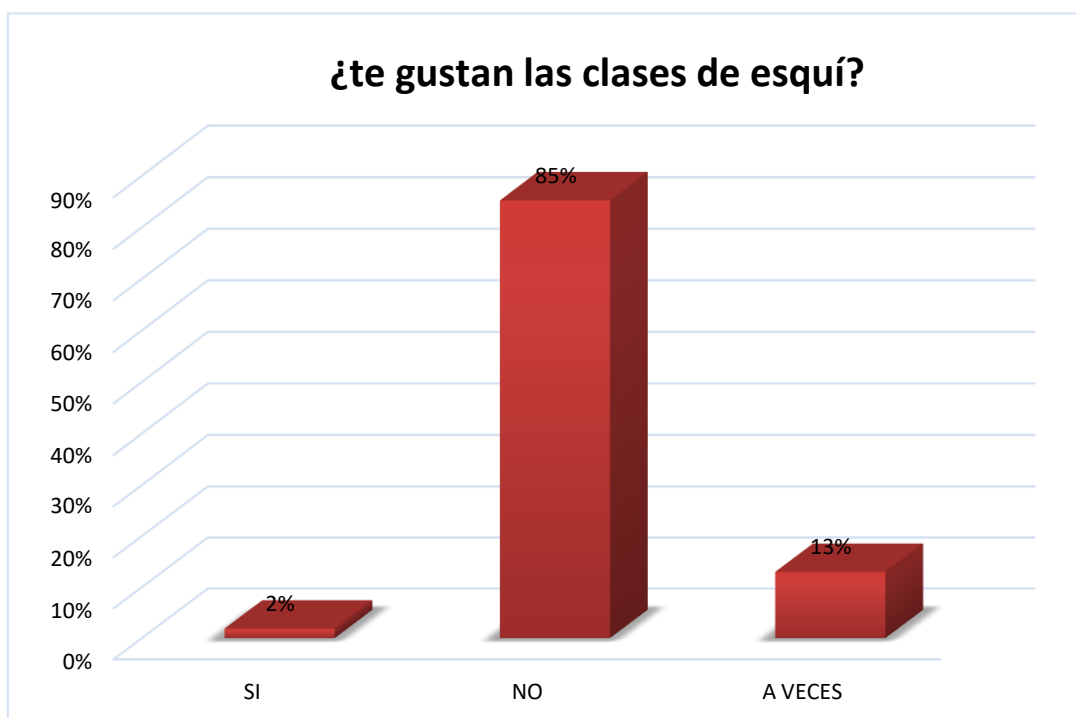


Figura 6 ¿te gustan las clases de esquí?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 2% indica que, si le gustan las clases de esquí, el 85% indica que no le gustan las clases de esquí y el 13% indica que a veces le gustan las clases de esquí.

Tabla 7

¿te gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	26%
NO	30	56%
A VECES	10	18%
TOTAL	54	100%

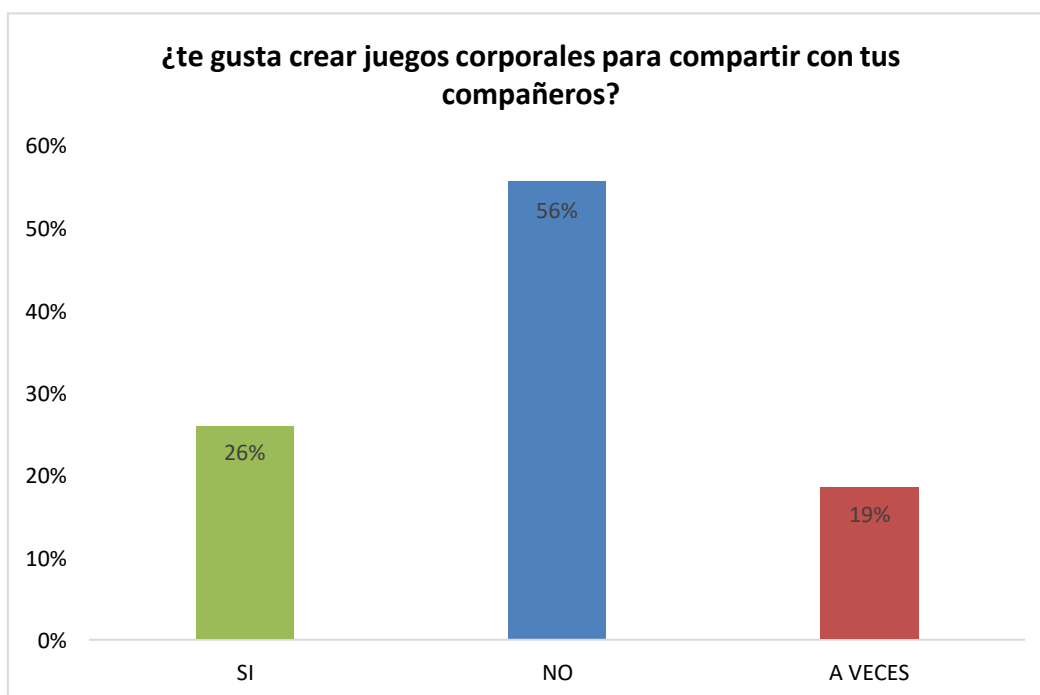


Figura 7 ¿te gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 26% indica que, si le gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros, el 56% indica que no le gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros y el 19% indica que a veces le gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros.

Tabla 8

¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	52%
NO	26	48%
A VECES	0	0%
TOTAL	54	100%

¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?

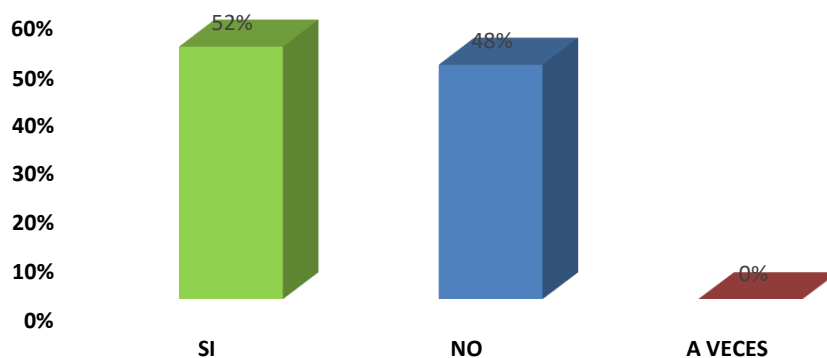


Figura 8 ¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 52% indica que si le gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros y el 48% indica que no le gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros.

Tabla 9

¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta tener bastante espacio?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	63%
NO	11	20%
A VECES	9	17%
TOTAL	54	100%

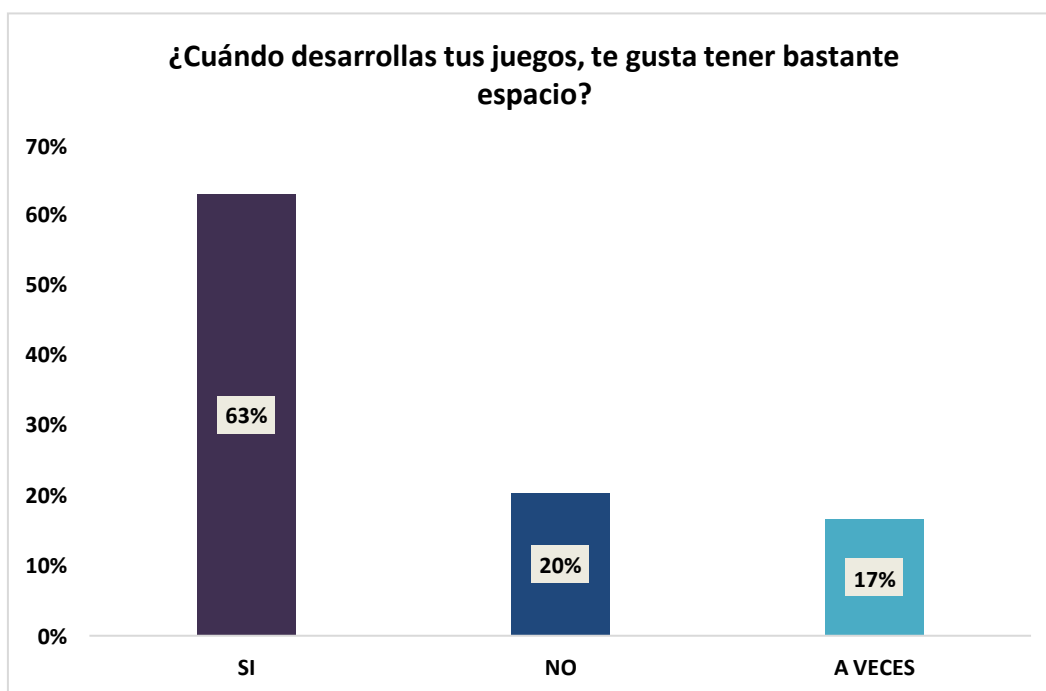


Figura 9 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta tener bastante espacio?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 63% indica que cuándo desarrolla sus juegos si le gusta tener bastante espacio y el 20% indica que cuándo desarrolla sus juegos no le gusta tener bastante espacio y el 17% indica que cuándo desarrolla sus juegos a veces le gusta tener bastante espacio.

Tabla 10

¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta simbolizarlo para su mejor ejecución?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	63%
NO	15	28%
A VECES	5	9%
TOTAL	54	100%

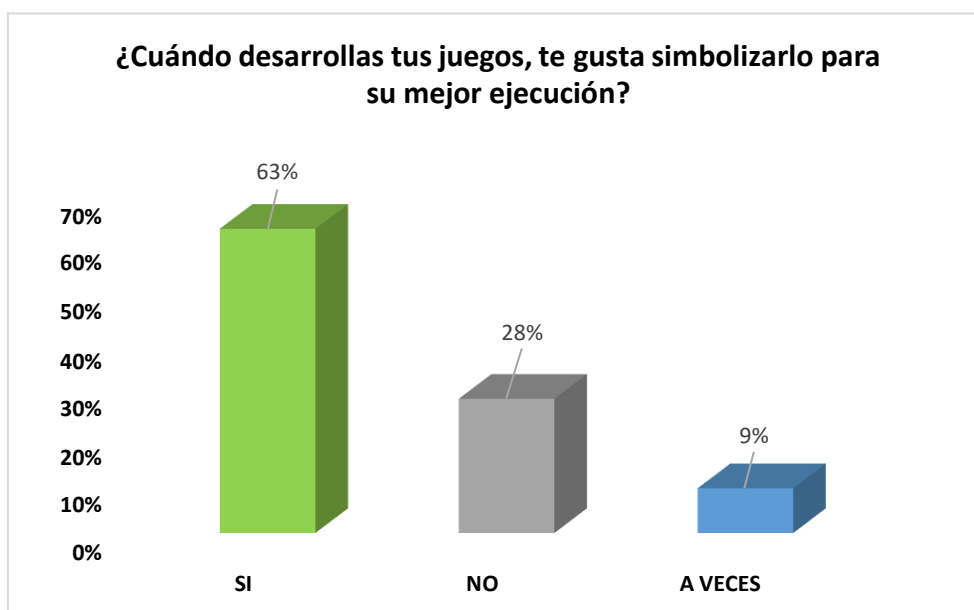


Figura 10 ¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta simbolizarlo para su mejor ejecución?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 63% indica que cuando desarrolla sus juegos si le gusta simbolizarlo para su mejor ejecución y el 28% indica que cuando desarrolla sus juegos no le gusta simbolizarlo para su mejor ejecución y el 9% indica que cuando desarrolla sus juegos a veces le gusta simbolizarlo para su mejor ejecución.

Tabla 11

¿Cuándo un juego es nuevo, tienes la noción precisa para ejecutarlo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	59%
NO	14	26%
A VECES	8	15%
TOTAL	54	100%

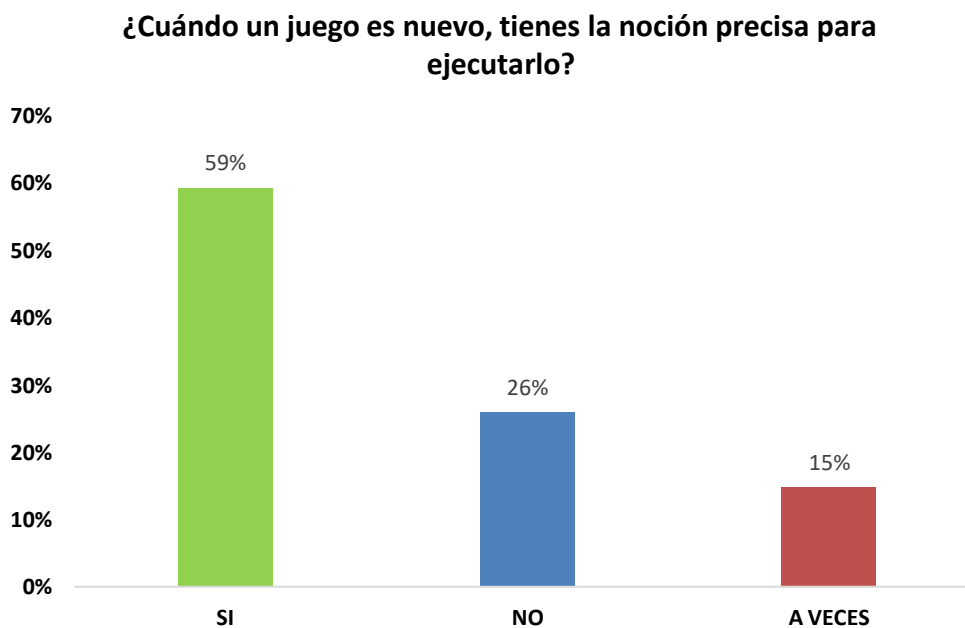


Figura 11 ¿Cuándo un juego es nuevo, tienes la noción precisa para ejecutarlo?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 59% indica que cuándo un juego es nuevo si tiene la noción precisa para ejecutarlo y el 26% indica que cuándo un juego es nuevo no tiene la noción precisa para ejecutarlo y el 15% indica que cuándo un juego es nuevo a veces tiene la noción precisa para ejecutarlo.

Tabla 12

¿Cuándo estás jugando tienes control sobre tus movimientos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	57%
NO	18	33%
A VECES	5	10%
TOTAL	54	100%



Figura 12 ¿Cuándo estás jugando tienes control sobre tus movimientos?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 57% indica que cuando estás jugando si tiene control sobre tus movimientos y el 33% indica que cuando estás jugando no tiene control sobre tus movimientos y el 9% indica que cuando estás jugando a veces tiene control sobre tus movimientos.

Tabla 13
 ¿Cuándo estás jugando tienes equilibrio?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	29	54%
NO	17	31%
A VECES	8	15%
TOTAL	54	100%

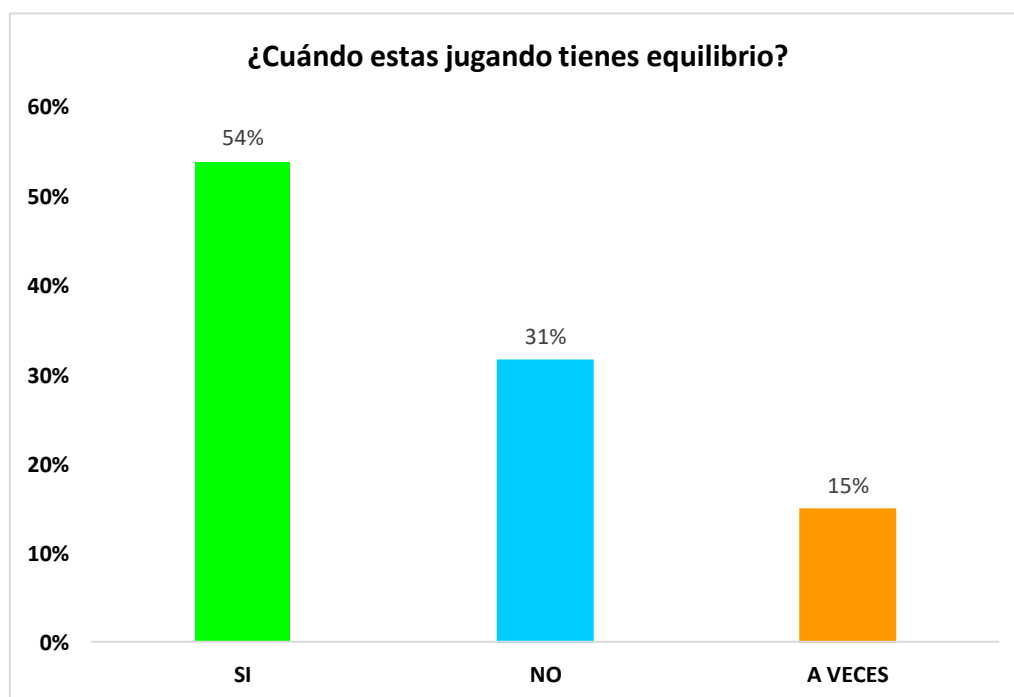


Figura 13 ¿Cuándo estás jugando tienes equilibrio?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 54% indica que cuando estás jugando estás jugando si tiene equilibrio y el 31% indica que cuando estás jugando no tiene equilibrio y el 15% indica que cuando estás jugando a veces tiene equilibrio.

Tabla 14

¿Cuándo estás jugando tienes coordinación sobre tus movimientos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	28%
NO	36	66%
A VECES	3	6%
TOTAL	54	100%

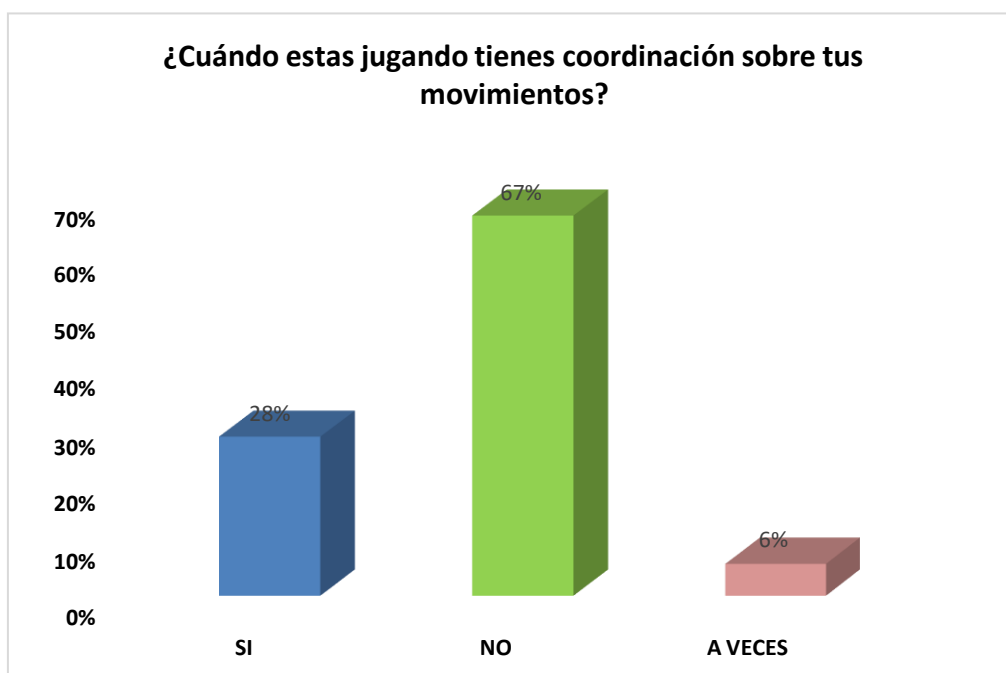


Figura 14 *¿Cuándo estás jugando tienes coordinación sobre tus movimientos?*

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 28% indica que cuando estás jugando estás jugando si tiene coordinación sobre sus movimientos y el 67% indica que cuando estás jugando no tiene coordinación sobre sus movimientos y el 6% indica que cuando estás jugando a veces tiene coordinación sobre sus movimientos.

Tabla 15

¿consideras que para un mejor juego es importante la actitud de tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	26%
NO	35	65%
A VECES	5	9%
TOTAL	54	100%

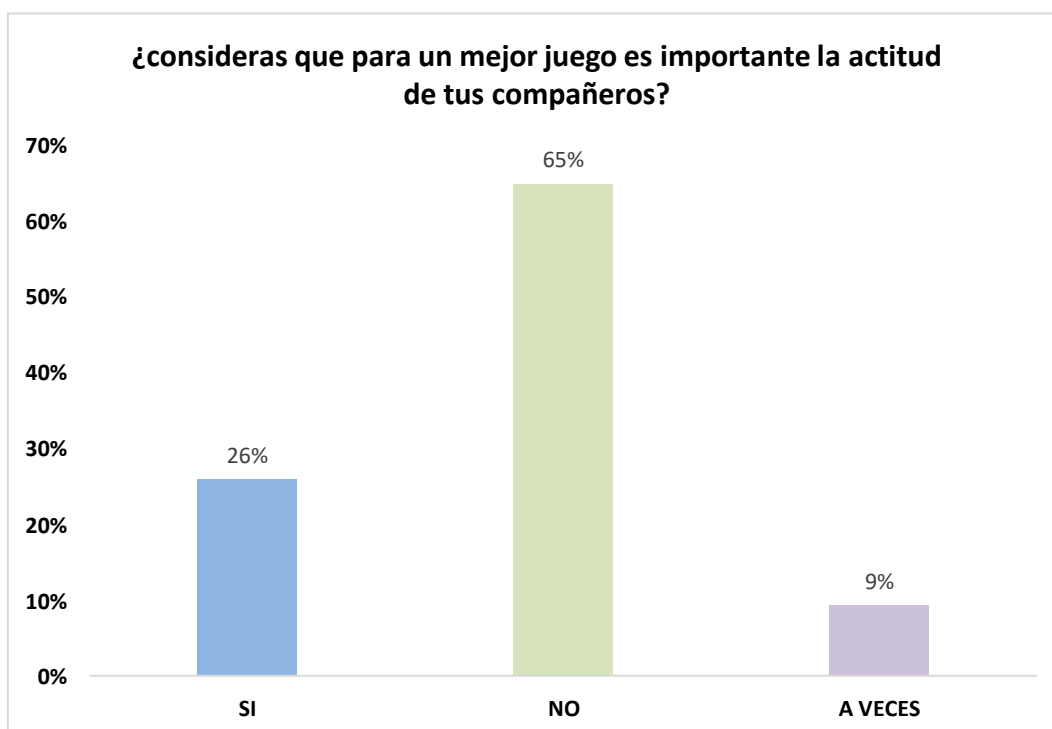


Figura 15 ¿consideras que para un mejor juego es importante la actitud de tus compañeros?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 26% considera que para un mejor juego si es importante la actitud de sus compañeros y el 65% considera que para un mejor juego no es importante la actitud de sus compañeros y el 9% considera que para un mejor juego a veces es importante la actitud de sus compañeros.

Tabla 16

¿consideras que para un mejor juego es importante la aptitud de tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	26%
NO	35	65%
A VECES	5	9%
TOTAL	54	100%

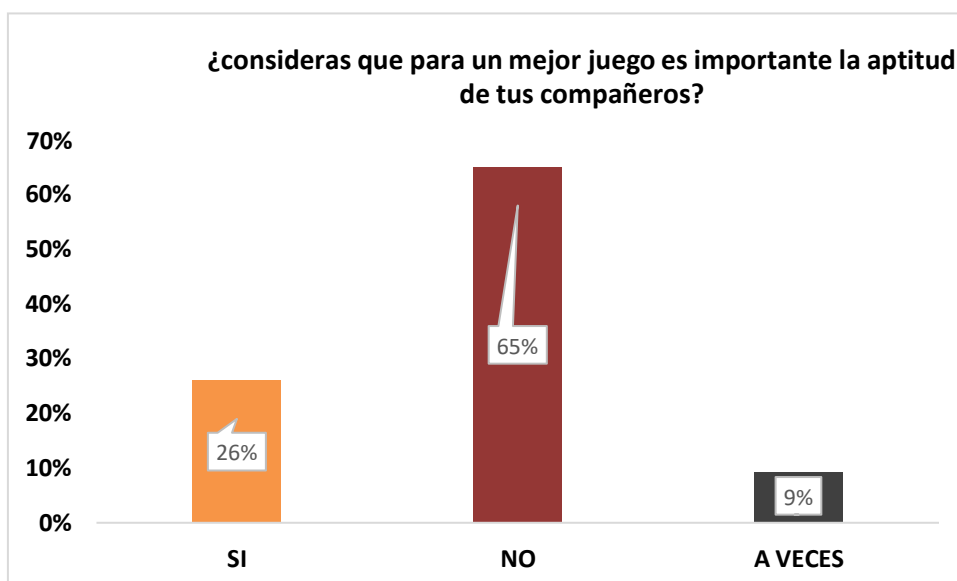


Figura 16 ¿consideras que para un mejor juego es importante la aptitud de tus compañeros?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 26% considera que para un mejor juego si es importante la aptitud de sus compañeros y el 65% considera que para un mejor juego no es importante la aptitud de sus compañeros y el 9% considera que para un mejor juego a veces es importante la aptitud de sus compañeros.

Tabla 17

¿consideras que para un mejor juego es importante las emociones de tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	30%
NO	24	44%
A VECES	14	26%
TOTAL	54	100%

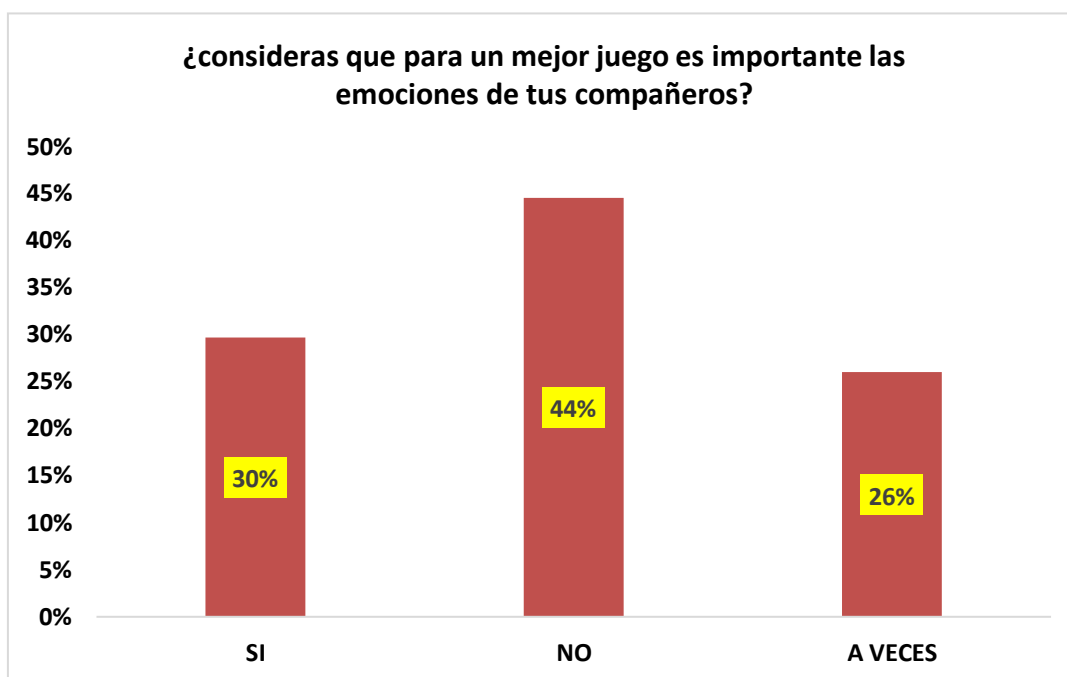


Figura 17 ¿consideras que para un mejor juego es importante las emociones de tus compañeros?

INTERPRETACIÓN:

Se encuestó a 54 niños de 2° de primaria de la Institución Educativa Félix B. Cárdenas de los cuales: el 30% considera que para un mejor juego si es importante las emociones de sus compañeros y el 44% considera que para un mejor juego no es importante las emociones de sus compañeros y el 26% considera que para un mejor juego a veces es importante las emociones de sus compañeros.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

En base al resultado se acepta la hipótesis general “Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2ª grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021”.

Este resultados tiene relación con la investigación de: Sánchez (2019) en su tesis titulada “el juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 20366 Tupac Amaru II – Huaura”, tiene como objetivo “Comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura”, su metodología de investigación es de diseño cuasi experimental, de nivel explicativo, su población está conformada por 99 alumnos y su muestra por 44 alumnos, llegó a la siguiente conclusión: “Existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura. En la prueba U de Mann-Whitney en el post test de la variable desarrollo psicomotriz, el valor Sig. asintótica (bilateral)= P_valor = 0,000 es menor que el nivel de significación de 0,05 lo que implica rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz” (p. 84).

5. 2. CONCLUSIONES

Primera:

Se acepta la hipótesis alternativa afirmando que los juegos motores si se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotor.

Segunda:

Los juegos motores ayudan a que lo niños desarrollen su psicomotricidad mejorando su equilibrio, sus nociones espacio temporales.

Tercera:

Los niños no conocen del todo los juegos tradicionales y recreativos debido a que se dedican gran parte de su tiempo a jugar en los teléfonos perjudicando así la interacción social con los demás niños de su edad.

Cuarta:

Los diferentes juegos motores hacen que los niños desarrollen su fuerza, equilibrio, velocidad, que aplicaran en su vida diaria.

5. 3. RECOMENDACIONES

Primera:

A los padres de familia que dejen jugar a sus hijos como se hacía antes, esto hará que puedan desarrollar todas sus habilidades y destrezas.

Segunda:

A los profesores en clases deben incidir en los juegos motores porque son divertidos, generan competencia y hacen que los niños saquen todo su potencial motriz.

Tercera:

Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas a desarrollar en clase los distintos juegos tradicionales que son los que se siguen jugando, aunque pasen los años de tal manera que los niños se diviertan y a la vez estos como son la coordinación, equilibrio, noción de tiempo y espacio.

Cuarta:

Desarrollar la psicomotricidad en los alumnos ayudara a que estos se sientan más seguros emocionalmente porque comparten con sus compañeros es por ello que aplicar los juegos como la rayuela, las almohadas, salta sogas, ula ula, etc. Son beneficiosos para los niños.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Bibliográficas

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

Mexico D.F., México: McGraw Hill.

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

España, España: Ideaspropias.

6.2. Fuentes Documentales

Ardila, L., & Caceres, I. (2014). incidencia de la psicomotricidad global en el desarrollo integral del niño en el nivel preescolar. *Tesis de Pregrado*. Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia.

Arzola, S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. *Tesis de Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Mallqui, E., & Velandia, I. (2017). El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela. *Tesis de Pregrado*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, Colombia.

Niquen, F. (2019). El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una Institución Educativa de Chiclayo. *Tesis de Pregrado*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.

Portuguez, Y. (2019). El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

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

Sanchez, J. (2019). el juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 20366 Tupac Amaru II - Huaura. *Tesis de Posgrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.

6.3. Fuentes Electrónicas

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

"Juego". (03 de Noviembre de 2017). *Juego*. Obtenido de *wikipedia*:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

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

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

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

Lacunza, Y. (4 de Junio de 2014). *Psicomotricidad*,
<http://app.kissyhouse.com/maestria/articulos/que-es-la-psicomotricidad.php>.
 Recuperado el 10 de Julio de 2017, de
http://blogpsicomotricidad.blogspot.pe/2014/06/la-psicomotricidad_4.html

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

Vasquez, E. (2018-2019). *Los Juegos Motores en Educación Infantil. Tesis de Pregrado*. Universidad de Valladolid, Valladolid, España. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/36632/TFG-B.1290.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS MOTORES Y SU RELACION CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA

DE LA INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA FELIX B. CARDENAS, SANTA MARIA 2021.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>Determinar la relación de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.</p> <p>Los juegos motores se relacionan significativamente con el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2°</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>JUEGOS MOTORES</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>E</p> <p>DESARROLLO PSICOMOTRIZ</p>	<p>X1= Juegos Tradicionales</p> <p>X2= Juegos Deportivos</p> <p>X3= Juegos Creativos</p> <p>Y1= Cognitivo</p> <p>Y2= Motriz</p> <p>Y3= Afectivo</p>	<p>NIVEL DE INVESTIGACION</p> <p>correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION</p> <p>No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION</p> <p>Básica</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION</p> <p>Cuantitativo</p> <p>POBLACION:</p> <p>54 alumnos</p> <p>MUESTRA:</p> <p>54 alumnos</p>

Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021?	Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.	grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021.			ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss TECNICA: Encuesta INSTRUMENTOS Cuestionario 8 preguntas para medir la variable X 9 Preguntas para medir la variable Y
--	--	--	--	--	---



ENCUESTA

A LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA FÉLIX B. CARDENAS N° 21007, SANTA MARÍA 2021.

OBJETIVO: Conocer la opinión de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cardenas N° 21007, Santa María 2021.

INSTRUCCIÓN

Las suscritas está realizando una investigación sobre los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Santa María 2021. Para el efecto solicito su pleno apoyo : respondiendo a las siguientes preguntas.

V1: Juego Motor

N°	INDICADORES	Si	No	A veces
01	¿conoces acerca de los juegos tradicionales de mesa?			
02	¿conoces acerca de los juegos tradicionales de persecución?			
03	¿conoces acerca de los juegos tradicionales colectivos?			
04	¿te gustan las clases de natación?			
05	¿te gustan las clases de atletismo?			

06	¿te gustan las clases de esquí?			
07	¿te gusta crear juegos corporales para compartir con tus compañeros?			
08	¿te gusta crear juegos mentales para compartir con tus compañeros?			

V1: Desarrollo Psicomotriz

N°	INDICADORES	Si	No	A veces
01	¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta tener bastante espacio?			
02	¿Cuándo desarrollas tus juegos, te gusta simbolizarlo para su mejor ejecución?			
03	¿Cuándo un juego es nuevo, tienes la noción precisa para ejecutarlo?			
04	¿Cuándo estás jugando tienes control sobre tus movimientos?			
05	¿Cuándo estás jugando tienes equilibrio?			
06	¿Cuándo estás jugando tienes coordinación sobre tus movimientos?			
07	¿consideras que para un mejor juego es importante la actitud de tus compañeros?			
08	¿consideras que para un mejor juego es importante la aptitud de tus compañeros?			

09	¿consideras que para un mejor juego es importante las emociones de tus compañeros?			
-----------	--	--	--	--