



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación**

**Escuela Profesional de Educación Física y Deportes**

**Los juegos motores y su concordancia con el desarrollo psicomotriz de niños de 2°  
grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331 – 656 Pasitos de Jesús La**

**Esperanza – Hualmay 2022**

**Tesis**

Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Física y Deportes

**Autora**

**Rhaysa Donatila Paredes Medina**

**Asesor**

**Dr. Cesar Augusto Millan Bazan**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento – No Comercial - >Sin Derivadas – Sin restricciones adicionales**  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

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



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**LICENCIADA**

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

Facultad de Educación  
 Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

**INFORMACIÓN DE METADATOS**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Rhaysa Donatila Paredes Medina	76136210	19 de febrero del 2024
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Cesar Augusto Millan Bazan	07525127	0000-0002-6641-0980
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CODIGO ORCID</b>
Dr. Javier Ivan Sanchez Neyra	15766105	0000-0001-8659-0870
M(o). Raul Eduardo Palacios Serna	15727277	0000-0001-5132-3916
M(a). Herminia Leon Vilca	15722528	0000-0001-5501-6470

## Los juegos motores y su concordancia con el desarrollo psicomotriz de niños de 2º Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 20331 – 656 Pasitos de Jesús La Esperanza – Hualmay 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[alicia.concytec.gob.pe](http://alicia.concytec.gob.pe)

Fuente de Internet

6%

2

[repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe)

Fuente de Internet

5%

3

[www.mef.gob.pe](http://www.mef.gob.pe)

Fuente de Internet

3%

4

[repositorio.unjfsc.edu.pe:8443](http://repositorio.unjfsc.edu.pe:8443)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

6

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion

Trabajo del estudiante

<1%

[www.somosmamas.com.ar](http://www.somosmamas.com.ar)

# TÍTULO

**Los juegos motores y su concordancia con el desarrollo psicomotriz de niños de 2°  
Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 20331 – 656 Pasitos de Jesús La  
Esperanza – Hualmay 2022**

**Autora: Rhaysa Donatila Paredes Medina  
Asesor: Dr. Cesar Augusto Millan Bazan**

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**JURADO EVALUADOR**

---

**Dr. SANCHEZ NEYRA JAVIER IVAN**  
**Presidente**

---

**M(o). PALACIOS SERNA RAUL EDUARDO**  
**Secretario**

---

**M(a). LEON VILCA HERMINIA**  
**Vocal**

---

**Dr. MILLAN BAZAN CESAR AUGUSTO**  
**Asesor**

## **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 madre Elena Rosario hoy en el cielo, que siempre me guía y me cuida desde allí.

A mi papá Calo hoy en el cielo, por ser una persona muy especial en mi vida, infancia, niñez y adolescente, valiente, trabajador y buen proveedor del hogar.

A mi mamá Tioda hoy en el cielo, por ser una mujer virtuosa, trabajadora y conducirme por el camino del bien y el esforzarme para ser una profesional.

Este objetivo logrado va dedicado con mucho amor a las que representan la razón de mi esfuerzo, y son mis hijas Laura y Ayllin.

Rhaysa

## **Agradecimiento**

Quiero primeramente agradecer a Dios, por todo lo bueno que me brinda y en segundo lugar a mis hijas y familia por el apoyo brindado para que pueda culminar mis estudios.

Con mucho cariño y aprecio para el M(o). **Cesar Augusto Millan Bazan**, asesor de este trabajo investigación.

Rhaysa

# Índice

<b>Dedicatoria</b> .....	vii
<b>Agradecimiento</b> .....	viii
<b>Índice de tablas</b> .....	xi
<b>Índice de figuras</b> .....	xii
<b>Resumen</b> .....	xiii
<b>Abstract</b> .....	xiv
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	xv
<b>CAPÍTULO I:</b> .....	1
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	1
<b>1.1 Descripción de la realidad problemática</b> .....	1
<b>1.4. Justificación de la investigación</b> .....	3
<b>1.5 Delimitaciones del estudio</b> .....	3
<b>1.6 Viabilidad del estudio</b> .....	4
<b>CAPÍTULO II:</b> .....	6
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	6
<b>2. 1. Antecedentes de la investigación</b> .....	6
<b>2.1.1. Investigaciones internacionales</b> .....	6
<b>2.1.2. Investigaciones nacionales</b> .....	7
<b>2.2. Bases teóricas</b> .....	8
<b>2.3. Definición conceptuales</b> .....	16
<b>2.4. Formulación de la hipótesis</b> .....	18
<b>2.4.1. Hipótesis general</b> .....	18
<b>2.4.2. Hipótesis específicas</b> .....	18

<b>CAPÍTULO III:</b> .....	19
<b>METODOLOGÍA</b> .....	19
<b>3.1 Diseño metodológico</b> .....	19
<b>3.1.1. Tipo de investigación</b> .....	19
<b>3.1.2. Nivel de investigación</b> .....	19
<b>3.1.3. Diseño</b> .....	19
<b>3.1.4. Enfoque</b> .....	20
<b>3.2. Población y muestra</b> .....	20
<b>3.2.1. Población</b> .....	20
<b>3.2.2. Muestra</b> .....	20
<b>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	21
<b>3.4.1. Técnicas a emplear</b> .....	21
<b>3.4.2. Descripción de los instrumentos</b> .....	21
<b>3.5. Técnicas para el procesamiento de la información Instrumentos</b> .....	21
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	22
<b>RESULTADOS</b> .....	22
<b>4.1. Análisis de los resultados</b> .....	22
<b>CAPÍTULO V</b> .....	43
<b>DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	43
<b>5. 1. DISCUSIÓN</b> .....	43
<b>5. 2. CONCLUSIONES</b> .....	44
<b>5. 3. RECOMENDACIONES</b> .....	45
<b>CAPÍTULO V</b> .....	46
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> .....	46
<b>6. 1. Fuentes Bibliográficas</b> .....	46
<b>ANEXOS</b> .....	48
<b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b> .....	49
<b>ENCUESTA</b> .....	51

## Índice de tablas

Tabla 1 ¿Sabes algo acerca de los juegos clásicos de mesa? .....	22
Tabla 2 ¿Sabes acerca de los juegos tradicionales de caza? .....	23
Tabla 3 ¿Estás al tanto de los juegos tradicionales en grupo? .....	24
Tabla 4 ¿Te atraen los cursos de natación?.....	25
Tabla 5 ¿Te atraen los cursos de atletismo? .....	26
Tabla 6 ¿Te atraen los cursos de esquí?.....	27
Tabla 7 ¿Te agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas? .....	29
Tabla 8 ¿Te agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas? .....	30
Tabla 9 ¿En qué momento creas tus juegos, te agrada poseer bastante espacio? .....	31
Tabla 10 ¿En qué momento creas tus juegos, te agrada representarlos de manera que se ejecute mejor? .....	32
Tabla 11 ¿En qué momento un recreo es novedoso, tienes la comprensión precisa para ejecutarlo? .....	33
Tabla 12 ¿En qué momento estás gozando tienes dominio sobre las acciones tuyas? .....	35
Tabla 13 ¿En qué momento estás gozando tienes estabilidad? .....	36
Tabla 14 ¿En qué momento estás gozando tienes control de las coordinaciones de tus movimientos? .....	37
Tabla 15 ¿crees que para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas?.....	39
Tabla 16 ¿crees que para una mayor diversión es fundamental la condición de tus colegas? .....	40
Tabla 17 ¿crees que es significativo el estado de ánimo de los colegas? .....	42

## Índice de figuras

Figura 1 ¿Sabes algo acerca de los juegos clásicos de mesa? .....	22
Figura 2. ¿Sabes acerca de los juegos tradicionales de caza? .....	23
Figura 3 ¿Estás al tanto de los juegos tradicionales en grupo? .....	24
Figura 4¿Te atraen los cursos de natación? .....	25
Figura 5¿Te atraen los cursos de atletismo? .....	26
Figura 6¿Te atraen los cursos de esquí? .....	27
Figura 7¿Te agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas? .....	29
Figura 8¿Te agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas? .....	30
Figura 9¿En qué momento creas tus juegos, te agrada poseer bastante espacio? .....	31
Figura 10¿En qué momento creas tus juegos, te agrada representarlos de manera que se ejecute mejor? .....	32
Figura 11. ¿En qué momento un recreo es novedoso, tienes la comprensión precisa para ejecutarlo? .....	33
Figura 12. ¿En qué momento estás gozando tienes dominio sobre las acciones tuyas? .....	35
Figura 13 ¿En qué momento estás gozando tienes estabilidad?.....	36
Figura 14. ¿En qué momento estás gozando tienes control de las coordinaciones de tus movimientos?.....	37
Figura 15¿crees que para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas? .....	39
Figura 16 ¿crees que para una mayor diversión es fundamental la condición de tus colegas? .....	40
Figura 17 ¿crees que es significativo el estado de ánimo de los colegas?.....	42

## Resumen

La actual investigación acerca de los juegos con motores es totalmente comprensible para los niños de grado primaria, ya que estos últimos les atraen, es posible realizarlos en casa junto a algún amigo, los juegos que se pueden realizar son: tumba de lata, saltarín, correr para evitar que me capture, el trompo, el baile saltando, la bomba, el canguro, etc., el valor de los juegos con motores es que a través de ellos se busquen maximizar los movimientos de los niños. **Objetivo:** “Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022”. **Metodología:** Investigación no experimental **Tipo:** investigación aplicada **Muestra:** La comunidad estaba compuesta por 54 infantes y la muestra por todos los habitantes. El instrumento con el fin de medir la habilidad de juegos y el progreso en psicomotricidad es el cuestionario. **Resultados y conclusiones:** Se acepta la hipótesis alternativa afirmando que los juegos motores si están en congruencia significativamente con el desarrollo psicomotor de los niños de 2° grado de primaria de la I.E N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022”.

**Palabras claves:** Juegos motores, desarrollo psicomotriz, juegos tradicionales.

## Abstract

The current research on games with motors is totally understandable for primary school children, since the latter attract them, it is possible to play them at home with a friend, the games that can be played are: tin tomb, jumping, running to avoid being caught, the spinning top, the jumping dance, the bomb, the kangaroo, etc., the value of games with motors is that through them they seek to maximize the children's movements. Objective: "Determine the agreement of motor games and psychomotor development of children in the 2nd grade of primary school at Educational Institution No. 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022." Methodology: Non-experimental research Type: applied research Sample: The community was made up of 54 infants and the sample was made up of all the inhabitants. The instrument in order to measure gaming ability and progress in psychomotor skills is the questionnaire. Results and conclusions: The alternative hypothesis is accepted stating that motor games are significantly congruent with the psychomotor development of children in the 2nd grade of primary school at I.E N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

**Keywords:** Motor games, psychomotor development, traditional games.

## INTRODUCCIÓN

Para los niños de primaria, el estudio del juego motor siempre resulta motivador porque les encanta y sienten curiosidad por saber qué juegos pueden jugar en casa con sus amigos más famosos: volcar latas, saltar la cuerda, correr, ya voy. "para atraparte", peonza, baile, bomba, canguro cojo, etc. En este proceso la psicomotricidad representa los movimientos corporales de los niños, los cuales están relacionados con los juegos y son de gran importancia porque a través de estos juegos se perseguirán los movimientos físicos de los niños como tanto como sea posible.

Capítulo 1: Planteamiento del problema: Describe la realidad en cuestión, la formulación del problema, el propósito, la justificación y los límites del estudio.

Capítulo 2: Marco teórico: antecedentes de investigación nacionales y extranjeras, definiciones de terminología básica e hipótesis de investigación.

Capítulo 3: Metodología: diseño de métodos, población y muestra, tecnología de procesamiento de información.

Capítulo 4: Resultados: Análisis de resultados y comparación de hipótesis.

Capítulo 5: Discusión de resultados.

Capítulo 6: Conclusiones y Recomendaciones, conclusiones extraídas y algunas recomendaciones para los deportes de motor.

# CAPÍTULO I:

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel nacional, reconocemos que los juegos son los juegos principales e importantes para que los niños se motiven a trabajar duro en las clases de educación física, y son la forma más fácil y factible para que los maestros interactúen plenamente con los niños a través de los juegos.

La psicomotricidad se produce a través de los movimientos del cuerpo, es por esto que los juegos disminuyen su porcentaje en un cien por ciento, es por esto que se implementa esto.

En el Instituto Educativo N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza no se encuentra ajena a estas variables, Es por esto que es posible observar que los infantes del segundo grado de primaria no realizan ningún tipo de actividad física, es por esto que la presente investigación se utiliza para que los infantes a través de los juegos se animen y toman interés en las clases de educación física, en caso de que los juegos sean utilizados y los infantes se motiven por ellos mismos, se desarrollara la psicomotricidad en ellos.

### 1.2 Formulación del problema

#### 1.2.1 Problema general.

¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?

¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?

¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?

## **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

#### **1.4. Justificación de la investigación**

El argumento metodológico para esta cuestión se basa en:

Importancia: El ejercicio y el desarrollo psicomotor son variables muy importantes en las clases de educación física.

Utilidad: Porque resuelve problemas de enseñanza.

Los hallazgos fortalecerán el campo pedagógico de cómo los juegos de ejercicios en las clases de educación física alientan a los niños a asistir a clase.

20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza Serán los beneficiados estudiantes de segundo grado de primaria de instituciones educativas, ya que se les motivará a través de diferentes juegos motores para la realización de temas de clase, con buenas tendencias de desarrollo psicomotriz de los estudiantes.

#### **1.5 Delimitaciones del estudio**

La investigación en estudio se delimita en el año 2022 además se delimita espacialmente en la esperanza, Hualmay, lugar que me acogió para la aplicación de mi instrumento y desarrollo de mi tesis.

## **1.6 Viabilidad del estudio**

Esta investigación se realizó gracias a las facilidades brindadas por el Director de la Institución Educativa No. 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza

### **Tecnología**

El estudio cumplió con todos los requisitos exigidos por la universidad.

### **Ambiental**

Investigación académica sin dañar el medio ambiente.

### **Financiero**

Los costes incurridos en el desarrollo de la tesis son financiados por los investigadores.

### **Social**

Estableció un equipo de investigación eficiente e involucrado.



## CAPÍTULO II:

### MARCO TEÓRICO

#### 2. 1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Investigaciones internacionales

Roa (2022) en su tesis titulada *“Una revisión de la literatura sobre la relación entre el juego en la primera infancia y el desarrollo de habilidades psicomotrices en niños y niñas”*, su objetivo es evaluar la literatura existente acerca de la manera en la que la actividad lúdica influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños en la primera etapa, concluye que: En referencia a la evolución de la psicomotricidad, la consideración de esta categoría es que la asistencia familiar es la más correcta complementación para el desarrollo de la psicomotricidad del niño, instruir y involucrar al padre o tutor, es fundamental y esencial para el desarrollo de la totalidad del niño (p. 59).

Lopez (2018) en su tesis titulada *“los juegos tradicionales e el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”*, su objetivo es describir la manera en la que los juegos clásicos afectan la habilidad de motricidad gruesa en menores de 3 a 4 años, concluye que: Debido a que fait parte del procedimiento de enseñanza, la motricidad debe proveer al niño y al docente de situaciones que sean de interés para que el niño y la maestra puedan facilitar un desarrollo completo, es por esto que los trabajos de motricidad deben ser planificados, programados y contruidos, al igual que las otras actividades escolares (p. 59).

Jesús (2018) en su tesis titulada *“el juego motor como estímulo en educación infantil”*, su objetivo es evaluar la influencia del juego en menores de edad y analizar los provechos físicos que tiene el juego fónico en menores, concluye que: El juego que involucra a los niños se encarga de promover una mejoría en la evolución física de los menores, apoyándose en la adquisición y en la mejoría de las habilidades motoras y en la maduración del cuerpo de los infantes. Esto tiene una importancia grande en la esfera de la pedagogía, debido a que además se desarrolla la psicomotricidad de los niños, lo que implica que la criança puede realizar sus tareas de la clase de una forma más específica y, por lo tanto, una mejoría en las calificaciones. La maduración de los recursos psicológicos y sensitivos además es apoyada por el juego de la motilidad (p. 27).

### **2.1.2. Investigaciones nacionales**

Cabello, Palomino, & Tucto (2022) en su tesis titulada *“Aplicación de juegos de ejercicios para desarrollar el equilibrio y la lateralidad en estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E N° 33294 Provincia de Huayuculano Yarowilca 2018”*, su objetivo es averiguar si los juegos de motores tienen importancia dentro del procedimiento de estabilidad y lateralidad en los estudiantes de primaria de I.E. N° 32134 Huayuculano, concluye que: El valor calculado con base en  $t=15.07$  es mayor que  $t=1.73$ ; se confirma que las actividades recreativas ubicadas en áreas clave tienen un impacto positivo en el desarrollo del equilibrio y la lateralidad en el área correspondiente (p. 59).

Niquen (2019) en su tesis titulada *“El juego con ejercicios como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años de instituciones educativas de Chiclayo”*, su objetivo es establecer que el uso de los juegos para desarrollar la motricidad gruesa en menores de 3 años, a través de la estrategia de “Moviéndome aprendo”, los llevará a la I.E.I.N°002 “Maravillas de Jesús” – Chiclayo – 2020, concluye que: En base a los resultados, se optó por elegir la demostración de que el juego corporal “moviéndose aprendo” como táctica promoverá la motricidad en los niños de 3 años, en donde los infantes, a través de diversos cursos, aprenderán de manera lúdica y entretenida cómo desarrollar la motricidad en los niños (p. 30).

García (2018) en su tesis titulada *“juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP AMM – Celendín”*, su objetivo es en el Instituto “Albert Einstein” sensibilizar a padres y profesores sobre la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años, concluye que: Se consiguió delimitar la influencia de los juguetes tradicionales sobre la habilidad de motricidad gruesa que tenían los infantes de tres años de Inicio de la I.E. del lugar de ejecución del centro de aplicación “IESPP” “AMM” - Celendín-2018 (p. 125).

## **2.2. Bases teóricas**

### **VI: JUEGOS MOTORES**

#### **Definición:**

El término juego se deriva del idioma latino Iocus, que quiere decir 'broma'. El juego es una actividad planificada por una o varias personas cuyo objetivo inicial

es recrear y entretenerse. A pesar de ello, adicionalmente a la función de recreación, otra utilidad de los juegos es la elaboración de habilidades y destrezas psicológicas, físicas y sociales. Esta actividad se realiza tanto por los homo sapiens como por los animales. A través del juego, los animales domesticados logran aprender maneras de relacionarse y obtener habilidades fundamentales para vivir en su habitat natural (Bermejo y Blásquez, 2016).

Es precisamente por esta forma en la que suele desarrollarse el juego que éste consigue adquirir sus características formativas: se entrena al menor no sólo en el uso de estrategias, sino también en la forma de adaptarse a los recursos y al entorno. Una situación que él ya conocía y tenía conocimiento previo. Por lo tanto, no es casualidad que los bebés pasen a la escuela en el jardín de infantes, una actividad donde domina el juego.

El juego se trata de la actividad recreacional que realizan las personas con el fin de entretenerse y, además, como herramienta de enseñanza, han sido utilizados en los últimos años en los colegios. Estos últimos, además de proporcionar diversión a quienes los jugamos, nos ayudan a favorecer el desarrollo de habilidades mentales, especialmente en juegos que requieren originalidad.

### **Clasificación de los Juegos:**

Los juegos se categorizan de esta manera:

- Juegos mentales: “son juegos en los que se usa la capacidad de pensamiento, de cálculo, y el razonamiento, en estos juegos podemos encontrar el múltiplo de cinco, el ajedrez” (Huizinga, 2017). El propósito de los juegos de mente no se trata de determinar la cantidad

de conocimientos que se tienen, sino de desarrollar la capacidad de percepción, intuición y ingenio con el fin de conseguir la agilidad mental que es necesario para solucionar dificultades. La existencia cotidiana se hace habitual, el empleo diario lleva a la repetición y a la formación de costumbres, a realizar siempre lo mismo y de igual manera. Traemos usted aquí juegos de mente que deberá contestarse en primer lugar y al final del escrito determinaremos si su respuesta es correcta. Lo que se genera con el arte es una idea, lo que se hace con ella es ponerla en marcha.

- Juegos con sentido: “son aquellos juegos que se ejecutan utilizando herramientas para facilitar su desempeño, y participan los sentimientos, por ejemplo. El juego que tiene el objetivo de hallar texturas, o el que tiene como objetivo hallar sabores” (Huizinga, 2017). El juego de los sentidos es cualquier cosa que hace que los individuos se sientan estimulados. Hay cinco sentidos fundamentales: vista, sonido, olfato, gusto y tacto, y dos menos conocidos, que corresponden a los sentidos del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo en relación a las otras partes del cuerpo. Mientras más los infantes utilizan sus capacidades de percepción, más grande es su desarrollo y la habilidad de aprender a utilizarlos.
- Juegos con motores: “son los juegos en los que se hace un uso importante de las capacidades físicas primarias, como, por ejemplo, correr, saltar, patear, lanzar, etc. Los juegos con motores son los juguetes lúdicos que requieren el desarrollo de las habilidades motoras

de las personas con el fin de promover la labor en equipo, la Solidaridad, la Tolerancia, la Competencia Sana y el Respeto.

### **Dimensiones:**

**Juegos tradicionales:** Los juegos tradicionales son los juguetes de tipo recreacional que se transmiten de generación en generación y que se adaptan a las épocas, sin embargo, suelen ser aproximadamente iguales. Se trata de juegos que están asociados a una cultura o a una tradición, aunque en general son iguales para todos.

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se realizan en una región o país y que no requieren el complicado uso de juguetes, sino que sólo requieren el uso del propio cuerpo o de recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, como pueden ser piedras, ramas, tierra, flores o artículos del hogar. como botones, líneas, cuerdas, tablas, etc. Estas acciones brindan a los niños la oportunidad de aprender más sobre las raíces históricas de su territorio, lo que ayuda a preservar el patrimonio cultural de un país.

**Juegos deportivos:** Los juegos en los que se debe respetar una regla son los deportes. Ayudan al progreso físico y anímico de los asistentes, logrando, de esta forma, una función instructiva. Es posible que sean de carácter individual o grupo el, y en varias ocasiones, estén vinculados a la actividad física. Los juegos en la salud no tienen como objetivo ser esclavos y están pensados para personas de diferentes habilidades.

Es fundamental no diferenciar los juegos de deportes de los pre deportivos, los cuales además tienden a desarrollar el físico y la mentalidad de los menores a través de una aproximación a los deportes de manera menos intrincada. A pesar de que los juegos pre deportivos se centran en el descubrimiento de las labores y las habilidades propias, además en la socialización, los deportivos resaltan las peticiones técnicas, con labores más complejas de conseguir.

**Juegos recreativos:** El juego es una actividad de recreación donde participan un número par o impar de partes. Su función primordial es dar rienda suelta a la diversión y el entretenimiento de los jugadores. Sin embargo, los juegos son capaces de cumplir una función instructiva, colaborar en la estimulación de la mente y el físico, y asistir en el desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Los pasatiempos de hoy en día poseen ciertas características distintas de las corrientes tradicionales. Por ejemplo, las eras pasadas usaban los objetos que hallaban en los hogares, y las recreaciones de hoy en día pueden incluir herramientas tecnológicas como los visores de la realidad virtual. A pesar de ello, los juegos que se nombran en este escrito son de la era tradicional. Los clásicos que sirven para diversas edades y ambientes.

## **V2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

### **Concepto:**

Las habilidades psicomotoras se basan en la relación entre el cuerpo y la mente (cuerpo-mente) y se refieren a la forma en que el cuerpo afecta los estados mentales, es decir, la forma en que experimentamos con el cuerpo para que el niño

domine nuevas habilidades de modo que las habilidades aprendidas previamente cambien (Lacunza, 2014, p. 01).

Podemos entender la motricidad como una especialidad de la medicina que, partiendo de la totalidad de un individuo, contempla el cuerpo como un todo y cuyo objetivo es desarrollar la totalidad de las habilidades del cuerpo, utilizando la experimentación y la ejercitación consciente del mismo (Pérez, 2005, p. 2).

### **Tipos:**

De acuerdo con Morente (2014), se puede clasificar a los niños en dos clases de psicomotricidad, que son:

- **La motricidad fina:** La motricidad fina es la interrelación entre los músculos de tamaño diminuto, normalmente asociados a los ojos y a los dedos. Un incremento en el desarrollo de la misma es generado por la acción de ejercitar los músculos de las manos y de los dedos, la cual resulta en una mayor habilidad manual y en la coordinación entre la parte motora y la visual, esto tiene una consecuencia positiva en las actividades del día a día. La motricidad de precisión tiene como objetivo la concertación de los movimientos de músculos pequeños. En otras palabras, la formación de los músculos de las manos, las muñecas, los pies, los dedos, la boca y la lengua. La correlación entre los ojos y las destrezas corporales.
- **La motricidad gruesa:** La motricidad del grueso es la que nos posibilita realizar hitos de gran recorrido con la contribución de distintos músculos y también la influencia de la estabilidad, la agilidad, la fuerza y la velocidad presentes en cada desplazamiento. Los flujos comunes de la motricidad avanzada son andar y

saltar o acciones más complicadas como montar en bicicleta o nadar, es decir, movimientos que requieren del desempeño de una gran cantidad de músculos. Cuando se genera una enfermedad que afecta la capacidad de moverse en gran medida esta habilidad se encuentra limitada, esto es posible observarlo en personas que tienen carencia de coordinación, que tienen movimientos lentos, flojos y erráticos.

**Importancia:**

Altamirano (2016) dice:

- Además de que los menores adquieran conocimiento y percepción de su propio cuerpo, también les ayuda a adquirir estructura corporal.
  - Describir diferentes modos de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar.
  - Junto con el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad, los menores son capaces de controlar y cambiar la forma en que se desplazan por el cuerpo.
  - Promueve el reconocimiento lateral, el control postural, el equilibrio, la coordinación y la posición en el espacio y el tiempo.
  - Promover la comprensión y definición de las características de los objetos y el estudio de sus diferentes usos.
- Desarrollar hábitos que apoyen el conocimiento, mejoren la memoria, la atención, la concentración y la creatividad.
- Abordar conceptos espaciales como arriba y abajo, de lado a lado, adelante y atrás, lejos y cerca según su cuerpo.

- Incrementa tus conocimientos sobre la base de la experiencia directa con los componentes del entorno.
- Se hace parte de la comunidad junto a sus colegas, incentiva el trabajo en grupo.
- Recupera su sentido de confianza y valor, al creer que tiene más seguridad psicológica, a causa de entender sus propios límites y posibilidades.

### **Dimensiones:**

Cano (2009) indica que las dimensiones de los ejes son las siguientes:

1. **Dimensión cognitiva:** Se comprende el avance de la mente como la suma de procedimientos de pensamiento que posibilitan al ser humano topar conocimientos y dar sentido a la realidad. El incremento de la dimensión cognitiva en el menor, nos remite a la comprensión de los motivos y el desarrollo de la gran capacidad que tiene el ser humano para relacionarse, actuar y cambiar la realidad, es decir, intentar explicar la manera en la que empieza a conocer, la manera en la que conoce cuando ingresa a una escuela, sus métodos mentales y la manera en la que le apoya para conseguir un mayor y más útil conocimiento.
2. **Dimensión motriz.** Se comprende el avance de la mente como la suma de procedimientos de pensamiento que posibilitan al ser humano topar conocimientos y dar sentido a la realidad. El incremento de la dimensión cognitiva en el menor, nos remite a la comprensión de los motivos y el desarrollo de la gran capacidad que tiene el ser humano para relacionarse, actuar y cambiar la realidad, es decir, intentar explicar la manera en la que empieza a conocer, la manera en la que conoce cuando ingresa a una escuela,

sus métodos mentales y la manera en la que le apoya para conseguir un mayor y más útil conocimiento.

3. **Dimensión afectiva:** A partir de la definición de lo que es la emoción, se encuentran los sentimientos, los afectos y las pasiones. La importancia que tienen las mascotas dentro del cotidiano de las personas, está ligada a la influencia que tienen o la decisión que toman. Las vivencias sentimentales se pueden dar en diferentes grados de compendio, se pueden clasificar en dos clases: sentimientos y emociones. Las primeras suelen ser más volcánicas y propulsivas, en tanto que los segundos, que aparentan ser más lentos y flojos, pero que en realidad muestran más fidelidad la esencia del individuo, las particularidades más íntimas de la carácter.

### **2.3. Definición conceptuales.**

#### **Juego:**

Los juegos para niños, por otro lado, es posible que necesiten la utilización de un objeto lúdico (a pesar de que no sea obligatorio). Un juego de juguetes es una cosa que se puede utilizar por separado o en conjunto con otras. A pesar de que algunos están vinculados a periodos temporales o sociedades específicas, otros tienen fama en todo el mundo. El propósito fundamental del juguete es la recreación, sin embargo, además apoya la formación, el estudio y el desarrollo de los menores.

#### **Juegos motores:**

El término juegos de motores contiene múltiples definiciones. Sin embargo, en general, de acuerdo al diccionario de enseñanza, se ha comprendido por «Actividad cómoda realizada por ella misma, sin tener en cuenta un objetivo o satisfacción

posterior. Por otro lado, de psicología ha reconocido que es el comportamiento corporal o mental sin una razón específica, el cual se ofrece por el disfrute que genera.

### **Motricidad fina:**

La motricidad delgada se relaciona primordialmente con las extremidades de arriba, en particular, con las manos, y es la base para utilizar herramientas, objetos y utensilios. Esta habilidad, bastante habitual en las personas, se encuentra entre las habilidades que conforman la evolución de la humanidad, y es el pico más alto del buen desempeño de una agrupación de estructuras, destrezas y factores. Su evolución es primordial para la forma en la que el menor interactúa con su entorno y para la madurez se inicia desde el nacimiento y se mantiene en relación con la evolución del cuerpo grande en todo momento.

### **Motricidad gruesa:**

La motricidad del grosor es la totalidad de las acciones que es posible realizar a causa de la capacidad de gobernación del sistema nervioso central y su efecto sobre la compactación del cuerpo. Estas habilidades son susceptibles de ser mejoradas y se pueden complementar con el tiempo o con la práctica.

### **Psicomotricidad**

La motricidad gruesa es la totalidad de las acciones que es posible realizar a causa de la capacidad de gobernación del sistema nervioso central y su efecto sobre la compactación del cuerpo. Estas habilidades son susceptibles de ser mejoradas y se pueden complementar con el tiempo o con la práctica.

## **2.4. Formulación de la hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.

### **2.4.2. Hipótesis específicas.**

Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.

Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Hualmay 2022.

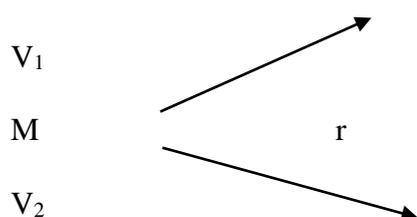
Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.

## CAPÍTULO III:

# METODOLOGÍA

### 3.1 Diseño metodológico.

Este estudio eligió un diseño transversal no experimental.



Dónde:

M: La muestra

V<sub>1</sub>: Los Juegos Motores

V<sub>2</sub>: Desarrollo Psicomotriz

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

#### 3.1.1. Tipo de investigación

La investigación en estudio es de tipo aplicada.

#### 3.1.2. Nivel de investigación

La investigación en estudio es de nivel correlacional

#### 3.1.3. Diseño

El diseño de la presente investigación es transversal no experimental.

### 3.1.4. Enfoque

La investigación en estudio es de enfoque Cuantitativo.

## 3.2. Población y muestra

### 3.2.1. Población

54 niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza.

### 3.2.2. Muestra

La Muestra está constituida por 54 niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

## 3.3 Operacionalización de la variable.

### VARIABLE 1: JUEGOS MOTORES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
JUEGOS MOTORES	Deportivos	Natación Atletismo Esquí	1, 2, 3	Likert
	Tradicionales	De mesa De persecución Colectivo	4, 5, 6	Likert
	Creativos	Corporales Mentales	7, 8	Likert

## VARIABLE 2: DESARROLLO PSICOMOTRIZ

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
DESARROLLO PSICOMOTRIZ	Motriz	Control Equilibrio Coordinación	9, 10, 11	Likert
	Cognitivo	Espacio Simbolización Noción	12, 13, 14	Likert
	Afectivo	Actitud Aptitud Emociones	15, 16, 17	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 N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza. Cárdenas, Hualmay 2022.

#### 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 los resultados

Tabla 1

*¿Sabes algo acerca de los juegos clásicos de mesa?*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	26%
NO	30	55%
A VECES	10	19%
TOTAL	54	100%

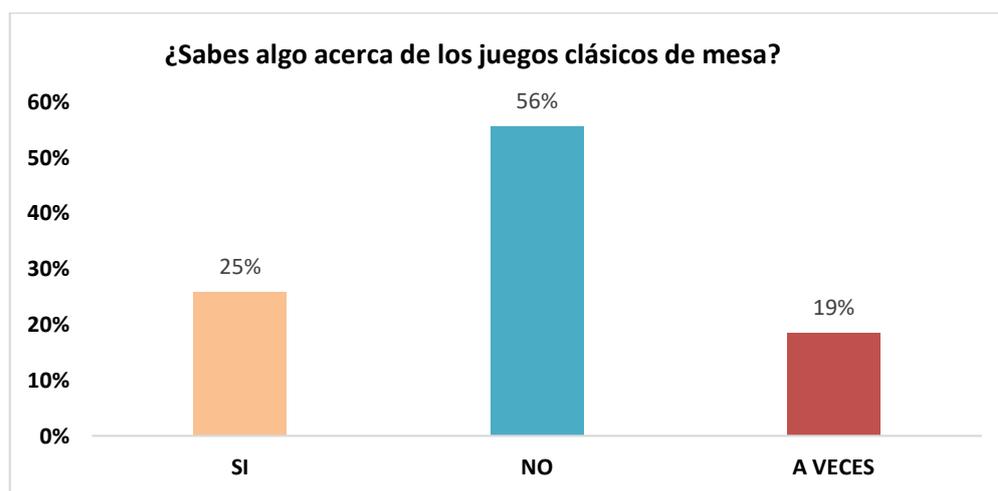


Figura 1 *¿Sabes algo acerca de los juegos clásicos de mesa?*

#### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 25% si sabe acerca de los juegos clásicos de mesa, el 56% no sabe acerca de los juegos clásicos de mesa y el 19% a veces sabe acerca de los juegos clásicos de mesa.

Tabla 2  
*¿Sabes acerca de los juegos tradicionales de caza?*

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

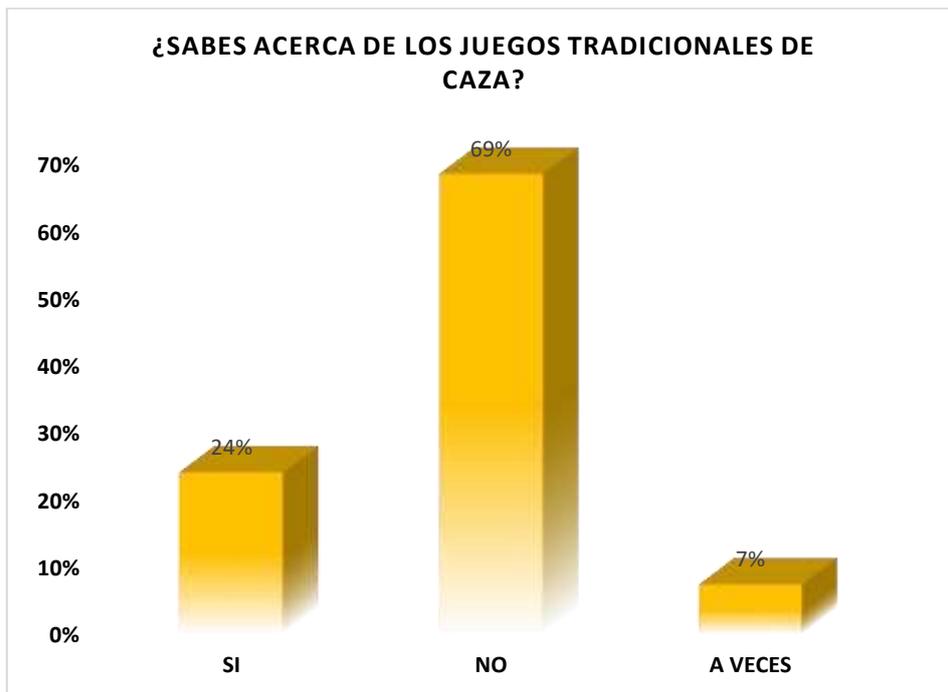


Figura 2. ¿Sabes acerca de los juegos tradicionales de caza?

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 24% si sabe acerca de los juegos tradicionales de caza, el 69% no sabe acerca de los juegos tradicionales de caza y el 7% a veces sabe acerca de los juegos tradicionales de caza.

Tabla 3  
*¿Estás al tanto de los juegos tradicionales en grupo?*

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

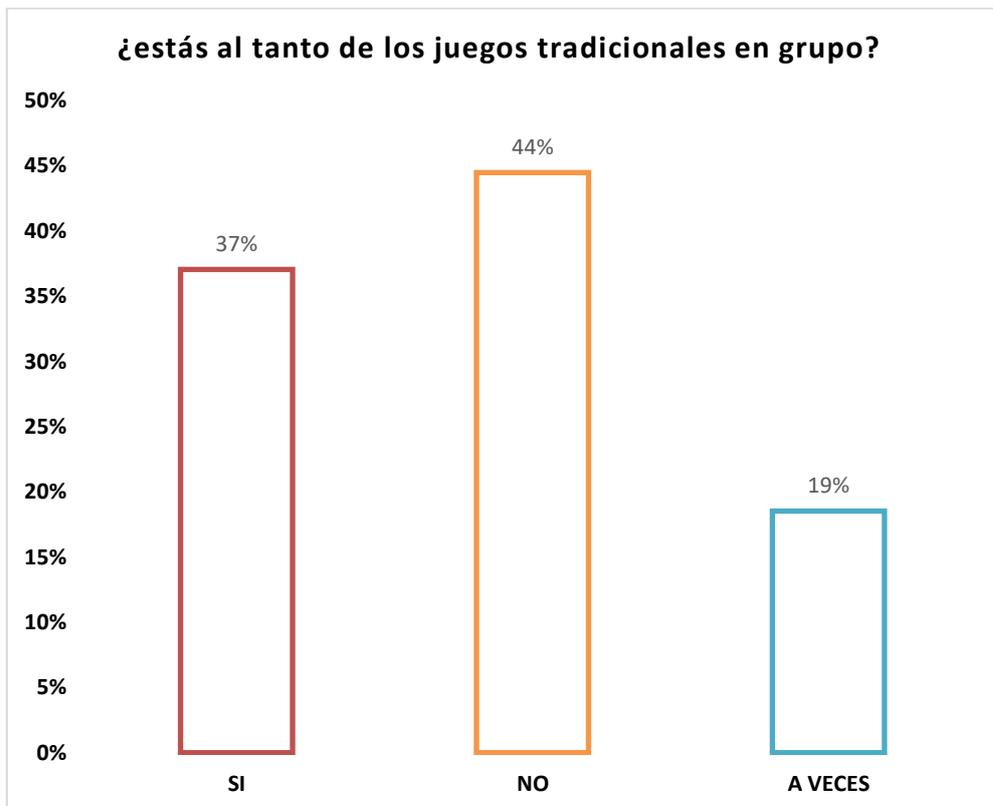


Figura 3 *¿Estás al tanto de los juegos tradicionales en grupo?*

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 37% si está al tanto de los juegos tradicionales en grupo, el 44% no está al tanto de los juegos tradicionales en grupo y el 19% a veces está al tanto de los juegos tradicionales en grupo.

Tabla 4  
 ¿Te atraen los cursos de natación?

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

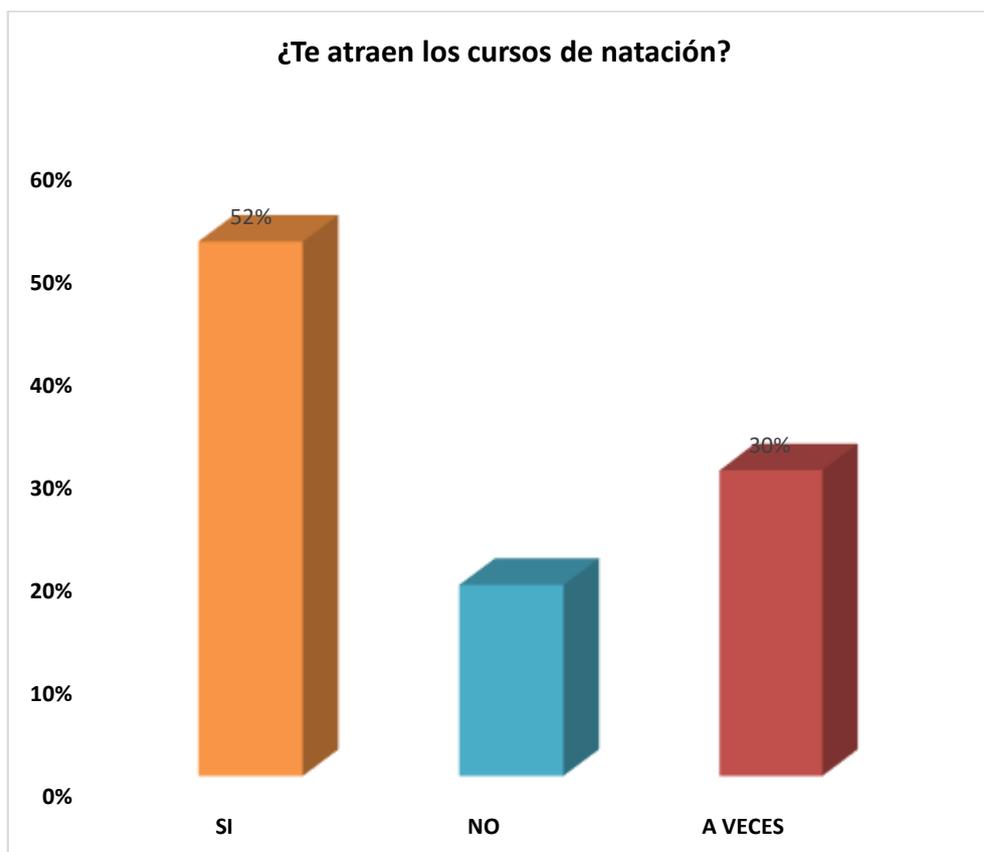


Figura 4 ¿Te atraen los cursos de natación?

#### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 52% si le atraen los cursos de natación, el 18% no le atraen los cursos de natación y el 30% a veces le atraen los cursos de natación.

Tabla 5  
*¿Te atraen los cursos de atletismo?*

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

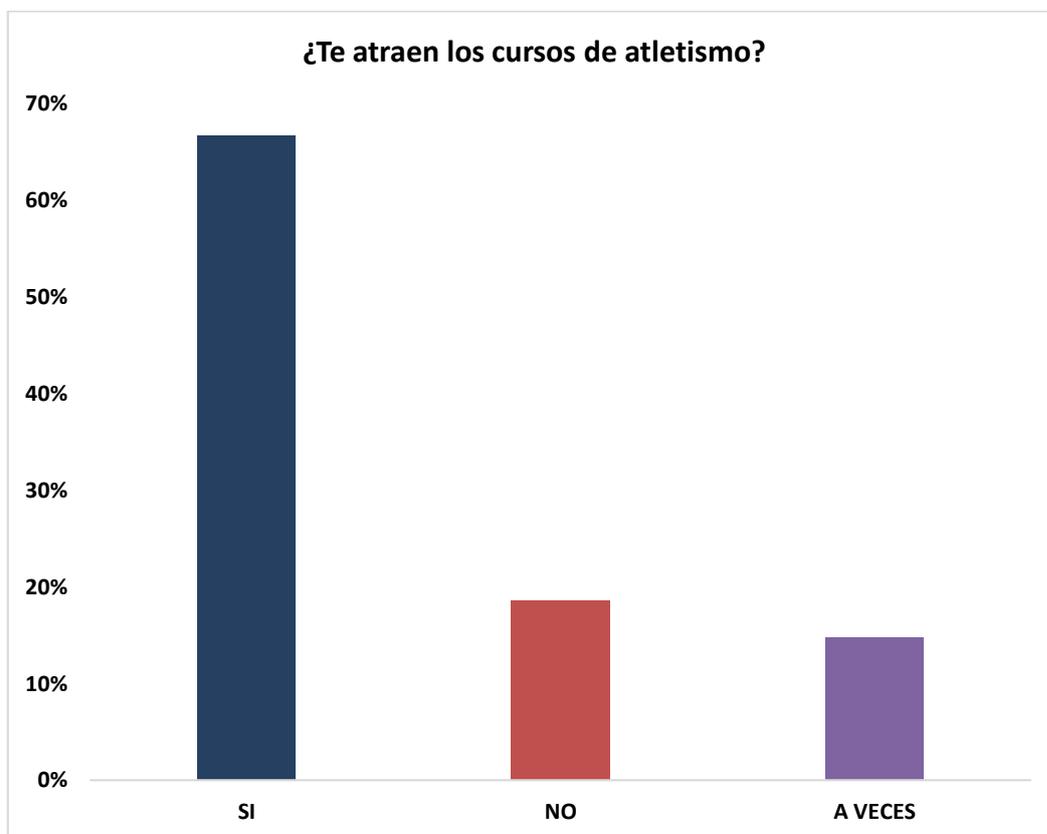


Figura 5 ¿Te atraen los cursos de atletismo?

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 66% si, el 19% no sabe acerca de los juegos tradicionales de caza y el 15% a veces sabe acerca de los juegos tradicionales de caza.

Tabla 6  
¿Te atraen los cursos de esquí?

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

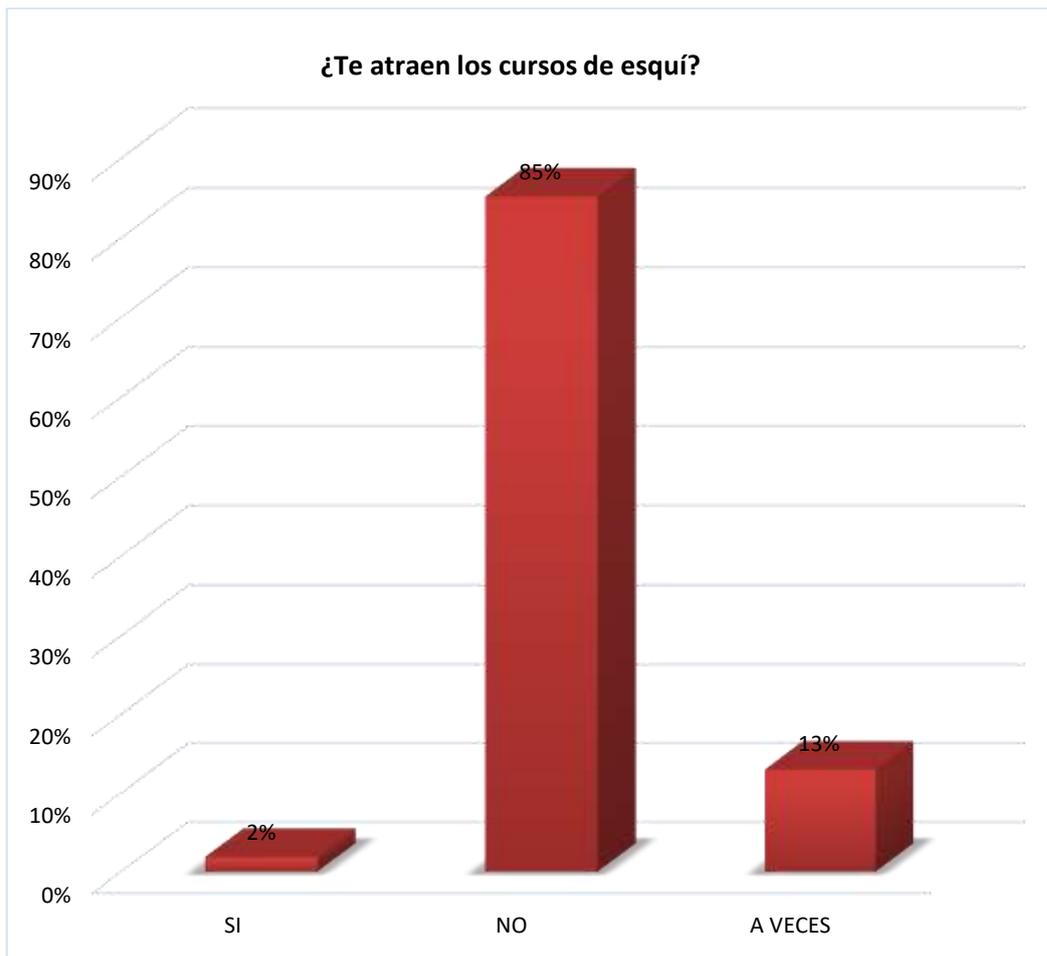


Figura 6 ¿Te atraen los cursos de esquí?

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 2% si le atraen los cursos de esquí, el 85% no le atraen los cursos de esquí y el 13% a veces le atraen los cursos de esquí.



Tabla 7

¿Te agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	26%
NO	30	55%
A VECES	10	19%
TOTAL	54	100%

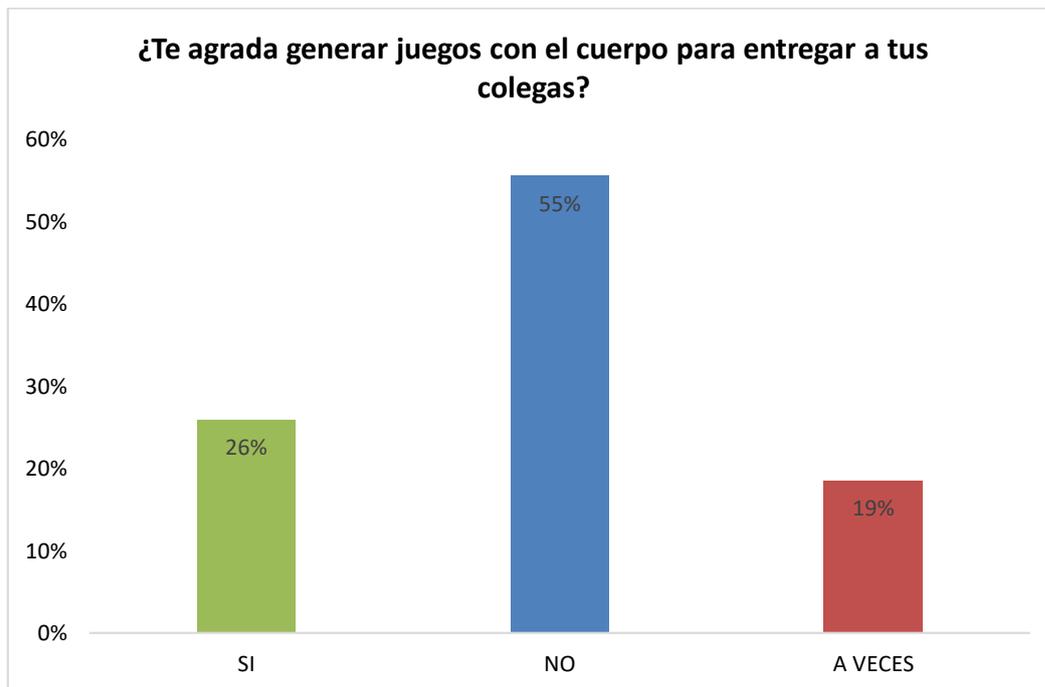


Figura 7: ¿Te agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas?

### INTERPRETACIÓN:

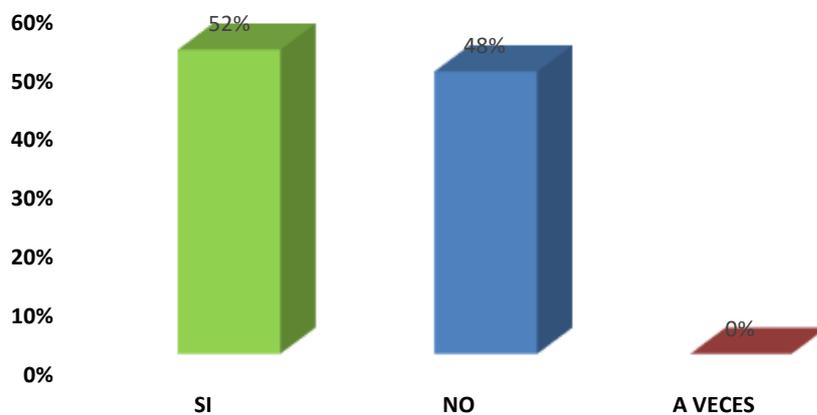
Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 26% si le agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas, el 55% no le agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas y el 19% a veces le agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas.

Tabla 8

*¿Te agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas?*

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 agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas?*

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 52% si le agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas, el 48% no le agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas y el 0% a veces le agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas.

Tabla 9

*¿En qué momento creas tus juegos, te agrada poseer bastante espacio?*

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

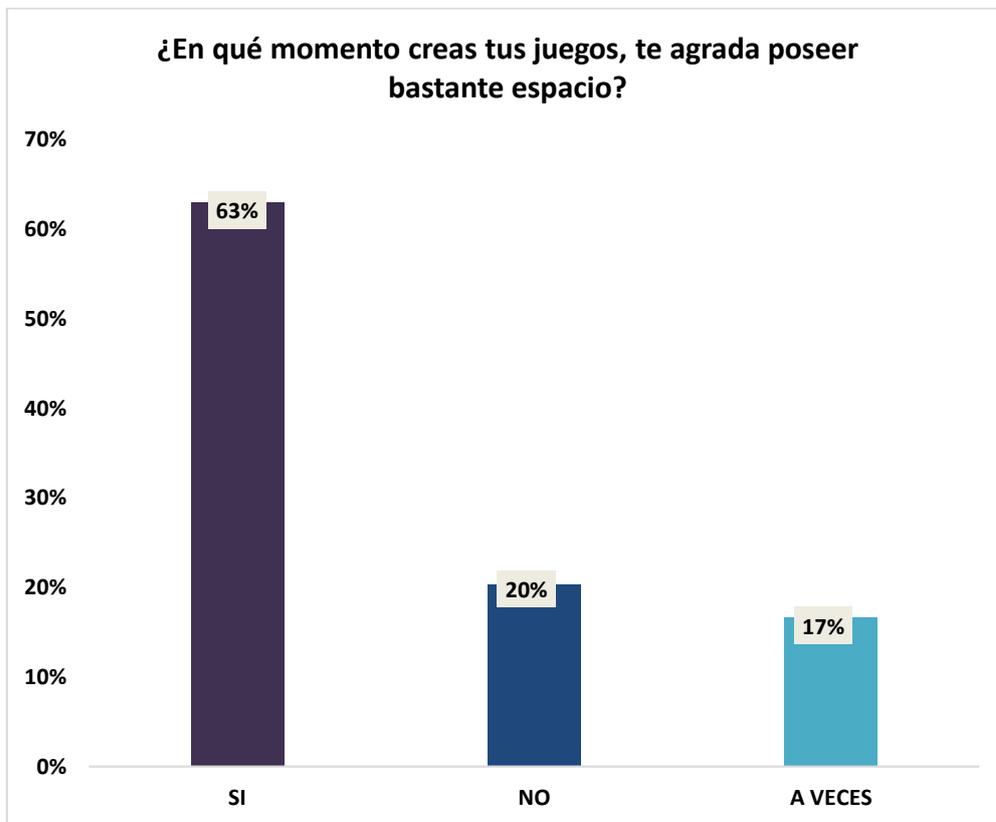


Figura 9 ¿En qué momento creas tus juegos, te agrada poseer bastante espacio?

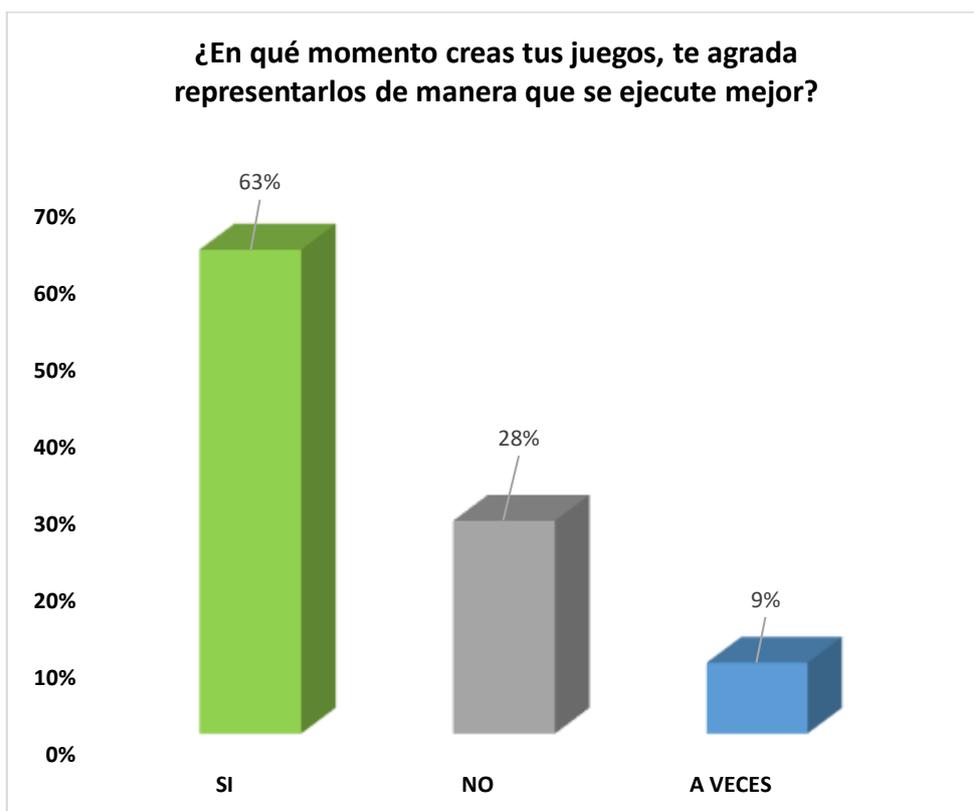
### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 63% si le agrada poseer bastante espacio cuando crea sus juegos, el 20% no le agrada poseer bastante espacio cuando crea sus juegos y el 17% a veces le agrada poseer bastante espacio cuando crea sus juegos.

Tabla 10

*¿En qué momento creas tus juegos, te agrada representarlos de manera que se ejecute mejor?*

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



*Figura 10* ¿En qué momento creas tus juegos, te agrada representarlos de manera que se ejecute mejor?

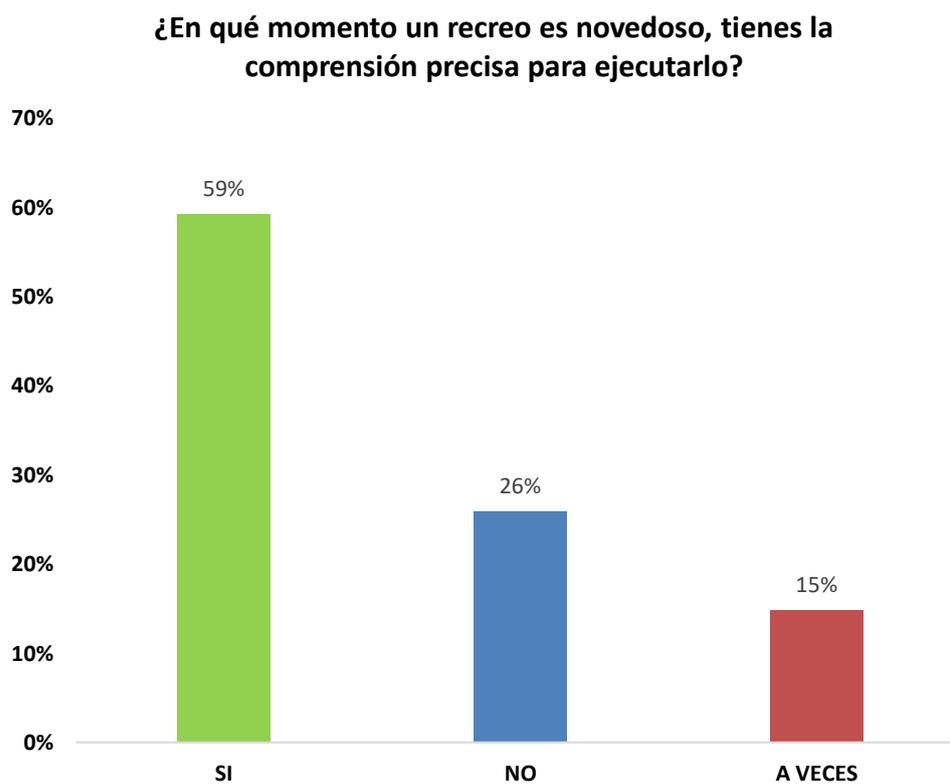
### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 63% si le agrada representarlos de manera que se ejecute mejor, el 28% no le agrada representarlos de manera que se ejecute mejor y el 9% a veces le agrada representarlos de manera que se ejecute mejor.

Tabla 11

*¿En qué momento un recreo es novedoso, tienes la comprensión precisa para ejecutarlo?*

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



*Figura 11. ¿En qué momento un recreo es novedoso, tienes la comprensión precisa para ejecutarlo?*

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 59% si tiene la comprensión precisa para ejecutar algo novedoso, el 26% no tiene la comprensión precisa para ejecutar algo novedoso y el 15% a veces tiene la comprensión precisa para ejecutar algo novedoso.



Tabla 12

*¿En qué momento estás gozando tienes dominio sobre las acciones tuyas?*

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

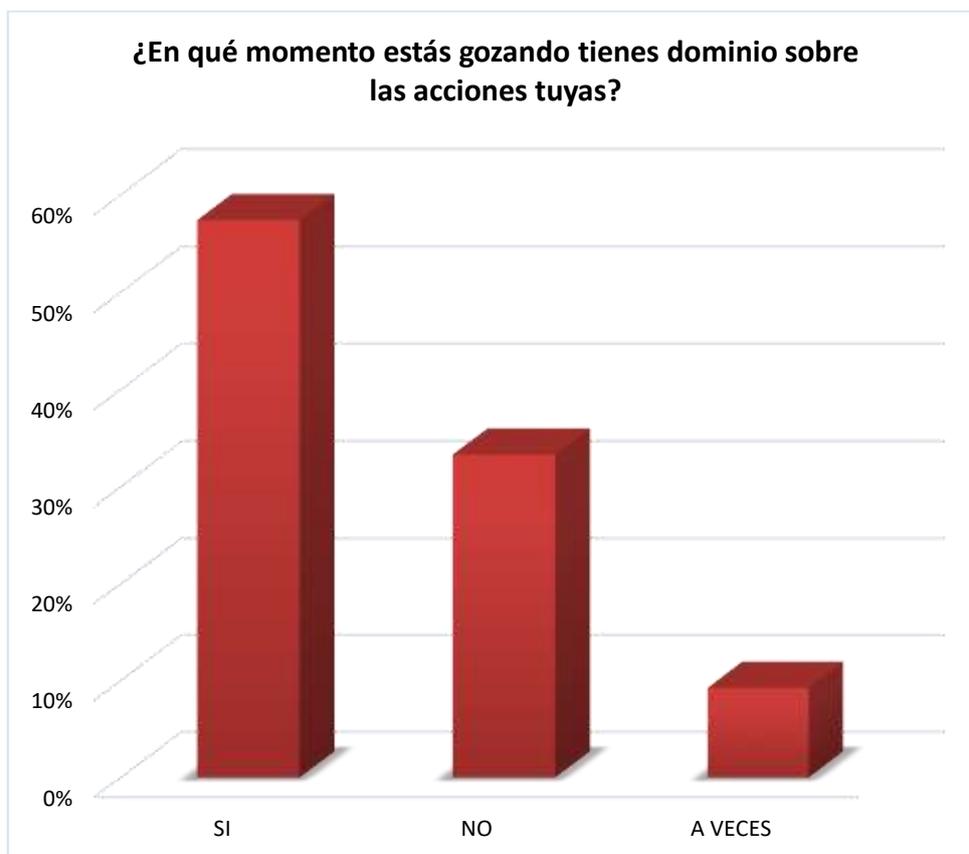


Figura 12. ¿En qué momento estás gozando tienes dominio sobre las acciones tuyas?

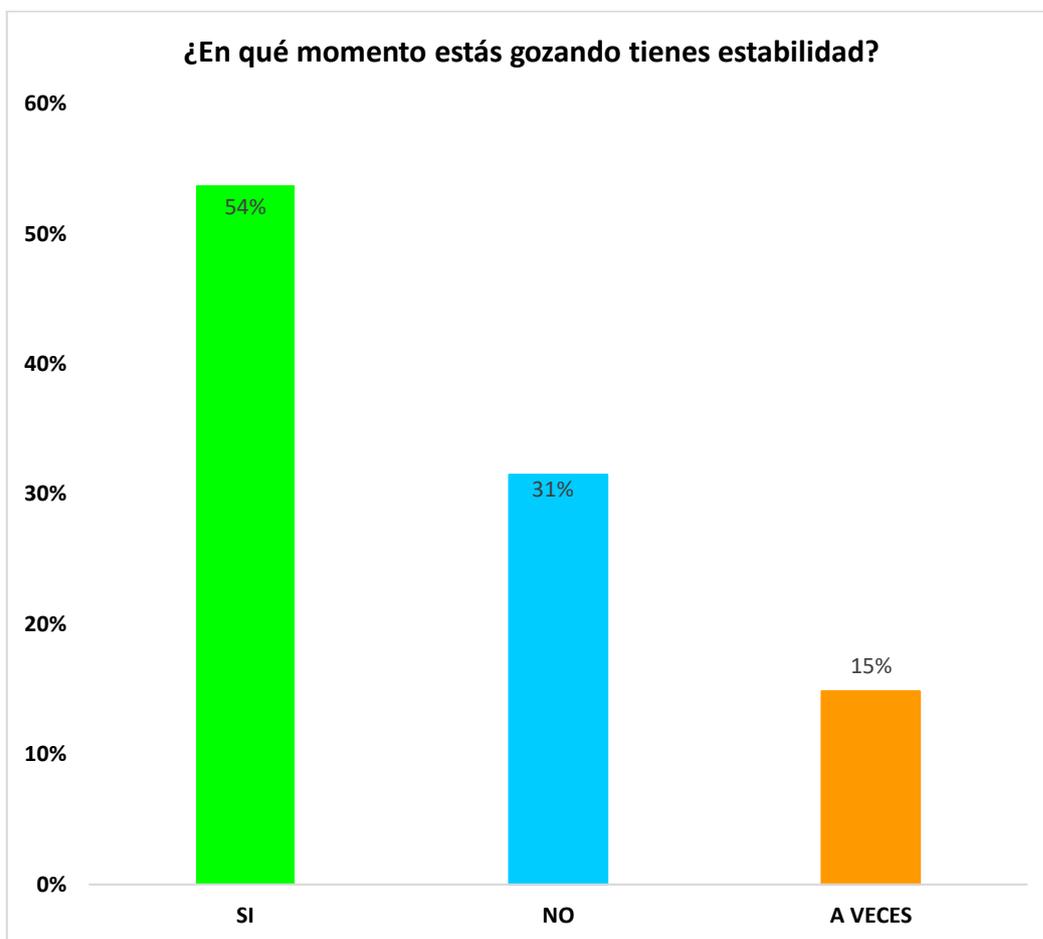
### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 57% si está gozando tiene dominio sobre las acciones tuyas, el 33% no está gozando tiene dominio sobre las acciones tuyas y el 10% a veces está gozando tiene dominio sobre las acciones tuyas.

Tabla 13

*¿En qué momento estás gozando tienes estabilidad?*

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



*Figura 13 ¿En qué momento estás gozando tienes estabilidad?*

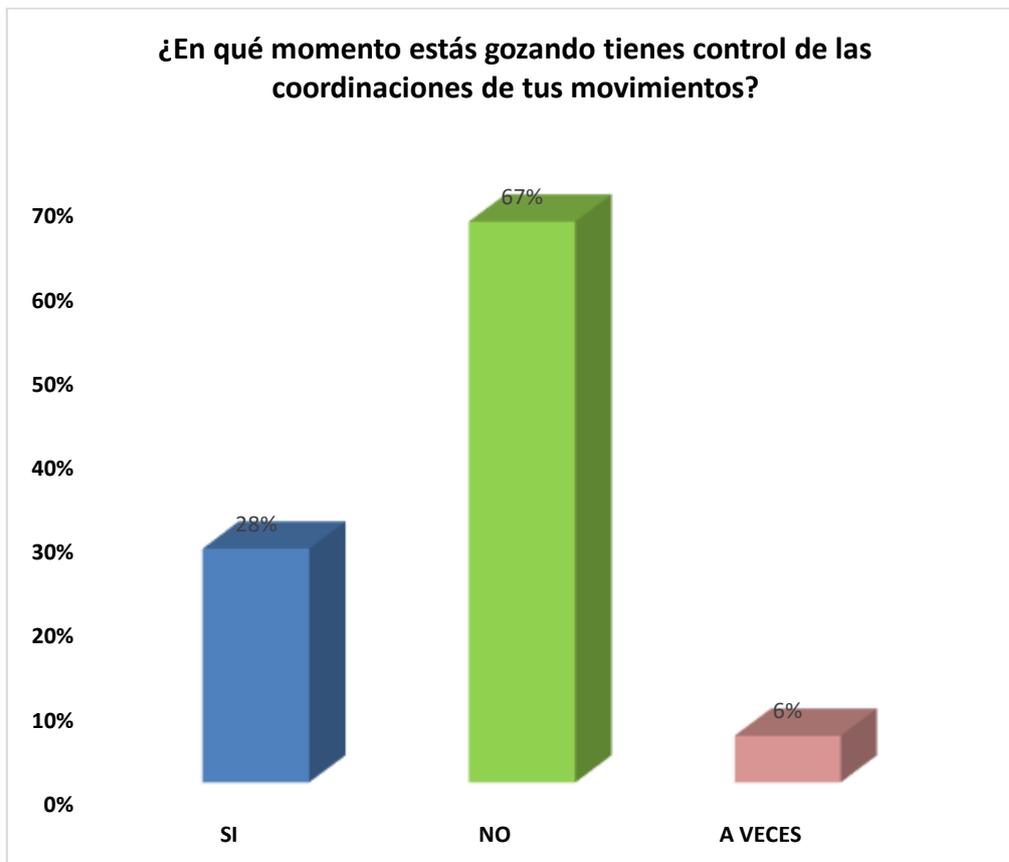
### **INTERPRETACIÓN:**

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 54% si está gozando tiene estabilidad, el 31% no está gozando tiene estabilidad y el 15% a veces está gozando tiene estabilidad.

Tabla 14

*¿En qué momento estás gozando tienes control de las coordinaciones de tus movimientos?*

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



*Figura 14. ¿En qué momento estás gozando tienes control de las coordinaciones de tus movimientos?*

### INTERPRETACIÓN:

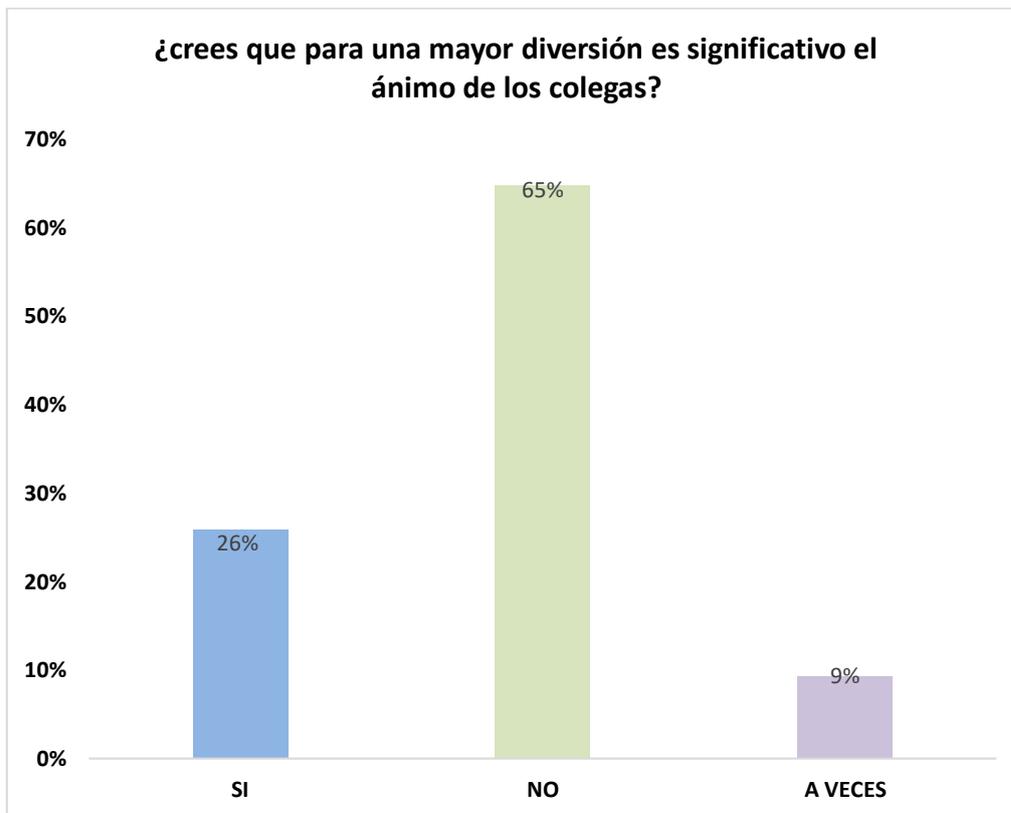
Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 28% si está gozando tiene control de las coordinaciones de sus movimientos, el 67% no está gozando tiene control de las

coordinaciones de sus movimientos y el 6% a veces está gozando tiene control de las coordinaciones de sus movimientos.

Tabla 15

*¿crees que para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas?*

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



*Figura 15* ¿crees que para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas?

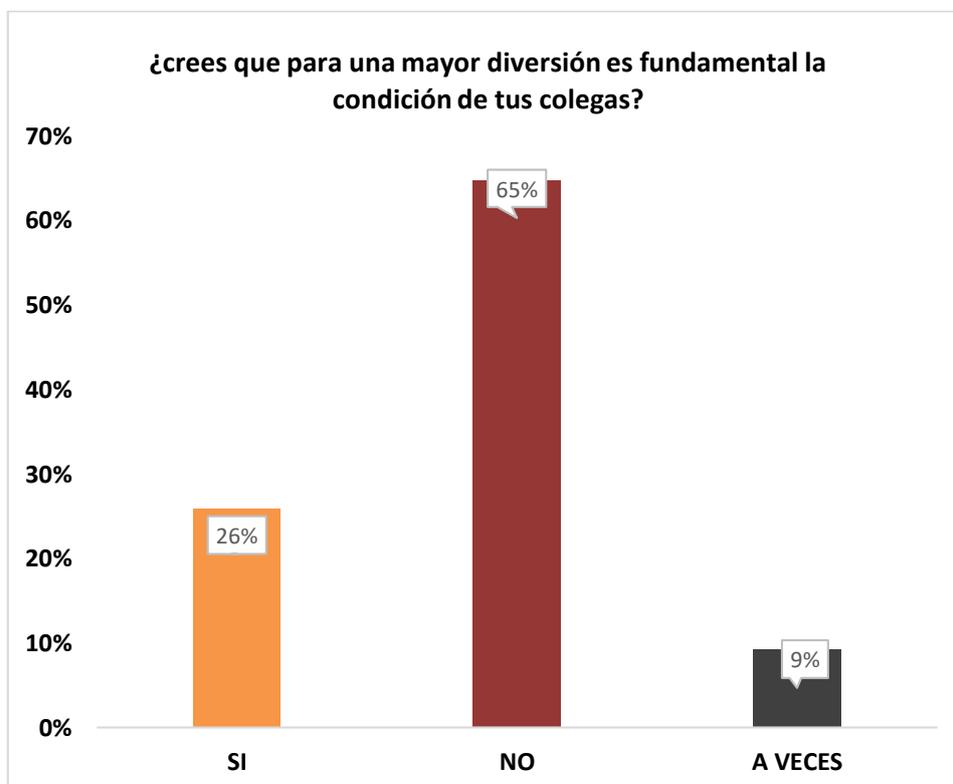
### **INTERPRETACIÓN:**

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 26% si para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas, el 65% no para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas y el 9% a veces para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas.

Tabla 16

*¿crees que para una mayor diversión es fundamental la condición de tus colegas?*

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



*Figura 16* ¿crees que para una mayor diversión es fundamental la condición de tus colegas?

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 26% si para una mayor diversión es fundamental la condición de sus colegas, el 65% no para una mayor diversión es fundamental la condición de sus colegas y el 9% a veces para una mayor diversión es fundamental la condición de sus colegas.



Tabla 17

*¿crees que es significativo el estado de ánimo de los colegas?*

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

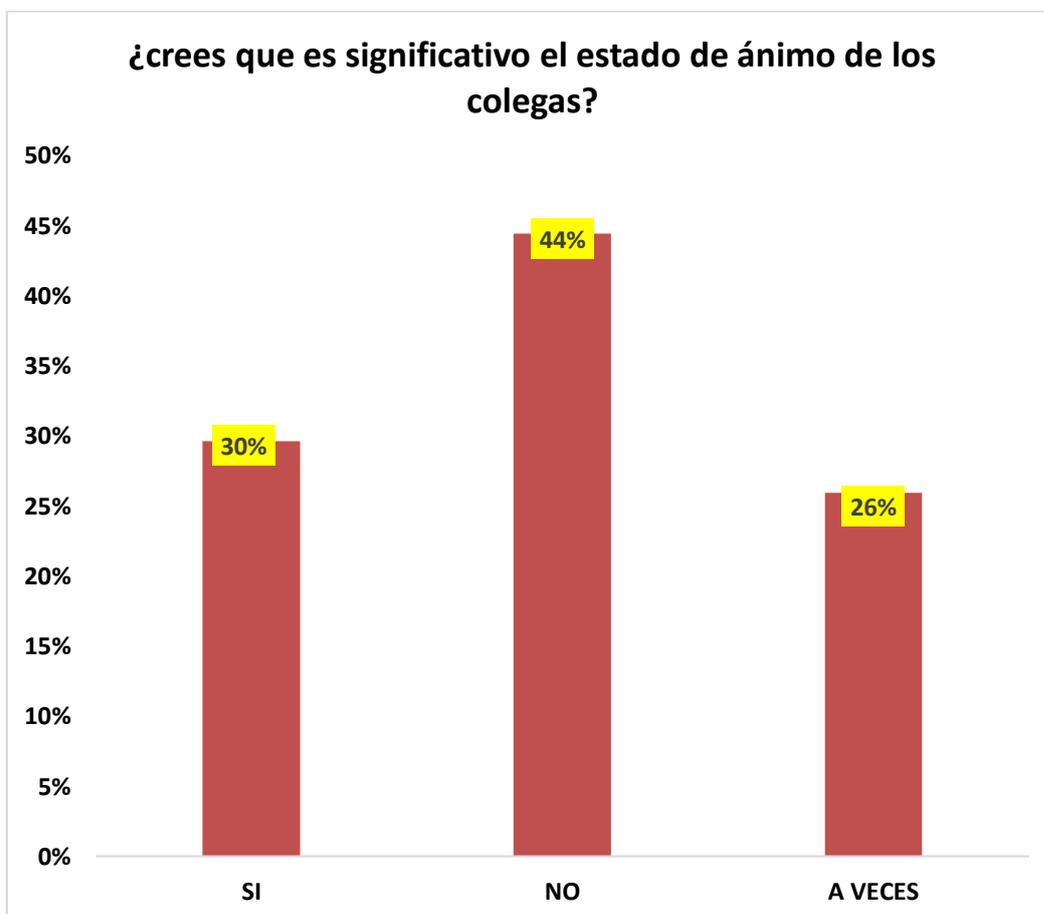


Figura 17 *¿crees que es significativo el estado de ánimo de los colegas?*

### INTERPRETACIÓN:

Se ha encuestado a 54 niños de los cuales; el 30% si es significativo el estado de ánimo de los colegas, el 44% no es significativo el estado de ánimo de los colegas y el 26% a veces es significativo el estado de ánimo de los colegas.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5. 1. DISCUSIÓN

En base al resultado se acepta la hipótesis general “Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2<sup>a</sup> grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022”.

Este resultados tiene relación con la investigación de: Garcia (2018) en su tesis titulada *“juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP AMM – Celendín”*, su objetivo es en el Instituto "Albert Einstein" sensibilizar a padres y profesores sobre la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años, concluye que: Se consiguió delimitar la influencia de los juguetes tradicionales sobre la habilidad de motricidad gruesa que tenían los infantes de tres años de Inicio de la I.E. del lugar de ejecución del centro de aplicación "IESPP" "AMM" - Celendín-2018 (p. 125).

## **5. 2. CONCLUSIONES.**

**C 1:** Se rechaza la hipótesis principal, que sostiene que los juegos de motores están significativamente relacionados con el progreso psicomotriz.

**C 2:** Los juegos con motores favorecen al desarrollo de la psicomotricidad de los niños y mejoran su estabilidad, sus conocimientos sobre el tiempo y el espacio.

**C 3:** Los infantes no conocen la mayor parte de los juegos tradicionales y de recreación debido a que se pasan gran parte de su tiempo en los móviles para jugar, esto ha sido impactado por los infantes de su misma edad.

**C 4:** Los diferentes juegos de motores incentivaron a los menores a que desarrollaran fuerza, equilibrio, velocidad y utilización en sus existencias diarias.

### 5.3. RECOMENDACIONES

- R 1:** Para los padres que animan a sus hijos a jugar como antes, esto les animará a desarrollar todas sus capacidades y destrezas.
- R 2:** A los docentes les tocaba enseñar hacia los juegos de motores ya que son entretenidos, generan competencia y hacen que los niños exhiban su capacidad de movimiento.
- R 3:** Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza a desarrollar durante las clases y en los intervalos apropiados distintos juegos clásicos, de esta manera los infantes se entretengan y al mismo tiempo mejoran la coordinación, el equilibrio, la noción de espacio y tiempo.
- R 4:** Desarrollar y potenciar la psicomotricidad en alumnos del 2° grado propiciara a que se sientan más seguros emocionalmente, al compartir con sus compañeros juegos como: la rayuela, las almohadas, salta soga, ula ula, etc. El resultado beneficioso para los niños.

## CAPÍTULO V

### FUENTES DE INFORMACIÓN

#### 6. 1. Fuentes Bibliográficas

- 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.
- Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *sintesis.com*. Obtenido de *sintesis.com*:  
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Cabello, M., Palomino, A., & Tucto, B. (2022). aplicación de los juegos motores para desarrollar el equilibrio y lateralidad en los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 33294 Huayuculano provincia de Yarowilca 2018. *Pregrado*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huanuco, Perú.
- Garcia, E. (2018). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP AMM – Celendín. *Posgrado*. Universidad San pedro, Celendín, Perú.
- Jesús, A. (2018). El juego motor como estímulo en educación infantil. *Pregrado*. Universidad de Valladolid, Soria, España.
- Lopez, E. (2018). los juegos tradicionales e el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- 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. *Pregrado*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.
- 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.
- Roa, L. (2022). Revisión bibliográfica de la asociación del juego y el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas en primera infancia. *Pregrado*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- 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.
- 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

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### TÍTULO: LOS JUEGOS MOTORES Y SU CONCORDANCIA CON EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE NIÑOS DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20331 – 656 PASITOS DE JESÚS LA ESPERANZA - HUALMAY 2022

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?</p> <p>¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?</p> <p>¿Cómo guardan concordancia los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.</p> <p>Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.</p> <p>Determinar la concordancia de los juegos motores y el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz cognitivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.</p> <p>Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz motriz de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Félix B. Cárdenas, Hualmay 2022.</p> <p>Los juegos motores y su congruencia sean significativamente con el desarrollo psicomotriz afectivo de los niños de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza, Hualmay 2022.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>JUEGOS MOTORES</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></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><b>NIVEL DE INV.</b> Correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE LA INV.</b> No experimental</p> <p><b>TIPO DE INV.</b> Básica</p> <p><b>ENFOQUE DE LA INV.</b> Cuantitativo</p> <p><b>POBLACION:</b> 54 alumnos</p> <p><b>MUESTRA:</b> 54 alumnos</p> <p><b>ESTADISTICO DE PRUEBA:</b> Spss</p> <p><b>TECNICA:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTOS</b> Cuestionario</p> <p><b>8 preguntas para medir la variable X</b></p> <p><b>9 preguntas para medir la variable Y</b></p>

--	--	--	--	--	--

## ENCUESTA

**A ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 20331 – 656**

**PASITOS DE JESÚS LA ESPERANZA - HUALMAY 2022**

**OBJETIVO:** Conocer la opinión de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 20331-656 Pasitos de Jesús la Esperanza - Hualmay 2022.

### INSTRUCCIÓN

Para el efecto solicito su pleno apoyo : respondiendo a las siguientes preguntas.

V1: Juego Motor

N°	INDICADORES	Si	No	A veces
01	¿Sabes algo acerca de los juegos clásicos de mesa?			
02	¿Sabes acerca de los juegos tradicionales de caza?			
03	¿estás al tanto de los juegos tradicionales en grupo?			
04	¿Te atraen los cursos de natación?			
05	¿Te atraen los cursos de atletismo?			
06	¿Te atraen los cursos de esquí?			
07	¿Te agrada generar juegos con el cuerpo para entregar a tus colegas?			
08	¿Te agrada generar juegos de pensamiento para comunicar con los colegas?			

V1: Desarrollo Psicomotriz

N°	INDICADORES	Si	No	A veces
----	-------------	----	----	---------

<b>01</b>	¿En qué momento creas tus juegos, te agrada poseer bastante espacio?			
<b>02</b>	¿En qué momento creas tus juegos, te agrada representarlos de manera que se ejecute mejor?			
<b>03</b>	¿En qué momento un recreo es novedoso, tienes la comprensión precisa para ejecutarlo?			
<b>04</b>	¿En qué momento estás gozando tienes dominio sobre las acciones tuyas?			
<b>05</b>	¿En qué momento estás gozando tienes estabilidad?			
<b>06</b>	¿En qué momento estás gozando tienes control de las coordinaciones de tus movimientos?			
<b>07</b>	¿crees que para una mayor diversión es significativo el ánimo de los colegas?			
<b>08</b>	¿crees que para una mayor diversión es fundamental la condición de tus colegas?			
<b>09</b>	¿crees que es significativo el estado de ánimo de los colegas?			