



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación inicial y Arte

**El juego y la psicomotricidad en Jardín María de Fatima - Luriana en el
año 2022**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Yudith Alejandrina Delgado Espinoza

Yulyssa Octavia Ramos Rivera

Asesora

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres

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 el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

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

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Yudith Alejandrina Delgado Espinoza	72321785	20 de febrero de 2024
Yulyssa Octavia Ramos Rivera	72574673	20 de febrero de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130

EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD EN JARDÍN MARÍA DE FÁTIMA-LURIAMA EN EL AÑO 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
7	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%

DEDICATORIA

A los ilustres personajes pedagogos de vastas experiencias que nos inspiran a seguir con el apostolado de ser maestras

Yulyssa y Yudith

AGRADECIMIENTO

A aquellos ángeles que nos acompañan desde niños que con su protección y guía lograron convertirnos en profesionales

Yulyssa y Yudith

RESUMEN

El trabajo: “El juego y la psicomotricidad en jardín maría de Fátima - Luriana en el año 2022”, indagación propuesta como problemática existente en el mencionado jardín que servirá en el logro de conocimientos en los primeros ciclos de educación básica en nuestra empleando método básico con características descriptivas – correlacional no siendo esta tesis de experimento. Comprobando la significatividad de los juegos y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luliana en el año 2022”. Definiendo la población como también la muestra con niños de seis años., los medios establecidos para recolectar los datos necesarios se dieron a través de observaciones directas empleadas en ambas variables de estudio. Que evidenciaron una fuerte relación en este centro educativo con la variable jugar y el área psicomotriz del inicial María de Fátima-Luriana en el año 2022.

Las autoras

Palabras claves: juego, psicomotricidad, afectividad, autonomía, socialización.

ABSTRACT

The work: “PLAY AND PSYCHOMOTRICITY IN JARDÍN MARÍA DE FÁTIMA-LURIAMA IN THE YEAR 2022”, an investigation proposed as an existing problem in the aforementioned garden that will serve to achieve knowledge in the first cycles of basic education in our using basic method with descriptive characteristics – correlational, this thesis not being an experiment. “Checking the significance of games and psychomotor skills in the María de Fátima - Luliana garden in 2022.” Defining the population as well as the sample with six-year-old children, the means established to collect the necessary data were through direct observations used in both study variables. Which showed a strong relationship in this educational center with the playing variable and the psychomotor area in the María de Fátima-Luriama Garden in the year 2022.

The authors

Keywords: play, psychomotor skills, affectivity, autonomy, socialization.

INDICE

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE FIGURAS	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2 Formulación del problema	15
1.2.1 Problema general	15
1.2.2 Problemas específicos	15
1.3 Objetivos de la investigación	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos	16
1.4 Justificación de la investigación	16
1.5 Delimitación del estudio.....	17
1.5.1 Delimitación Espacial.....	17
1.5.2 Delimitación Poblacional	17
1.5.3 Delimitación Temporal	17
1.6 Viabilidad del Estudio.....	17
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.1.1 Investigaciones internacionales.....	18
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	20
2.2 Bases teóricas	22
Variable el juego	22
2.3 Bases filosóficas	32
2.4 Definición de términos básicos.....	33
2.5 Hipótesis de investigación.....	33
2.5.1 Hipótesis general	33
2.5.2 Hipótesis específicas.....	33

2.6 Operacionalización de las variables	34
CAPITULO III METODOLOGIA	35
3.1 Diseño metodológico	35
3.2 Población y muestra	35
3.2.1 Población	35
3.2.2 Muestra	36
3.3 Técnicas de recolección de datos	36
3.4 Técnicas para el procedimiento de la información	36
CAPÍTULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	38
4.1. Resultados descriptivo de las variables	38
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	43
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	54
II. Referencias	55
ANEXOS	58
Hipótesis específicas	59
Tipo de investigación	59
Nivel de investigación	59
Diseño	59
Enfoque	59
Población y muestra	59
Matriz de consistencia	59
Matriz de datos	60

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables.....	34
Tabla 2. Población de estudio.....	35
Tabla 3. Muestra de estudio.....	36
Tabla 4. Juego.....	38
Tabla 5. Afectividad.....	39
Tabla 6. Socialización.....	40
Tabla 7. Autonomía.....	41
Tabla 8. La psicomotricidad.....	42
Tabla 9. El juego y la psicomotricidad.....	43
Tabla 10. La afectividad y la psicomotricidad.....	45
Tabla 11. La socialización y la psicomotricidad.....	47
Tabla 12. La autonomía y la psicomotricidad.....	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juego.....	38
Figura 2. Afectividad	39
Figura 3. Socialización.....	40
Figura 4. Autonomía	41
Figura 5. La psicomotricidad	42
Figura 6. <i>El juego y la psicomotricidad</i>	44
Figura 7. La afectividad y la psicomotricidad.....	46
Figura 8. La socialización y la psicomotricidad.....	48
Figura 9. La autonomía y la psicomotricidad.....	50

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Es innegable que el hombre desde los albores de la humanidad, los juegos han sido un espacio de interactuar de los más pequeños y así emplear todas sus habilidades intelectuales y psicomotrices de manera integrada. (Piaget, 1983). Esto sin duda se refiere a que los juegos conectan nuestras facultades más placenteras y coherentes con la naturaleza de los niños y en las que los niños pasan mucho tiempo. Además, es bien conocido como una herramienta eficaz para que el pequeño niño comiencen a percibir el entorno y asimilen su habilidades psicomotoras.

Para los niños pequeños, la manifestación del juego a través del movimiento la mayoría de colegios infantiles han puesto en marcha la hora del juego y a través del área motriz y un equipamiento como otros medios y materiales para garantizar que los niños pequeños reciban una formación completa y puedan afrontar con éxito todo tipo de situaciones y las que la vida les presente.

Si bien al jugar se sabe que un medio de alcanzar en más pequeños su potencial al igual que el movimiento que es inherente a los niños algunos docentes aún no ven a los juegos de acuerdo a lo que trabajo y consideran este recurso como secundario más que como un recurso capaz de lograr sus objetivos. Va mucho más allá de este marco.

En situaciones en las que los padres y maestros necesiten conocer que el entorno del niño se implemente de manera correcta y adecuada con materiales u objetos específicos claramente destinados al aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener

características específicas para la edad y ser adecuados para que los usen los niños. capaz de despertar el interés. Infancia

El propósito de este estudio es conocer y comprender la importancia del juego para lograr un aprendizaje motivador en los preescolar de María de Fátima-Luriamama en el año 2022, y observar el trabajo y los métodos de aprendizaje de los docentes. Los alumnos aprenden y practican los niños a través de juegos desde diferentes ángulos. Desde el nacimiento el ser humano juega empleado por los más cercanos al niño y luego es extensivo a la escuela conectar con otras personas. Debemos hacer de los juegos un elemento básico de nuestro tiempo libre y utilizarlos como recursos didácticos que nos ayuden a aprender. Por ello, veremos cómo sus características, funciones, tipos, aplicaciones prácticas y juegos conectan la salud humana y el deporte.

Antes de abordar esta situación se estudió el impacto en lo pedagógico cuando lo empleamos como medio cuando aprende los Jardines María de Fátima-Luriamama 2022.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera se relaciona el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo la creatividad se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?

¿Cómo la afectividad se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?

¿Cómo la socialización se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?

¿Cómo la autonomía se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriama?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022

1.3.2 Objetivos específicos

Analizar si la Creatividad y la psicomotricidad se relacionan en el colegio María de Fátima

Determina si la afectividad y la psicomotricidad se en el colegio María de Fátima

Determina si la socialización y la psicomotricidad se relacionan en el colegio María de Fátima

Determina si la autonomía y la psicomotricidad se relacionan en el colegio María de Fátima

Justificación de la investigación

Este trabajo está justificado, porque parte del problema real, descrito en el salón de clases en el ejercicio de la docencia, a través de la observación directa y porque pretende encontrar repuesta en la tesis pedagógica desde esta parte del país, a un problema en mayor o menor grado que se dará respuesta en esta investigación, siempre teniendo en cuenta las necesidades particulares del escenario investigativo en este tema de psicomotricidad brinda piezas fundamentales en la adquisición de la psicomotricidad.

Con este dominio motriz a través del juego natura o l guiado en el jardín de Luriama

Es por ello que decidimos investigar la relación de estas variables el juego y la Psicomotricidad

1.4 Delimitación del estudio

1.5.1 Delimitación Espacial

La actual investigación se efectuará en el jardín María de Fátima- Luriama

1.5.2 Delimitación Poblacional

La presente tesis se llevará a cabo con una población de 63 estudiantes.

1.5.3 Delimitación Temporal

El presente estudio se llevará a cabo durante el año escolar 2022.

1.5 Viabilidad del Estudio

Es viable porque permite elaborar, aplicar y validar la eficacia del juego y la motricidad en los niños - niñas como lo indica el Minedu a través del área motriz el Diseño Curricular Nacional (DCN) se empleara el presupuesto del investigador y con el apoyo incondicional de la maestra del aula amarilla que muy amablemente colabora con sus niños de la Institución.

Así mismo se solicitó la autorización correspondiente por los estudiantes que estarán colaborando de nuestra investigación.

Contando con todo lo expuesto y con el tiempo, los medios, los recursos administrativos materiales para hacerlo por que es una tesis correlativa -descriptiva

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Acosta (2022) en la investigación *Estrategias didácticas virtuales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de educación Inicial* Universidad Técnica del Ecuador teniendo como objetivo elaborar guías en estrategias de enseñanza virtual de la psicomotricidad. La validez por parte de especialistas de esta idea es excelente y se recomienda su aplicación menores de edad preescolar y mejorar progresivamente el sistema motor grueso con base en criterios técnicos y educativos. Basándonos el conocimiento y el compromiso con la imaginación, aprovechamos la virtualidad para tener un impacto muy tangible en los cuerpos y el aprendizaje de los estudiantes. Apoyándose en manuales se dividen en tres , con enlaces a cada bloque para su implementación y un ejemplo desarrollado en un video en vivo. Concluyeron que se obtuvieron resultados prometedores con respecto a los datos revelados durante el pretest y el postest. Cabe señalar que ha habido avances significativos y sustanciales de los elementos que son observados. Es justo decir que esta propuesta ha tenido un impacto positivo.

Alonso (2021), *desarrollo al Juego en el el jardín como medio : en los cambios pedagogicos. Universidad de Valladolid*, Jugar es la interacción infantil natural y espontánea que promueve el dominio del aprendizaje y es un medio esencial de exploración, investigación, manipulación y experimentación en el aula diaria, al mismo tiempo que promueve un integral desarrollo crea un panorama histórico de la presencia e introducción de los juegos en las instituciones educativas. Además, se estudia en colaboración de distintas definiciones como Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Payne, y se examina su contribución a la educación, qué es para ellos el juego, los beneficios que presenta y las clasificaciones establecidas del juego. Está completo. Finalmente, se presenta una conclusión en la que se

establecen los vínculos entre las diferentes posiciones estudiadas y se da una reflexión personal sobre el juego.

Beltrán, Guzmán y Salazar (2021) en su tesis *sobre juegos reglados en los colegios fomentan aprendizajes trascendentales en las ciencias naturales* en Soacha, Cundinamarca. Con el objetivo de mejorar la enseñanza siendo esta significativa para los niños las ciencias naturales y analizar el impacto creado por el reglamento como estrategia educativa en reforzar el aprendizaje crítico en ciencias naturales de niños y niñas año 1 en el Instituto Pedagógico Laura Vicuña, ubicado en la ciudad de Soacha, Colombia clasifica a los niños y niñas en la clase en primer lugar, presentaron algunas dificultades como la apatía en el desarrollo de las actividades escolares la baja asistencia diaria a clase refleja también el hecho de no jugar en horario de clase implicación pedagógica de los docentes, generación descentralizada, desinterés y motivación del estudiante a través del proceso de enseñanza como resultado, se encontró que el rendimiento académico de los estudiantes masculinos y femeninos era bajo por un marcada aprendizaje memorístico afectan el logro de la educación; Esto se debe a que no utilizaron estrategias de motivación para generar interés conociendo los contenidos del campo de las ciencias naturales.

Liva (2020) en la licenciatura con *los recursos motrices empleados por profesores que atienden a la educación especial*. Argentina Universidad de Cuyo con Investigación acorde a su profundidad, ya que el objetivo principal es colaborar un campo de formación en psicomotricidad a nivel ministerial y busca un primer acercamiento a la realidad de los docentes especializados y su relación con los MSP. El tipo de es exploratorio. También es descriptivo, tratando de identificar, analizar y caracterizar la forma de este conocimiento a partir de lo que expresan los docentes. Según su objetivo, este libro es aplicable, ya que contribuye al conocimiento de varios aspectos de la formación y práctica de los docentes en el Chaco, a partir del conocimiento de la PSM. La conclusión es que según su ámbito temporal es sincrónico y produce alumnos obedientes, pero hay “algo” vago y perdido en la elección de las actividades propuestas, y parece existir un paradigma

opuesto. Pude trabajar sin sentirme demasiado agitado ni llamar la atención sobre las contradicciones.

Cañar (2017) en el trabajo *que El involucramiento del juego y el desarrollo de infantes de edades 4 a 5 años del colegio Victoria Vásconez Cuvi* Universidad Técnica de Cotopaxi de Ecuador este estudio tiene como objetivo poseer un diagnóstico de la aplicación de los juegos al desarrollo infantil y facilitar su integración en el área de lo pedagógico con el fin de que los educadores que lo lúdico son acciones con características que pueden llamar la atención atrae a los niños, los motiva y los inclina a desarrollar sus habilidades capacidad. Los juegos son actividades que satisfacen los intereses situacionales de los niños de diferentes edades ofrece un espacio gratuito para generar felicidad entre los 4 y 5 años te ayudan a aprender y significativamente de esta manera, podemos personalizar para potenciar cualquier área y cualquier tipo de contenido puede ser utilizada como una valiosa estrategia que servirá a la educación de los niño. El enfoque empleado es cualitativo de grupo mixto para la investigación y el desarrollo tipos de investigación bibliográfica/documental y áreas donde se aplicó el método de encuesta a los padres, observación a todo el colegio, con fichas para estudiantes en el de jardín de esta institución pedagógica investigada valor y el uso que tiene el juego educativo actual en el proceso formativo grandes brechas en lo general sobre el progreso y aplicación de los menores. Una metodología basada en tareas el análisis de los datos obtenidos concluyó las familias admiten el valor de jugar en el desarrollo de los educadores sin integran acciones específicas en el desarrollo del mismo e inclusive en bebés y pequeños con anomalías del crecimiento estos mejoran al: realización de juegos didácticos

2.1.2 Investigaciones nacionales

Sotelo y Garcia (2022) con el nombre sobre *Juego colaborativo en la motricidad de los escolares del jardín señor de Huaca N169 en Andahuaylas en el 2020* en la Universidad José Carlos Mariátegui el objetivo demostrar cómo influyen estas

variables en los niños de este distrito, suceso Metodológico fue la aplicada y a nivel explicativo se utilizó el examen de ingreso y el examen de ingreso por el mismo motivo de da a conocer la cooperación en el juego tiene relación con la motricidad. Liberación de muestras infantiles seguida de manipulación de variables para permitir el diseño experimental. Se realizaron pre-tests y post-tests a 10 niños de 5 años que participaron en la encuesta, al procesar la información recopilada evidenciando en el análisis de todos los resultados.

Velasco (2019) en el trabajo que desarrollada en la particular universidad San Pedro con el tema sobre lo trascendente de aplicar el juego en el desarrollo motor en el colegio de la Medalla Milagrosa. Con el fin corroborar la influencia de estas variables en los escolares de este centro pedagógico en niños de 4 años, la cual no es una investigación experimental, mas bien describe y relacional los sucesos que fueron observados se orientaron a la descripción con la relación evidenciadas a la hora de la observación la correlación entre variables con un total de muestreo de veinte escolares del aula de cuatro años con procedencia cercana al colegio esperando dar respuesta con la teoría de cada variable tratando de dar respuesta a sobre el influjo de una sobre la otra analizando y procesando los datos en el programa de estadística SPSS, su resultado concluyo que el jugar apoya desarrollar la motricidad de los niños de este colegio recomendándose emplear el juego en toas las estrategias planteadas para el aprendizaje de los niños.

Marca (2019) con el trabajo *de la Universidad Enrique Guzmán y Valle* del desarrollo motor en menores de cinco años cuya meta es conocer la evolución de

las deficiencias y los trastornos psicomotores de inicial juega un papel muy importante en facilitar la evolución de los niños de 0 a 5 años a con la motrices cognitivas y socioemocionales esenciales para la formación de los niños. Para una mejor comprensión de este monográfico, lo desglosamos en capítulos este estudio con la aplicación de finaliza con una aplicación didáctica, una evaluación crítica y una completa presentación de sugerencias.

Portuguez (2017) en la decana de america con el tema sobre jugartiene implicancia em la psicomotricidad en la ciudad de Lima en el 2018 con el objetivo es tener la certeza de estas variables de los jardines con metodología aplicada descriptiva analítica de corte transversal se consideró a 104 escolares de primaria análisis es de frecuencia absoluta y relativa evidenciándose con el 87% ósea en actividades deportivas, con el 41% en locomoción, en el exterior con un 59% con facilidad efectúan actividades recreativas. Coordinan sus piernas un 91% y coordinación de manos un 52.9 % Además, Concluye que se evidencia una fuerte unión así como las locomotoras.

2.2 Bases teóricas

Variable el juego

El ser de la etapa infantil es el jugar Niños y niñas juegan sin necesidad de un adulto le enseñe, y lo importante es proporcionar un lugar seguro y cómodo para ir con el equipo. Adecuado para etapas de desarrollo supervisado por adultos acompañantes.

Emocionalmente del pueblo originario del entorno del estudiante construyen casas, canoas, etc. y juega un trozo de madera o un artículo con artículos encontrados en la

comunidad también pasan el rato en otros espacios comunitarios, como los ríos su casa o campo de fútbol. estas actividades suelen realizarse en grupo fomenta las relaciones sociales, sigue las reglas compartir y llegar a un consenso.

Antes de destacar la primera infancia es una época en la que los principales cambios corporales se hacen visibles aspectos psicológicos humanos que aparecen cuando los niños se han ido experimentar e interactuar con el mundo y las personas en todos los contextos se vuelve más y más complicado. Por lo tanto, los niños necesitan experiencias de aprendizaje con ello se ayuda a crecer integralmente este acto lúdico es una tareas que favorece el conocimiento pertinente para realizar de hecho, coloca al niño en una variedad de entornos sociales y culturales usa tus conocimientos libremente y deja volar sus creaciones Bernejo y Blázquez en el 2016: La importancia de jugar en los primeros años de la infancia Gracias a esta actividad voluntaria se va observando características de la plasticidad cerebral durante esta actividad y los primeros 5 años a lo largo de su vida, el cerebro de un niño crea conexiones neuronales que le permiten por ejemplo interactuar con otros, fomentar su

Silva (2009) ella argumenta cuanto más juegan los niños, más producen los juegos proporcionan una serie de conexiones neuronales un componente divertido de una sesión de estudio porque: Estimula el proceso cuando aprende y progresa de forma voluntaria. Evidenciándose esto en edades tempranas como comportamiento natural Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, pero lo hacen al proporcionar ambientes adecuados para esta acción dentro como fuera de las aulas tenga lugar al reforzar estas actividades viables con el jugar que enciende su mundo óseo aprende de este (p.p. 11) con base en lo anterior, se puede señalar que el juego es la función clave es que el niño interactúa con su entorno experiencia de vida.

Jugar es visto como una actividad libre, tan consciente como la vida normal y ajena a la vida normal. Está separado de los medios que emplea según ciertas normas y contemplando el lugar y tiempo estas reglas limitan todas las realizaciones del divertido juego propios medios, lugares

Todo aquel que decide jugar elige su actitud de gestión en función del resultado que le interesa. La preocupación final del juego es gratificante al divertirse

Las personas al negarse a experimentar sentimientos de gozo con el juego al participar en los juegos. El argumento de que los juegos son actividades que tienen un fin en sí mismos, dado que el resultado de un juego es independiente de la ganancia material, es decir, la fuerza impulsora del juego es el placer intrínseco, no el efecto o beneficio. Estoy de acuerdo con Abbagnano (1998). Los resultados derivados como puedes ver, cuando buscamos una definición de juego, tendemos a priorizar las características del juego y no ignorar conceptos generales de hecho, la concepción que una sociedad particular tiene de un juego depende de su función prevista. Por ello lograr entender la esencia del mundo lúdico en un contexto determinado significa comprender los cambios sociales que se producen en esa realidad entre lo primordial del juego destacamos la relación del proceso de cambios de responsabilidades.

Kishimoto define al juego como una forma de que el sujeto evite la tensión de hecho de su actuación en la socialización, los juegos pueden resaltar diferentes formas de representar la vida, provocando cambios en el sentido de la realidad. Esta actividad proporciona las experiencias al interiorizar normas de convivencia, además de intervenir en la rigidez conductual. El comportamiento lúdico invita a diferentes escenarios con comportamientos que no ocurren en circunstancias normales por miedo al error o al Kishimoto (1998). El juego se convierte en la oportunidad de transportarse a un mundo

de fantasía, generalmente de modo lúdica. Personajes libres que se proporcionan en el juego. Al ser liberador la circulación. De energía, estás relativamente libre de presión y responsabilidad, y la realidad se convierte en un espacio modificado por la autoexpresión y la alegría. Son emociones aleja a la persona del resto del mundo y niega las reglas normales, manteniendo así su magia más allá de la duración de cada juego. La sensación del juego de "compartir algo en común" une a las personas incluso después de terminar el juego. Uno de los factores que impulsa a las personas que participan en juegos a intentar compartir y preservar el "espíritu" del juego es que las tensiones, movimientos, ritmos, entusiasmo, cambios, etc., se realicen en el más completo espíritu de juego. Eso significa que puedes. Gravedad. La gravedad del juego reside en los logros que puede ofrecer, las declaraciones de poder y autonomía, aunque sea momentáneamente. La demostración de seriedad se manifiesta en normas externas o internas, voluntarias o motivadas, presentadas como una verdad, frente a la espontaneidad que caracteriza el juego, son absolutas y no admiten altercados. Los objetivos de jugar con reglamentos son propios de acuerdo a lo que se está jugando, así como sus propios tiempos en los que se juega. Para regular la agitación y las emociones que claramente provocaron la idea de caos, se crean reglas que definen y determinan temporalmente lo que está permitido y lo que no. En los juegos, don de existen acuerdos y reglas que ellos mismo protegen autoridad para decidir cómo hacerlas cumplir. Por tanto, la libertad y agrado que siente al jugar .

La espontaneidad de la actividad durante este tiempo significa que los tejidos están más rígidos, lo que hace que los movimientos dinámicos y sueltos sean menos móviles. Según el criterio de la libertad, los actores son iguales en la toma de decisiones. En esta situación, aquellos que ignoran o ignoran las reglas se consideran bloqueadores, mientras que aquellos que pretenden jugar en serio se consideran tramposos. En el arte de la lúdica

recibe un orden temporal y limitado pero absoluto, porque él no cumplir lo priva de su personalidad autentica.

Incluso si sigues las reglas cuidadosamente, aún puedes volver a la normalidad. (Huizinga, 2000). Los infantes tienen una etapa de aprendizaje ya que los estímulos externos, las violaciones de las reglas, la pérdida de motivación, la desilusión, etc. afectan al juego. puede obligarte a volver a la realidad en cualquier momento. De nuestra sociedad ha convertido en una característica tan intensa que se considera normal, como si no existiera en la naturaleza. Por tanto, es necesario analizar la realidad de la inserción del juego, porque eso en sí mismo no dice nada. Como puedes ver, la cultura toma elementos de la realidad y los adapta al juego este punto de vista, el juego puede durar y contribuir al desarrollo de concepciones existentes, pero al mismo tiempo, para jugarlo es necesario conocer del juego: primero aprende todo sobre los juegos y luego transfiere ese

De esta manera, podemos atribuir un sentido diferente al sentido de la vida y provocar una ruptura con el sentido de la realidad, sin perder los valores reales que ofrece la comunidad. (Norbert., 1980) En la actualidad, nombramos modelos de juego basados en modelos de juego, aunque sea de manera superficial. Según los autores, el primer modelo es para competir cruda y sin reglas, donde las relaciones están asociadas con medidas de poder y conflictos de supervivencia.

cristial autor también presenta el juego en diferentes niveles estableciendo interdependencias entre los agentes y estructuras.

Tipos de juegos

Se propone de Meneses y Monge en el presente año,

juego de motor

Es un juego directamente relacionado con el movimiento, la exploración y experimenta toda la fiscalidad y las emociones que crea el niño este tipo de juegos brindan mucha diversión a los niños más pequeños porque están en la etapa sensoriomotora según Piaget El período en el que los niños ejercitan y controlan sus cuerpos esta investigación añade mucha energía a los canales infantiles una variedad de movimientos que se pueden ver desempeños al saltar en un pie, de cuerdas, columpiarse, gatear caminar, empujar, gatear, gatear, entre otros. Estos tipos de juegos se juegan en áreas abiertas para Suficiente espacio para moverse libremente de igual forma, se recomienda especificar las condiciones otros tramos además de corredores, trepadores, escalones y retos para los estudiantes niño, mejorando así ejercicio mental gratuito esencial para niños (Meneses & Monge, 2001).

Juegos sociales

Además de ser identificado porque se da en las relaciones entre pares o en las relaciones entre pares se diferencia de otros juegos en que promueve la interacción social te obliga a desarrollar habilidades sociales que te preparan para interactuar personas y métodos saludables Al mismo tiempo, el niño aprende a usarlos correctamente buenos modales, uso efectivo de la comunicación, expresión de necesidades e inquietudes efectivamente. Jugar es trascendental en la maduración de un niño al aprender a interactuar con las personas que te rodean en la infancia los asociados con la emoción, la calidez, la conexión y la facilidad son la proximidad te acerca a tú estudiante y crea un mejor un lazo importante.

Juego cognitivo

Estos juegos estimulan el intelecto creativo de los niños en la infancia, a través de la exploración y manipulación del entorno otros objetos El niño se desarrolla y madura gradualmente en este proceso adquirió la capacidad de resolver neurológicamente problemas para tratar de cumplir con los desafíos presentados y demandados usar tu conocimiento.

Juego simbólico

juegos se juegan empleados la simulación utilizar recursos para crear actividades que formen, si va al médico a una dándole medicamentos, antes de la consulta, su hijo puede desempeñar el papel de médico eligiendo juguetes al observar abra médicos y pacientes que le pondrán inyecciones. este ejemplo: el tiempo de juego comienza alrededor del año Imedio, hasta los 6 años este considerando, se ha convertido en una actividad importante, como manifiesta Silva jugar simbólicamente el pensamiento especializado, para reemplazar el objeto que lo evoca y lo expresa dicho de otro modo intento transformar objetos para expresar una realidad inexistente (p. 17).

Esto está ligado al desarrollo de la mente así también la conductual porque la comunicación en la expresión de la realidad a través de suministros en el ambiente. Jugando al niño simboliza y aplica diferentes juguetes y expresar cosas diferentes una realidad que construyes en tu mente.

Por otro lado, después de explicar detalladamente los tipos de juegos que existen en los primeros niveles, es el jugar libremente cuando se asocian y comparte en el II ciclo de inicial es asistir a diferentes horarios de la jornada escolar ofrecidos por programas educativos tempranos como horas de juego sin consignas establecidas hay recreaciones, sesiones de ejercicios mentales, etc. pero veremos cómo nos centraremos en los espacios

educativos denominados los sectores de algunas áreas y permite que los niños crezcan libremente.

El juego en el nivel inicial en el Perú

Incluso en la currícula de formación en educación 2016 al igual que en la propuesta del Ministerio, el nivel de clase debe ser proporcionar espacio para que los niños corran libremente fechas a intervalos de 60 minutos de obligatoriedad en el colegio llamada desde la alineación con tiempo de juego libre (Minedu, 2016).

Para entender mejor estos espacios, considere: pregunta: ¿Qué es un sector? Es un lugar de aprendizaje para los niños libere su ser juguetero, investiga e interactúa con los demás también promueve la creatividad innovación libremente. grupo de niños debido a que usted mismo puede convertirse en constructor, ingresa a este espacio voluntariamente aprende, si disfrutas de varias actividades, aunque no seas consciente de ellas como actividad y descubrimiento. Estos espacios son imprescindibles en las aulas de los primeros niveles educativos porque los alumnos siguen el desarrollo cognitivo de Piaget sensorio-motor o preoperatorio (según la edad del niño) el aprendizaje está cimentado por las emociones y la experiencia vivida (Sánchez, Fiestas, Garrido, & Vila, 2016).

Variable Psicomotricidad

Puede comprenderse como fases del que emergen capacidades, kinestésica, social y emocional, significando así la ontogénesis. Los procesos de desarrollo típicos son indicativos de NS e inmunidad estructural y funcional efectora, y siguen patrones que permanecen más o menos estables en la deriva natural de la especie humana, con fuertes

interacciones entre la base genética y el medio ambiente. Para el primer año de vida, esto es muy importante.

Definición conceptual de las funciones motoras gruesas y finas la psicomotricidad es una actividad humana terapéutica y educativa asociado a formaciones psicógenas que permiten la maduración expresión fisiológica e intelectual expresada en movimientos corporales el proceso de transformación psicológica y biológica que sufre un organismo se relaciona con diversas situaciones su motricidad fina y gruesa ha sido científicamente comprobada es contribuir al proceso de maduración física y mental humana.

Henry Wallon contribuye al elemento conceptual de la humanidad psicomotricidad fina o pinzas, las mismas relacionadas con la motricidad dedos y manos. lo que lleva a una mejor gestión de las cosas manipular objetos, crear y desarrollar nuevas figuras y formas este método es una técnica manual. Esta actividad es parte de una actividad escolar una plataforma para el aprendizaje escolar habilidades de manos y dedos. (Alver, 2013) el modelado en arcilla es trabajo pedagógico conducente al dominio de la escritura, tales como:

Pintar, calcar, dibujar y escribir. uso de instrumentos musicales esta es otra actividad que también contribuye a la psicomotricidad de los niños además de trabajar con diversas herramientas.

Henry Wallon, la motricidad fina está ligada a: la mejor pinza digital o movimiento de mano y muñeca ajustar óculo-manual como principal actividad de adquisición habilidades psicomotoras. (Alver, 2013)

Definición conceptual de las funciones motoras gruesas y finas la psicomotricidad es una actividad humana terapéutica y educativa asociado a formaciones psicógenas que permiten la maduración expresión fisiológica e intelectual expresada por los movimientos

corporales el proceso de transformación psicológica y biológica que sufre un organismo está relacionado con varias situaciones. (Almeida, 2015) sus habilidades motoras finas y gruesas han sido científicamente probadas es contribuir al proceso de maduración física y mental humana así, esta actividad se entiende como un apoyo para el camino de la madurez siendo del infante o del preescolar y deber del jardín con este fin, la educación para maximizar el uso teórico y conceptual de la materia cómo hacer la vida escolar más fácil y llevadera a los alumnos.

Por lo tanto, esta actividad se entiende como un apoyo para el camino de maduración es deber que las maestras preescolares y deber de la escuela educación para obtener el mayor aprovechamiento conceptual teórico de la materia, para ello cómo hacer la vida escolar más fácil y llevadera a los alumnos.

Aucouturier (2007) afirma: Los seres humanos y nuestras sociedades ofrecen nuevas escuelas en las que el cuerpo es el protagonista, a partir de las experiencias de los alumnos y de las capacidades características de nuestro tiempo para solucionar con el movimiento en el que cabe la fantasía y creatividad y la psicomotricidad del tope pedagógico, así como otras acciones del docente accediendo a ofrecerse para ayudar a encontrar el actor central de la escuela.

Bolaños (2010). La psicomotricidad en un concepto se produce o permite el movimiento mediante el establecimiento de relaciones mentales, sentimientos, símbolos e interacciones sensoriales expresando las capacidades integrada por lo biológico social y psicológico Según este comunicado, jugará un escenario dominante en la progresión

personal en las fases educativas de desarrollo de la psicomotricidad, ya que puede desempeñar su papel en la educación, rehabilitación, prevención y tratamiento.

2.3 Bases filosóficas

Quiero comenzar disertando sobre la filosofía del juego, es decir, creo que hubieras esperado encontrar aquí alguna definición o alguna idea básica de los conceptos y las posibles intersecciones del juego y la filosofía. Quizás una sugerencia pedagógica de cómo implementar la filosofía en una propuesta lúdica con niños, o un encuentro filosófico con niños es un relato de experiencia relacionado con los juegos. Pero para que eso suceda, es importante que recordemos como jugábamos ya lo decía en su texto *Homo ludens* (2010) Los juegos van más allá de los límites de las ocupaciones puramente biológicas o físicas. Esta es una característica inteligente. Dar sentido a una importante profesión más allá del instinto inmediato de conservación en el juego. Cada juego significa algo. (Huijinga, 2010: 12)

En tiempos de dificultades sociales, parece que nos distanciamos y nos animamos a pensar que el bienestar, las familias y las sociedades proviene del silencio, del contacto y la pérdida del contacto, de no invitar mucho más a seguir las reglas pensamientos y comentarios... Ayudemos más que nunca en estos momentos con el don de la psicomotricidad y los expertos en psicomotricidad nos hacen conscientes de qué son estas intervenciones y cómo ponerlas en práctica. Si el aspecto teórico es fundamental para entender lo que hacemos esto y sobre todo para ser un fundamento, no debemos olvidar el aspecto práctico dinámica respetar y comprender las señales y expresiones de los niños de sus habilidades sobre aspectos importantes de mi persona: la empatía, la comunicación,

la disponibilidad física, el contacto afectivo dinamizador con mis hijos, la capacidad de espera y el darme el tiempo necesario para expresarme.

2.4 Definición de términos básicos

Juego: Los juegos van más allá de los límites de las ocupaciones puramente biológicas o físicas. Esta es una característica inteligente. Dar sentido a una importante profesión más allá del instinto inmediato de conservación en el juego. Cada juego significa algo. (Huizinga, J, 2010)

Psicomotricidad: integración a través del movimiento, la mente e intelecto cuando nos movemos. (Aucouturier, 2007)

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Se relaciona significativamente el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022

2.5.2 Hipótesis específicas

Se relaciona significativamente la Creatividad y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022

Se relaciona significativamente la afectividad y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022.

Se relaciona significativamente la socialización y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022

Se relaciona significativamente la autonomía y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriama en el año 2022

2.6 Operacionalización de las variables

Guía no experimental observable

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
V. Independiente Juego		Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Representar el juego utilizando material no estructurado. • Usa tu imaginación para recorrer diferentes escenarios. • Representa el papel de la experiencia cotidiana. 		
		Afectividad	<ul style="list-style-type: none"> • Exprese sus sentimientos verbalmente. • Exprese sus emociones a través del lenguaje corporal. • Comprenda los sentimientos de compañeros al jugar. 		
		socialización	<ul style="list-style-type: none"> • es respetuoso con sus amigos tus compañeros al juegan. • comparte juguetes. • Respetar las reglas al jugar. 		
		autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Sugerir juegos nuevos. • Mostrar convicción en la lectura. • Sugerir alternativas de solución a situaciones de conflicto. 		
V. Dependiente Psicomotricidad	la psicomotricidad es la biomecánica y de esta manera al analizarlos analizar la exterioridad del movimiento del individuo, las dimensiones del cuerpo Le (1992).	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica en el espacio - Realiza actividades motrices como: caminar en líneas correr saltar siguiendo consignas. 	1-4	Guía de observación no experimental Escala de actitudes
		Motricidad fina	Realiza actividades óculo manual	5-15	Cuestionario

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Diseño metodológico

Esta tesis toma un modelo mixto empleando el uso cualitativo y cuantitativo de datos contiene análisis de procesos, análisis y presentación de datos, y análisis de cuestiones específicas relacionadas con problemas de estudio. Para Hernández et al. (2015) es:

Un proceso de investigación sistemático, empírico y crítico, muestreo y análisis cuantitativo y cualitativo de datos sobre integración y discusiones conjuntas, un conjunto de información en profundidad para la comprensión y mejor comprensión de los fenómenos venideros.

la **investigación es descriptiva** es una descripción y análisis en profundidad de estándares a través de la descripción específica del proceso y las dimensiones de los problemas. Este otoño habrá juegos para niños que les enseñarán cómo operar y psicomotricidad.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Para este estudio la población enmarca a los niños de María de Fátima en Luriana se calculará el total de población se efectuó de forma directa, considerando la finalidad del estudio.

Tabla 2. Población de estudio

Estratos	población
Tres	23
cuatro	20
cinco	19
Total	62

3.2.2 Muestra

La muestra de este estudio consideró a todos los niños del Jardín El mundo de los niños, Chancay nos dice que en la sonda pirobalística, todos los elementos de la sonda de presión contienen todos los elementos de la sonda de detección y están indicados por la definición del producto comercial y el tamaño de la sonda de la sonda por el sensor de caída o análisis mecánico autorizado. (Hernandez et al, 2004)

Tabla 3. Muestra de estudio

muestra	población
3 años	23
4 años	20
5 años	19
Total	62

3.3 Técnicas de recolección de datos

La ficha de observación es una herramienta que permite recopilar datos observados en un contexto determinado, permitiendo así un registro detallado de la información obtenida durante el proceso de investigación. Este instrumento se ha utilizado con niños con un enfoque directo al juego y la psicomotricidad.

La observación es una técnica que consiste en observar atentamente un fenómeno, recoger información, registrarla y luego analizarla. Se aplicó a los niños mediante una lámina que nos permitía visualizarlos o capturarlos sistemáticamente con el objetivo de registrar su juego: qué movimientos motores desarrollan mientras juegan, etc.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Esta técnica permitió conocer el punto de vista de un grupo específico de personas dentro de un proceso de investigación y se optimizó la sistematización de los datos obtenidos gracias a la aplicación de un cuestionario previamente desarrollado y validado por uno o

varios expertos. La encuesta para esta investigación estuvo dirigida a representantes legales e incluyó diversos ítems basados en la escala Likert que facilitan el análisis de los datos recolectados.

Asimismo, tras la utilización de la guía se realizó una encuesta de satisfacción con el objetivo de analizar el juego de los niños durante este periodo inicial en términos de desarrollo motor.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 4. Juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	16	25,8	25,8	25,8
	Bajo	9	14,5	14,5	40,3
	Medio	37	59,7	59,7	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

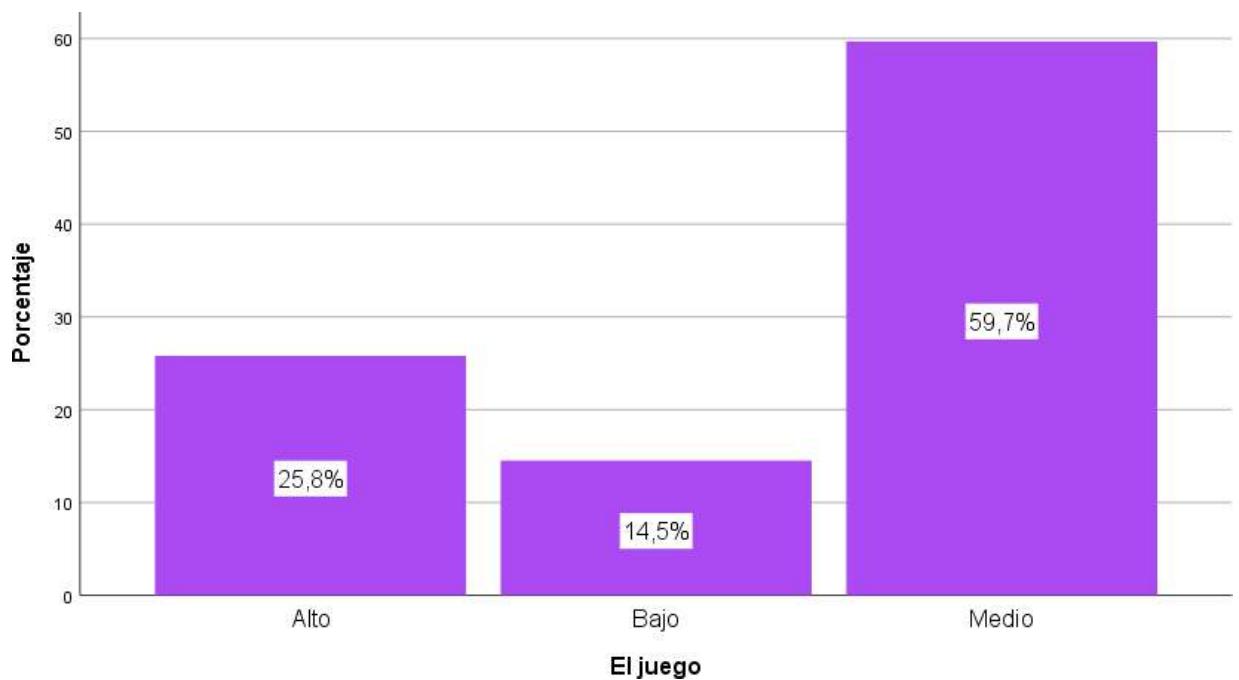


Figura 1. Juego

De la fig. 1, un 59,7% de niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 se observa un medio nivel en juego, un 25,8% consiguieron un nivel alto y un 14,5% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5. Afectividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	18	29,0	29,0	29,0
	Bajo	3	4,8	4,8	33,9
	Medio	41	66,1	66,1	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicada a niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

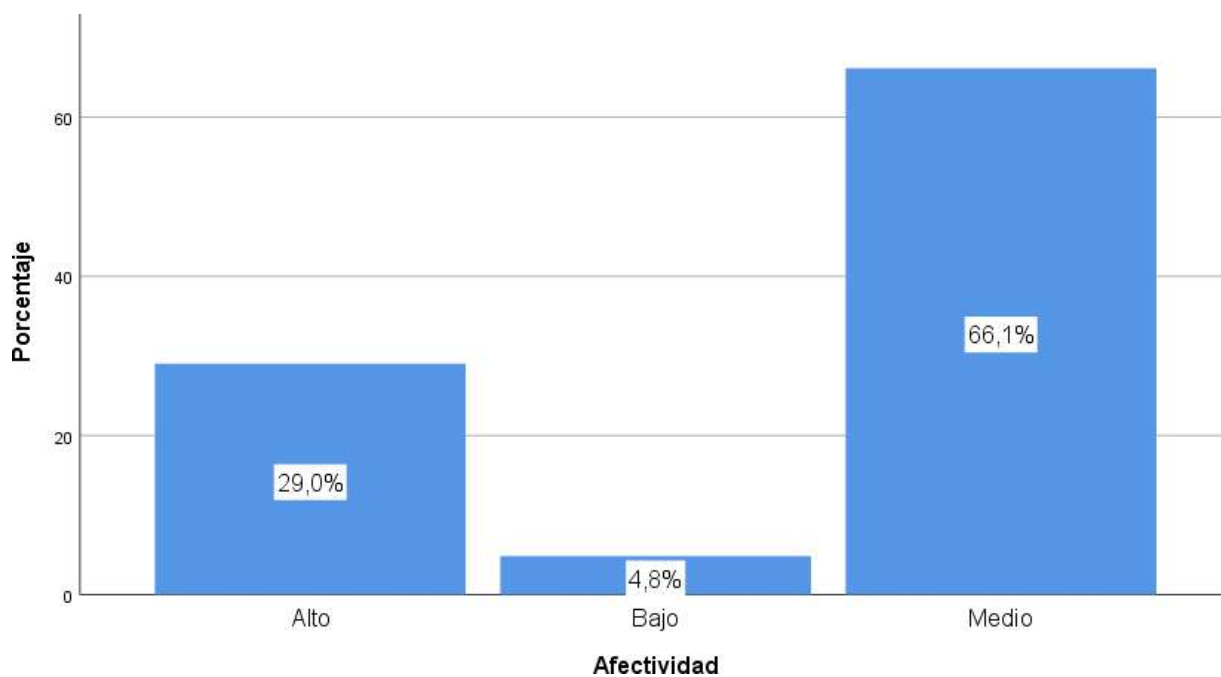


Figura 2. Afectividad

De la fig. 2, un 66,1% de niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 se observa un medio en la dimensión afectividad del juego, un 29,0% consiguieron un nivel alto y un 4,8% con un bajo nivel.

Tabla 6. Socialización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	16	25,8	25,8	25,8
	Bajo	3	4,8	4,8	30,6
	Medio	43	69,4	69,4	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

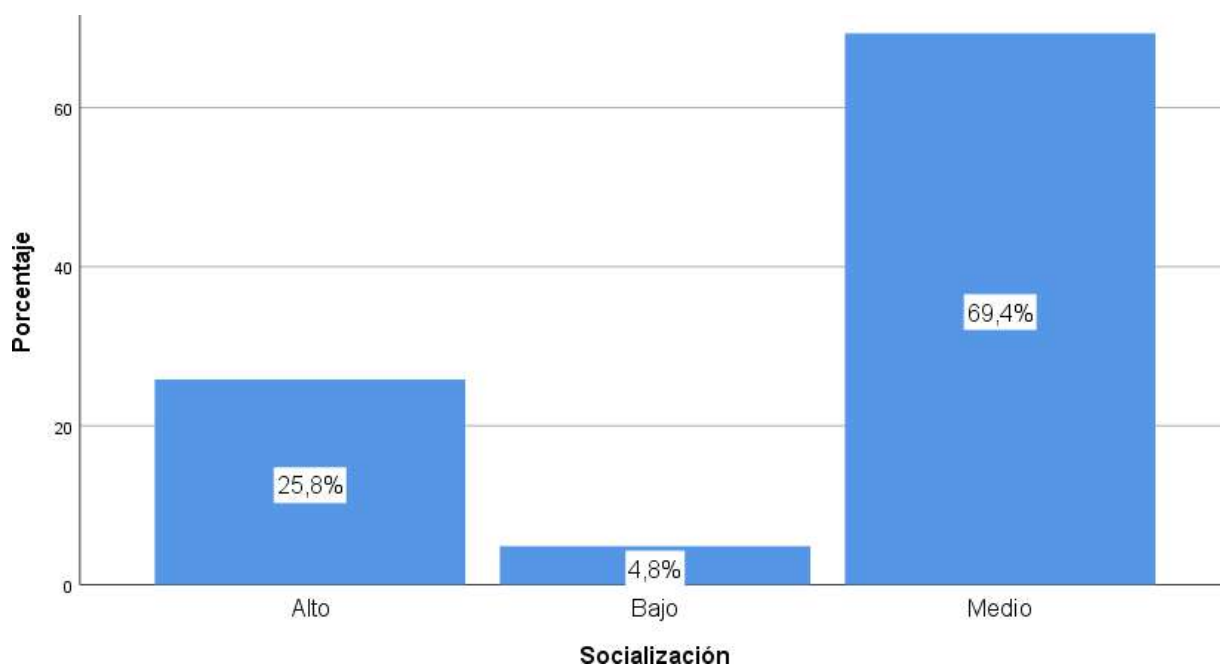


Figura 3. Socialización

De la fig. 3, un 69,4% de niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 muestran un nivel medio en la dimensión socialización del juego, un 25,8% consiguieron un nivel alto y un 4,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7. Autonomía.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	15	24,2	24,2	24,2
	Bajo	3	4,8	4,8	29,0
	Medio	44	71,0	71,0	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicada a niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

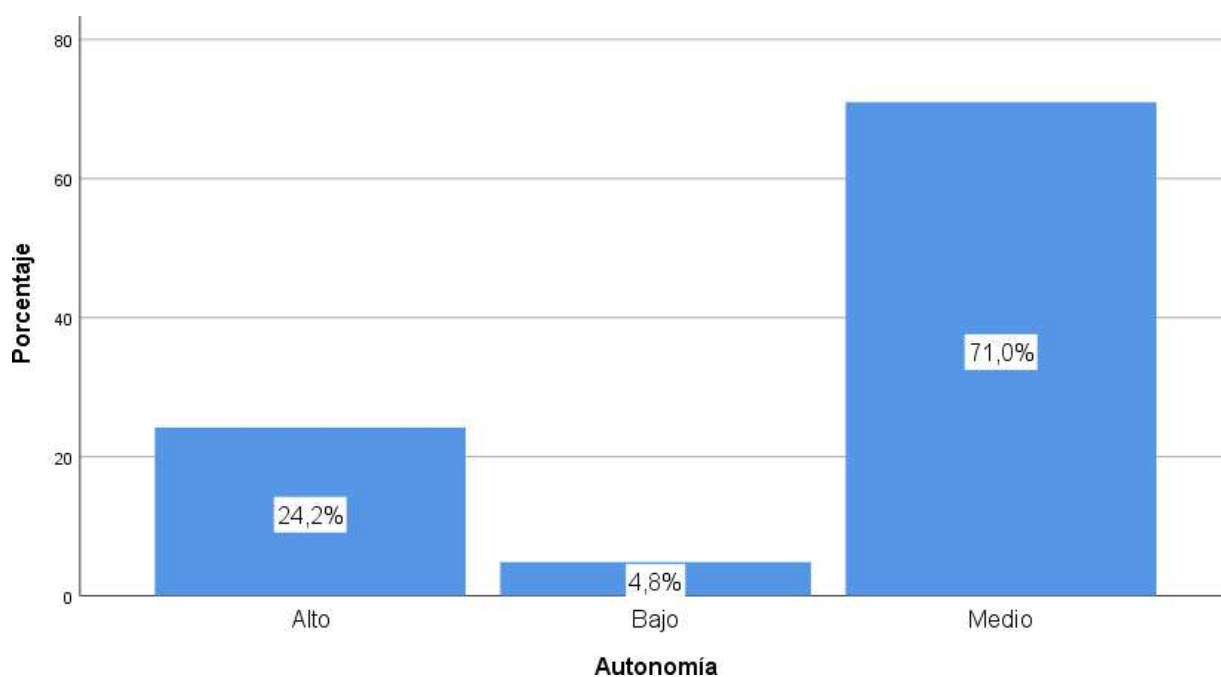


Figura 4. Autonomía.

De la fig. 4, un 71,0% de niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 muestran un nivel medio en la dimensión autonomía del juego, un 24,2% consiguieron un nivel alto y un 4,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 8. La psicomotricidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	8	12,9	12,9	12,9
	Bajo	14	22,6	22,6	35,5
	Medio	40	64,5	64,5	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños del Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

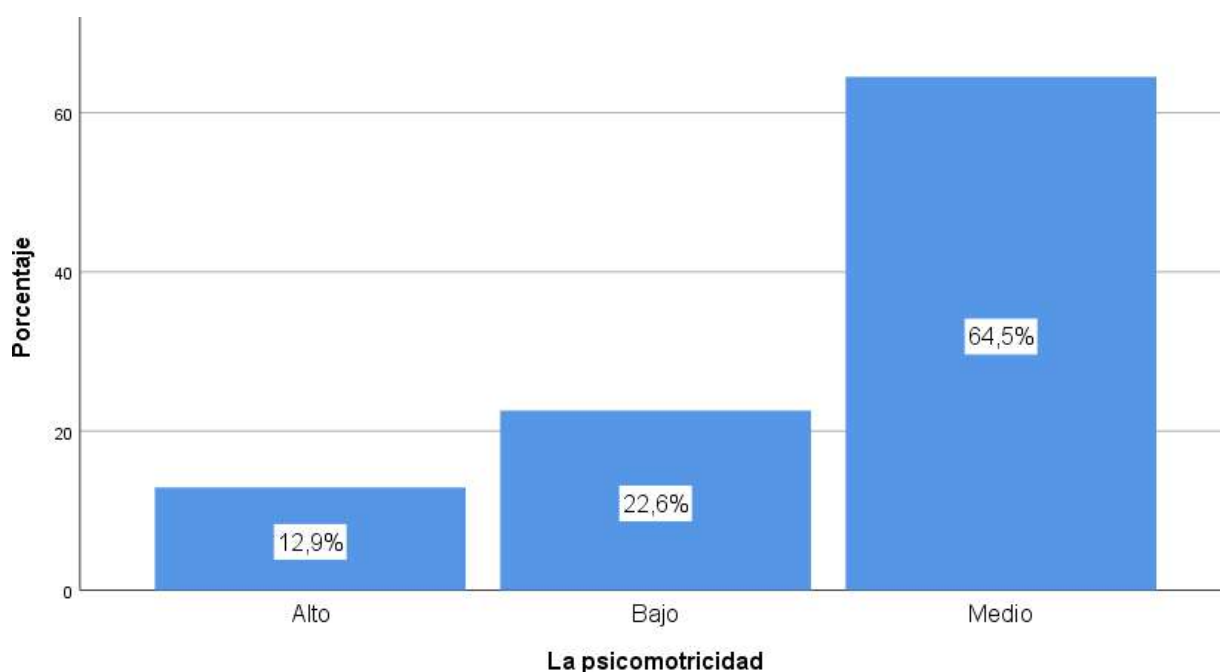


Figura 5. La psicomotricidad

En esta figura un 64,5% de los menores María de Fátima- Luriama en el año 2022 se observa medio nivel en la variable Psicomotricidad, un 22,6% consiguieron un nivel bajo y un 12,9% evidenciaron un nivel alto.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El juego se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

H₀: El juego no se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

Tabla 9. El juego y la psicomotricidad

		Correlaciones	
		El juego	La psicomotricidad
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	62
	La psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,512**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	62

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

Se muestra una relación de $r = 0,512$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con ello aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por lo tanto se evidencia que existe relación directa entre el juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 con magnitud moderada de correlación.

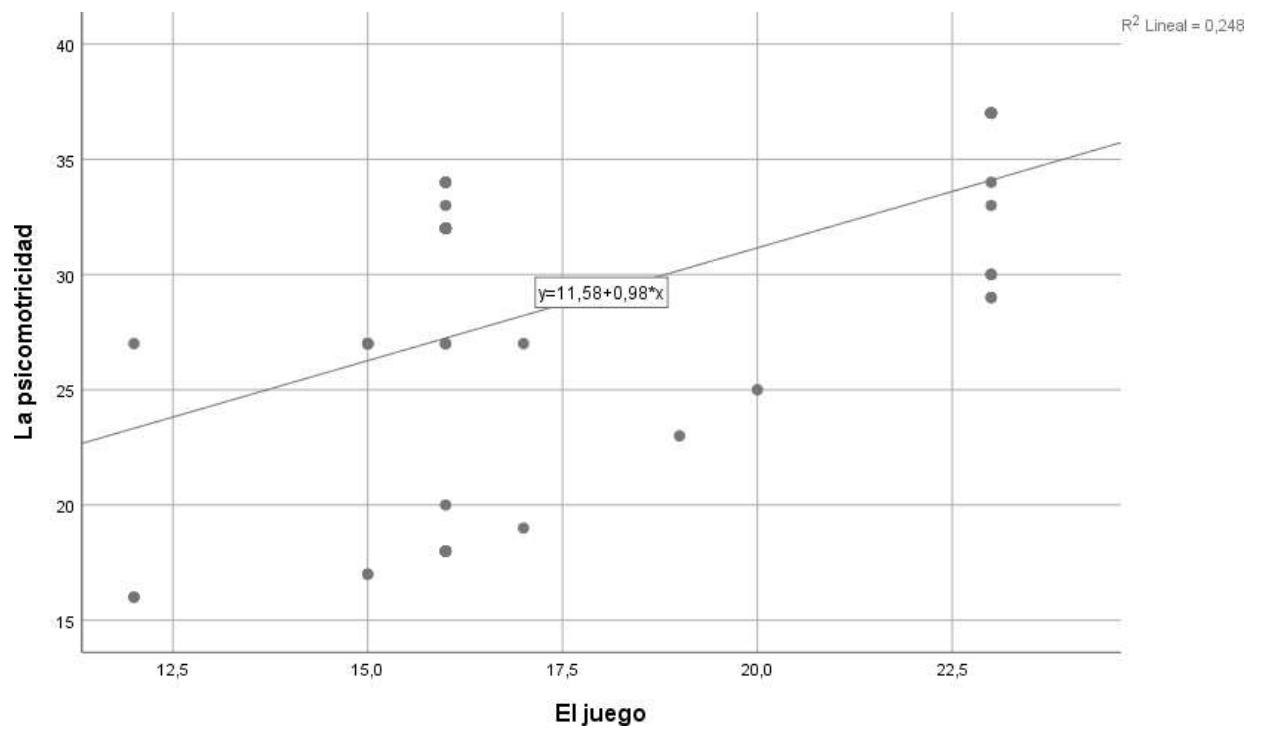


Figura 6. *El juego y la psicomotricidad*

Hipótesis específica 1

H1: La afectividad dentro del juego se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

H0: La afectividad dentro del juego no se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

Tabla 10. La afectividad y la psicomotricidad.

			Correlaciones	
			Afectividad	La psicomotricidad
Rho de Spearman	Afectividad	Coeficiente de correlación	1,000	,483**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	La psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,483**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

Se observa correlación de $r = 0,483$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ aceptando entonces la hipótesis alternativa y rechazamos la nula. Por lo tanto se evidencia que existe relación directa entre la dimensión afectividad del juego y la psicomotricidad colegio María de Fátima-Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud moderada.

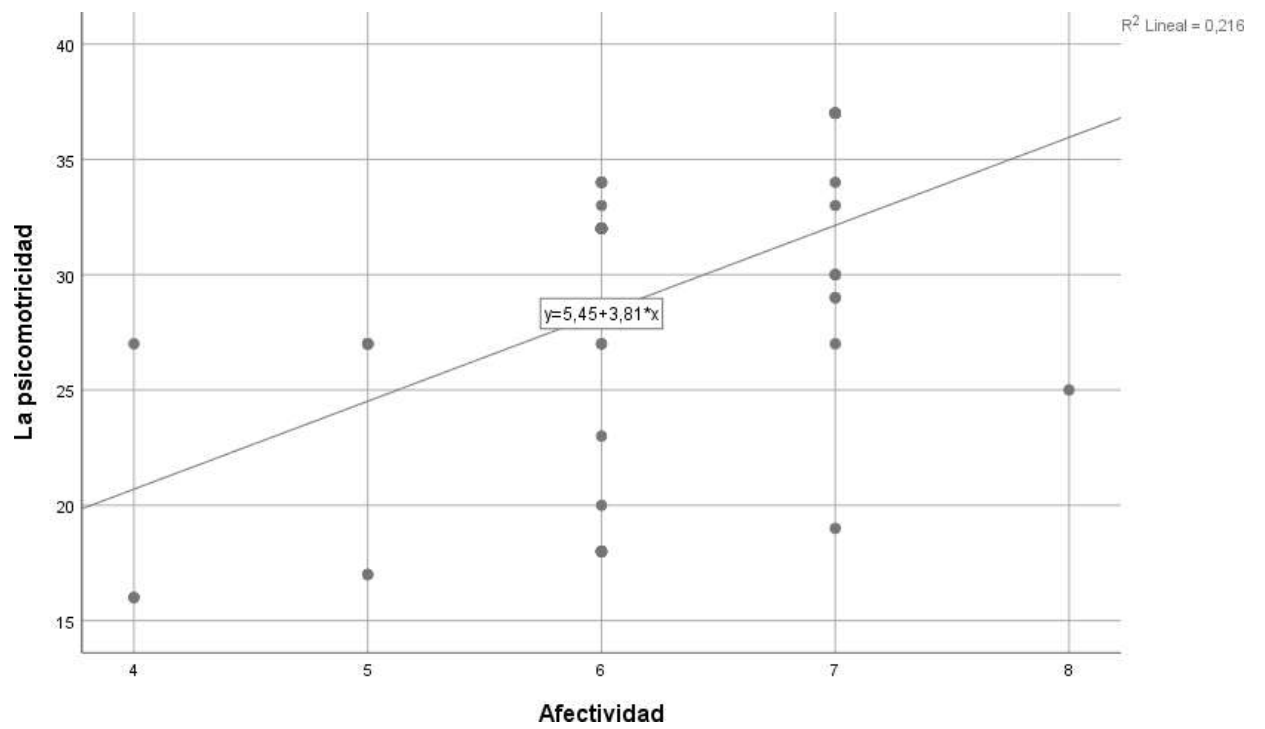


Figura 7. La afectividad y la psicomotricidad

Hipótesis específica 2

H2: La socialización dentro del juego se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022

H0: La socialización dentro del juego no se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022.

Tabla 11. La socialización y la psicomotricidad

			Correlaciones	
			Socialización	La psicomotricidad
			n	ad
Rho de Spearman	Socialización	Coeficiente de correlación	1,000	,585**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	La psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,585**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

Es de correlación de $r = 0,585$ con una valor $\text{Sig} < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por lo tanto se evidenciar que existe relación directa entre la dimensión socialización del juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud moderada.

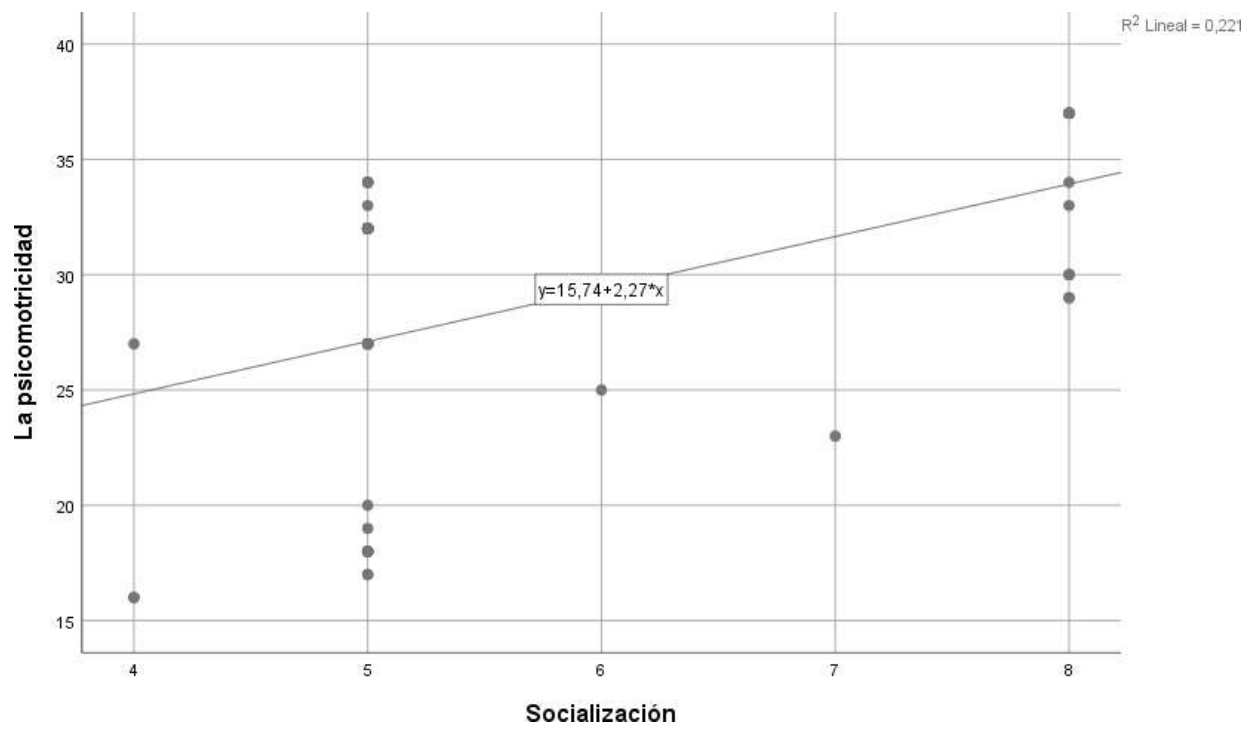


Figura 8. La socialización y la psicomotricidad.

Hipótesis específica 3

H3: La autonomía dentro del juego se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriamama en el año 2022.

H0: La autonomía dentro del juego no se relaciona con la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriamama en el año 2022.

Tabla 12. La autonomía y la psicomotricidad

			Correlaciones	
			Autonomía	La psicomotricidad
Rho de Spearman	Autonomía	Coeficiente de correlación	1,000	,635**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	La psicomotricidad	Coeficiente de correlación	,635**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

La correlación de $r = 0,635$ con un valor $Sig < 0,05$ entonces se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por lo tanto se evidencia que existe relación directa entre la dimensión autonomía del juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriamama en el año 2022 La correlación es de magnitud buena.

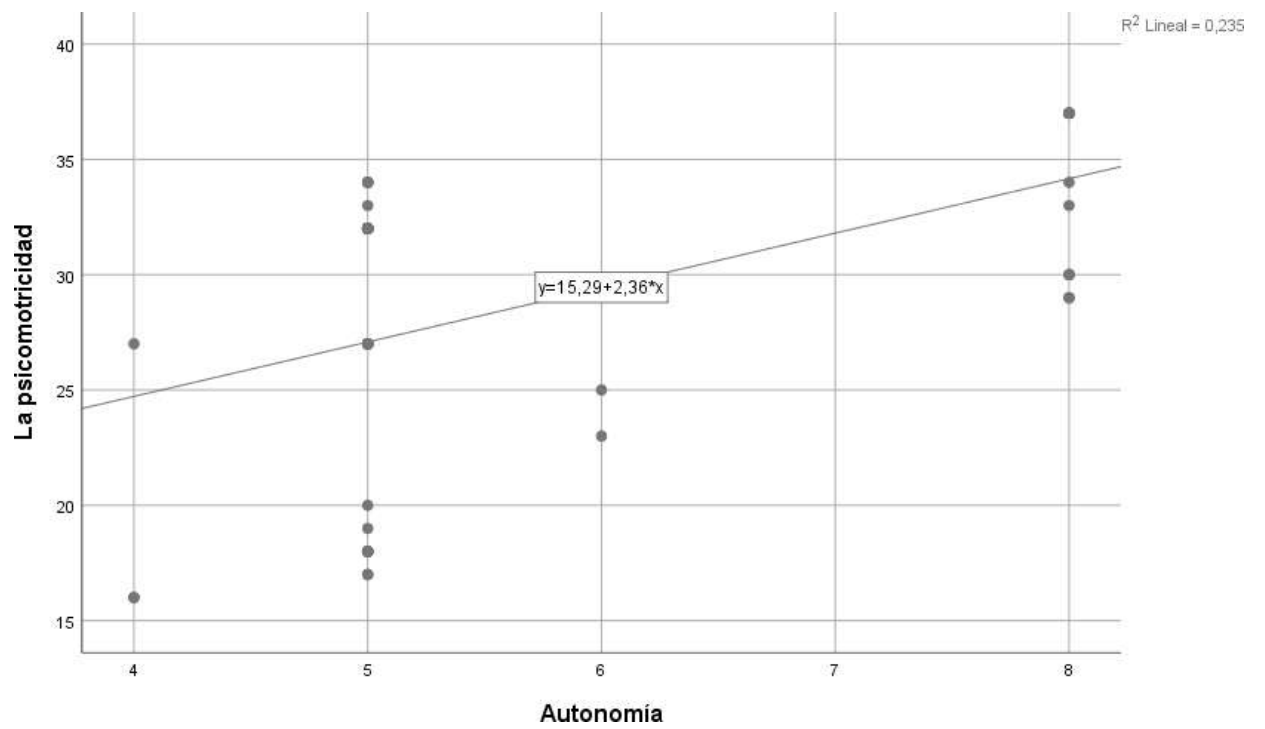


Figura 9. La autonomía y la psicomotricidad.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Jugar es una de las actividades más importantes para los niños. Los niños juegan, pero no debemos olvidar que no es sólo por diversión o entretenimiento, sino que también lo hacen para aprender. Es el termómetro que mide su salud. Jugar no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños.

Por otro lado, la psicomotricidad es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar sus movimientos corporales de forma saludable, mejorando así sus relaciones y comunicación con los demás. Su principal ventaja es que favorece la salud física y mental del niño. Existen multitud de talleres que intentan estimular la coordinación motora y psicomotriz con técnicas específicas de cada niño. La psicomotricidad está dirigida a todos los niños y niñas de hasta 7 años.

Según los análisis realizados vemos que en el Jardín de María de Fátima-Luriana en 2022 existe una relación directa entre el juego y la psicomotricidad. La conexión es de mediana magnitud. Mismos resultados se encontraron en el trabajo de Acosta (2022) en la investigación “Estrategias de enseñanza virtual para el desarrollo de la psicomotricidad global en niños de educación inicial” de la Universidad Técnica del Ecuador. El objetivo general es diseñar una guía de estrategias de enseñanza virtual de la psicomotricidad. Se premia a expertos y usuarios por la propuesta y se recomienda su implementación en niños de preescolar para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa, con criterios técnicos, didácticos, basados en la imaginación y con iniciativas imaginativas,

aprovechando la virtualidad con visibilidad muy clara en los estudiantes. ' Los cuerpos y su aprendizaje. Las actividades de la guía se dividieron en tres bloques, para cada uno de los cuales se proporcionó un enlace a ejemplos desarrollados en los vídeos visualizados. Concluyeron que los resultados son alentadores en relación a los datos generados durante el pretest y postest, ya que notan que ha habido avances significativos y significativos en todos los puntos observados. Es justo decir que la propuesta ha tenido un impacto positivo

Y en la de Sotelo y Garcia (2022) con el nombre Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020 en la Universidad José Carlos Mariátegui el objetivo demostrar cómo influyen cuando juegan cooperativamente en la motricidad en los niños de este distrito, en el área Metodológico se emplea el tipo de investigación aplicada, y a nivel explicativo se utilizó el examen de ingreso y el examen de ingreso por el mismo motivo de cuando se observan relación entre estas dos variables. Liberación de muestras infantiles seguida de manipulación de variables para permitir el diseño experimental. Se realizaron pre-tests y post-tests a 10 niños de 5 años que participaron en la encuesta, se procesaron todos los datos de entrada y salida y se analizaron todos los resultados presentados en la encuesta de esta institución.

Por ello, los juego o acciones que se realizan al jugar, es decir, jugar al aire libre, correr e incluso sentarse una o dos veces, permiten que el niño desarrolle empatía y control sobre sus emociones. El niño aprende a coordinar sus movimientos, a imaginar y evaluar riesgos. Esto ayuda a que las personas sufran menos estrés y ansiedad en la edad adulta y mejora sus habilidades sociales. Jugar favorece el desarrollo psicomotriz en la infancia porque favorece el aprendizaje

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación directa entre el juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud moderada.
- **Segunda:** Existe relación directa entre la dimensión afectividad del juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud moderada.
- **Tercera:** Existe relación directa entre la dimensión socialización del juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud moderada.
- **Cuarta:** Existe relación directa entre la dimensión autonomía del juego y la psicomotricidad en el Jardín María de Fátima- Luriama en el año 2022 La correlación es de magnitud buena.

RECOMENDACIONES

Primero: se recomienda solicitar a las autoridades del Ministerio de Educación de todos los niveles que diseñen cursos de capacitación para docentes de educación primaria del país, especialmente en los temas de juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Niños y niñas a su cargo.

- En segundo lugar, los maestros de primera infancia utilizan los juegos tanto como sea posible como estrategia para satisfacer las capacidades académicas de los niños que aprenden en este nivel.
- Tercero: Se recomienda a los padres de niños de escuela primaria que brinden a los maestros de sus hijos el apoyo necesario para que puedan alcanzar sus metas y habilidades educativas.

II. Referencias

- Marca Ceras , R. d. (2019). Desarrollo psicomotor de niños y niñas. *Desarrollo psicomotor de niños y niñas de 0 a 5 años* . Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Chosica.
- Acosta Yugcha,, M. C. (s.f.). Estrategias didácticas virtuales. *Estrategias didácticas virtuales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de educación Inicial*. Universidad Técnica del Ecuador, Ecuador.
- Almeida, I. L. (2015). *Procesos de aplicación de instrumentos lúdicos*. Ecuador: Runayupay/publicaciones.
- Alonso Arijá , N. (2021). El juego como recurso educativo. *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid, Palencia.
- Aucouturier, B. (2007). *Didáctica de la expresión corporal* . Barcelona: Graó,RIF,S.L.
- Beltrán Mora, Á. V., Guzmán Ospina, Á. J., & Salazar Castillo, L. P. (2021). El juego de reglas como estrategia pedagógica. *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje significativo en el área ciencias naturales*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Soacha, Cundinamarca Colombia.
- Bernejo, R., & Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- Bolaños, D. F. (2010). *Bolaños, D. F. (2010). Desarrollo Motor Movimiento e interacción*. Colombia: Editorial Kinesis. Colombia: Editorial Kinesis.
- Cañar Jiménez, A. d. (2017). El juego en el desarrollo infantil . *El trabajo el juego en el desarrollo infantil en los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa Victoria Vásquez Cuvi* . Universidad Técnica de Cotopaxi de Ecuador, Latacunda Ecuador.

- Educación, M. d. (2012). *Guía de Orientaciones del uso del módulo de materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años- ciclo II*. Lima: Ministerio de Educación (2012). Guía de Orientaciones del uso del módulo de matePeru: iQuad Graphics S.A.
- Hernandez et al. (2004). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. Craw Hill.
- Huizinga, J, J. (2010). *Homo Ludens*. Buenos Aires:Emecé. Buenos Aires: Argentina :Emecé.
- Liva, M. (2020). La psicomotricidad como recurso. *La psicomotricidad como recurso en las prácticas de docentes de educación especial*. Universidad Nacional de Cuyo Argentina, Liva, Mariel (2020) en la licenciatura de psicomotricidad La psicomotricidad como recurso en las prácticas de docentes de educación especial Universidad Nacional de Cuyo Argentina.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *EL juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado. España: Redalyc-org.
- Piaget, J. (1983). *Periodo del Desarrollo Humano*. MADRID: Casa del Libro.
- Portuguez Tapia, Y. R. (2022). El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad. *El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018*. Universidad de San Marcos, Lima.
- Sánchez, R., Fiestas, R., Garrido, M., & Vila, M. (2016). *Entorno educativo de calidad en Educación inicial: Guía para docentes del Ciclo II, conocer para planificar y mejorar*. Lima, Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Silva, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú:: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Sotelo Yañe, I., & Garcia Yuto, M. M. (2022). Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad. *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 Señor de Huanca en Pacobamba provincia de Andahuaylas,2020*. Sotelo Yañe, Ines; Garcia Yuto, Margoth Marleny(2022)

con el nombre Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la I.E.I. N°169 S Universidad José Carlos Mariategui, Moquegua.

Velasco De Córdova, A. M. (2019). La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa*. Universidad San Pedro, Lima.

ANEXOS

Matriz de consistencia

El juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima-Luriamama en el año 2022				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera se relaciona el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo la creatividad se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?</p> <p>¿Cómo la afectividad se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?</p> <p>¿Cómo la socialización se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?</p> <p>¿Cómo la autonomía se relaciona con la psicomotricidad en el jardín de Luriamama?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Analizar la relación entre Creatividad y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Determina la relación entre la afectividad y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Determina la relación entre la socialización y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Determina la relación entre autonomía y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p>	<p>- El Juego</p> <p>- Psicomotricidad</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Se relaciona significativamente el juego y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Se relaciona significativamente la afectividad y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022.</p> <p>Se relaciona significativamente la socialización y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p> <p>Se relaciona significativamente la autonomía y la psicomotricidad en jardín María de Fátima - Luriamama en el año 2022</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Es descriptiva porque solo especificaremos que recolectaremos información de las variables en estudio de manera independiente para que podamos analizar la influencia de una persona sobre otra en el futuro.</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>El nivel de nuestra investigación es descriptivo, porque no modificaremos ninguna variable, solo observaremos y analizaremos los eventos que ocurren en la investigación.</p> <p>Diseño</p> <p>No experimental, este diseño se centra solo en la observación y el análisis, y no intenta modificar ninguna de las variables, ya que solo intenta describir lo que sucede entre las dos variables de forma independiente. Nuevamente, es una sección transversal, porque solo evaluaremos la muestra en un tiempo y espacio específico, no cómo el tiempo afecta la variable en estudio.</p> <p>Enfoque</p> <p>Porque no solo debemos presentar nuestro trabajo de manera objetiva, sino también mostrar nuestro trabajo personalmente para que estas dos variables puedan ser analizadas correctamente, por lo que utiliza una variedad de métodos.</p> <p>Población y muestra</p> <p>Población: La población de estudio estuvo 62 escolares La muestra: 62 escolares del colegio Muestra: $K = N/n = 80/25\% = 80/20 = 4$</p>

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de Observación

VARIABLE 1: EDUCACION PSICOMOTRIZ
(Autor: Venancio Janampa Johaira Katerine-2019)

Nombre del niño.....

Nombre de la maestra.....

Instrucciones: Marca con una aspa (X) según la conducta observada.

Nunca, a veces y siempre

N°	Dimensiones	indicadores	Nunca	a veces	siempre
	Motora gruesa				
01		Se ubica en el espacio			
02		Realiza actividades motrices como caminar en líneas,			
03		Realiza actividades motrices como correr,			
04		Realiza actividades motrices como saltar,			
	Motora fina				
05		Desglosar			
06		pinta			
07		abobilla			
08		Plastilina estarcido			
09		Construcciones			
10		Ensartar			
11		Trazos			
12		Corte y perforación			
13		Pega			
14		Punza			
15		Dibujar			