

# PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO

*por* Roxana Sevillano

---

**Fecha de entrega:** 03-nov-2023 07:45a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2215583119

**Nombre del archivo:** INFORME\_DE\_TESIS\_ROXANA\_03\_11\_2023\_FINAL\_OK.docx (1.28M)

**Total de palabras:** 14829

**Total de caracteres:** 82703

<sup>2</sup>  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE  
CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO**

**2022**

**TESIS PARA OBTENER TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

Br. Roxana Sevillano Sandoval

**ASESORA:**

Dra. Emérita Vásquez Tolentino

ORCID 0000 0001 9629 6034

<sup>2</sup>  
**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

**AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.  
**Arzobispo Metropolitano de Trujillo Fundador y Gran Canciller de la  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, O.S. A.  
**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

<sup>5</sup>  
Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo  
**Vicerrectora académica**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo  
**Decana de la Facultad de Humanidades**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta  
**Vicerrectora Académica de Investigación**

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín  
**Secretaria General**

## APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo Dra. Emérita Vásquez Tolentino con DNI N° 32835817 como asesora de la Tesis titulada **“JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2022”** desarrollada por la Bachiller Roxana Sevillano Sandoval con DNI N° 75742504, egresada del Programa de Titulación por Convalidación en Educación Inicial, considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el decano de la Facultad Humanidades.

Trujillo, setiembre del 2022.

---

DNI 32835817

ASESORA

## **DEDICATORIA**

A mi estimado padre, quien me enseñó que el mejor conocimiento que se puede tener es el que se aprende por sí mismo. A mi adorada madre, quien me enseñó que incluso la tarea más grande se puede lograr si se hace un paso a la vez.

**Roxana Sevillano Sandoval**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por permitirme lograr esta meta tan anhelada, a mis maestros por contribuir con mi formación y la Casa de estudios que me dio la oportunidad para ser una profesional de servicio.

**Roxana Sevillano Sandoval**

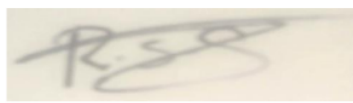
## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Roxana Sevillano Sandoval con DNI N° 75742504, egresada del Programa de Titulación por Convalidación en Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2022. El cual consta de un total de 69 páginas, en las que se incluye 12 tablas y 12 figuras, más un total de 15 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de ....., el cual es Aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



Roxana Sevillano Sandoval

DNI N° 75742504

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS .....	ii
APROBACIÓN DEL ASESOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....	vi
INDICE DE CONTENIDOS .....	vii
INDICE DE TABLAS .....	viii
INDICE DE FIGURAS .....	ix
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. METODOLOGÍA .....	19
III. RESULTADOS.....	22
IV. DISCUSIÓN .....	33
V. CONCLUSIONES .....	36
VI. RECOMENDACIONES .....	37
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38
ANEXOS .....	43



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	20
<b>Tabla 2</b> Muestra en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	20
<b>Tabla 3</b> <sup>1</sup> Prueba de normalidad de las variables juegos y psicomotricidad gruesa y sus dimensiones .....	22
<b>Tabla 4</b> Correlación de la variable juegos y psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	23
<b>Tabla 5</b> Nivel de juegos en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	23
<b>Tabla 6</b> Juegos de construcción en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	25
<b>Tabla 7</b> Juegos de mesa en estudiantes de cinco <sup>2</sup> años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	26
<b>Tabla 8</b> Juegos al aire libre en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	27
<b>Tabla 9</b> Nivel de psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	29
<b>Tabla 10</b> Relación entre juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	30
<b>Tabla 11</b> <sup>2</sup> Relación entre juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	31
<b>Tabla 12</b> Relación entre juegos al aire y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	32

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Nivel de juegos en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	25
<b>Figura 2</b> Juegos de construcción en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	25
<b>Figura 3</b> Juegos de mesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	26
<b>Figura 4</b> Juegos al aire libre en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	27
<b>Figura 5</b> Nivel de psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022 .....	24

## RESUMEN

Esta investigación tuvo por objetivo general: : Determinar la relación entre los juegos y psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022 y se planteó la investigación de tipo básica, diseño no experimental – transversal y de nivel correlacional con un enfoque cuantitativo que usó la encuesta como técnica y el cuestionario como el instrumento para poder recolectar los datos usándose una muestra de 44 niños el cual fue validado con el juicio de tres expertos y su confiabilidad según el test alfa de Cronbach (0.90 y 0.89) comprobó que el instrumento era altamente confiable. Se usó el coeficiente r de Pearson para obtener los niveles de correlación. Al aplicar las pruebas para evaluar la correlación de variables existentes se determinó que entre la variable juegos y psicomotricidad gruesa existe relación. Llegando a la conclusión que, entre la variable juegos y psicomotricidad gruesa existe relación positiva, es decir que a una mejor adaptación de juegos se evidencia una mejor psicomotricidad gruesa.

**Palabras clave:** juegos, psicomotricidad gruesa, estudiantes.

## ABSTRACT

This research had the <sup>2</sup> general objective: To determine the relationship between games and gross psychomotor skills in five-year-old students of Educational Institution No. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022 and a basic research, non-experimental design was proposed. – cross-sectional and correlational level with a quantitative approach that used the survey as a technique and the questionnaire as the instrument to collect the data using a sample of 44 children which was validated with the judgment of three experts and its reliability according to the alpha test Cronbach's test (0.90 and 0.89) proved that the instrument was highly reliable. Pearson's r coefficient was used to obtain correlation levels. When applying the tests to evaluate the correlation of existing variables, it was determined that there is a relationship between the variable games and gross psychomotor skills. Coming to the conclusion that, between the variable games and gross psychomotor skills, there is a positive relationship, that is, a better adaptation of games shows better gross psychomotor skills.

Keywords: games, gross psychomotor skills, students.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional según, Flores (2020), la psicomotricidad gruesa implica el control y la **coordinación de los movimientos** amplios **del cuerpo, como** brincar, andar, **gatear** y **rodar**. Estas destrezas permiten al niño realizar actividades cotidianas sin dificultad en un futuro, siendo que, en la etapa de los cinco años, los niños se encuentran en pleno desarrollo de su psicomotricidad gruesa y es en esta edad en la que se deben sentar las bases para un buen desarrollo físico en el futuro. Sin embargo, es una preocupación común que cada vez más estudiantes de esta edad presenten dificultades en su desempeño psicomotor, lo que puede afectar su aprendizaje y su desarrollo integral.

Araujo (2018) sostiene que existen los juegos cooperativos que son propuestas lúdicas que permiten disminuir los problemas a los cuales el niño(a) se ve expuesto con relación a su desarrollo psicomotor. Pero es importante destacar que la ausencia de conocimiento y capacitación por parte de los profesores en relación a la psicomotricidad y su relación con el juego también puede ser un obstáculo en la implementación de actividades adecuadas en el aula, donde los docentes son fundamentales en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños, por lo que es esencial que tengan las herramientas y conocimientos necesarios para fomentar la psicomotricidad en sus alumnos (Webster & Hackey, 2020).

Según Cepal (2020) sustenta que a medida que el ser humano se desarrolla, adquieren mayor importancia sus experiencias llegando a influir en su formación integral, siendo en ese momento que el juego asume un rol relevante por ser una actividad que se aprende para disfrutar e interactuar con sus pares y demostrar sus sentimientos y su forma de pensar al mostrarse a los demás. Sin embargo, otra problemática a considerar es la ausencia de una variedad de juegos y actividades de psicomotricidad gruesa en el entorno educativo, donde muchas veces los niños se ven limitados a realizar actividades sedentarias, lo que puede afectar su desarrollo físico y su capacidad para aprender y socializar adecuadamente.

En efecto, se confirma que el juego es una actividad que cumple un rol primordial en el desarrollo intelectual, físico, emocional y artístico en los niños, es decir, lo preparan para la vida y les permiten vivenciar situaciones que les divierte o causa conflictos que en el futuro se verán inmersos (Rivera, 2018). Según un nuevo análisis de UNICEF (2017), más de la mitad, o el 55 por ciento de los niños de edades comprendidas entre 3 y 4 años,

aproximadamente 40 millones, en 74 países, 14 de ellos de América Latina y El Caribe, tienen un padre que no juega o participa en actividades de aprendizaje temprano con ellos.

A nivel nacional, MINEDU (2018), según este concepto, durante su crecimiento físico y mental, los niños y niñas aprenden sobre su cuerpo al moverse, probar diferentes posiciones, desplazarse y jugar, siempre en contacto con su entorno y lo que los rodea. Aunque en la realidad cabe destacar que existen desigualdades en el acceso a una educación de calidad, lo que puede afectar directamente el desarrollo de los niños y niñas en diversas habilidades, entre ellas la psicomotricidad gruesa. Por lo tanto, es fundamental que se promueva la inclusión y la equidad en la educación, para que todos los niños y niñas puedan tener acceso a experiencias lúdicas y de aprendizaje que contribuyan a su desarrollo integral.

Además, en la actualidad, nos encontramos con una problemática relacionada al juego y la motricidad gruesa en los niños, debido al aumento del tiempo en el uso de celulares y las actividades sedentarias, como ver televisión o jugar videojuegos, está afectando significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños por pasar largas horas frente a una pantalla, los niños no tienen la oportunidad de realizar actividades que requieren movimiento y coordinación, lo que puede retrasar su desarrollo motor y afectar su salud física y emocional (Jiménez & Romero, 2019).

Según el INEI (2020), en el Perú se ha registrado un aumento en el uso de internet por parte de niños y adolescentes, tal y como se evidencia en su informe "Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares", el cual compara los trimestres de julio, agosto y septiembre del 2019 con los del 2020, donde la población de niñas, niños y adolescentes es la que ha experimentado el mayor incremento en cuanto al uso de Internet, donde se observa un incremento del 41,1% al 69,8% en el grupo de 6 a 11 años y del 77,4% al 85,7% en el grupo de 12 a 18 años.

Los niños enfrentan distintos obstáculos en el desarrollo de su psicomotricidad, proceso crucial para su crecimiento físico, cognitivo, social y emocional. Sin embargo, una solución efectiva puede encontrarse en los juegos populares, porque estos juegos proporcionan una excelente forma de ejercicio físico y estimulación mental que fomenta el desarrollo integral del niño, teniendo en cuenta que los juegos no solo son beneficiosos para el cuerpo y la mente, sino que también promueven la sensación de plenitud en los niños, lo que tiene un impacto positivo en su felicidad y bienestar emocional. Por lo tanto, incorporar

juegos populares en la rutina de los niños puede ser una herramienta valiosa para superar obstáculos en su desarrollo psicomotriz (Villalobos, 2021).

A nivel local, en concordancia con lo señalado en la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, se aprecia que los niños de cinco años no han desarrollado su capacidad psicomotriz pues se observa que los estudiantes no reconocen las partes de su cuerpo, tienen dificultades para correr con obstáculos, para modelar utilizando su cuerpo y para realizar ejercicios, se muestran inseguros, inestables e inhibidos en el aspecto motriz; también no se orientan en el espacio y tiempo, su coordinación general es deficiente. A lo ya mencionado se puede añadir la excesiva protección que algunos padres brindan a sus hijos, evitando que jueguen por miedo a que se lastimen, donde esta intervención de los padres puede generar problemas en el entorno de los niños, ya que los representa como un impedimento en su crecimiento y desarrollo, impidiendo que los menores realicen actividades que les ayudan a ejercitar su cuerpo por temor a que tengan algún tipo de accidente o lesión.

Ante esta problemática se presentó el interés por realizar esta investigación para contribuir con la información para las maestras del nivel y brindarles los resultados oportunamente para que puedan realizar sus planes de mejora en beneficio de los estudiantes para incrementar su psicomotricidad gruesa mediante el juego.

Por lo que, se tuvo que considerar la siguiente problemática. En primera instancia, se formuló el problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022? De igual forma se formularon los problemas específicos:

1. ¿Cuál es la relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?

2. ¿Cuál es la relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?

3. ¿Cuál es la relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?

La investigación realizada tiene una justificación teórica sólida respaldada principalmente por Piaget (1956) y Wallon (1987), enfocándose en brindar a los docentes de la institución de estudio una valiosa fuente de información donde se destaca que la utilización de juegos fomenta el crecimiento de la habilidad motora en su forma más amplia, al brindar la oportunidad de estimular la coordinación, el equilibrio y otras destrezas, donde los docentes podrán enriquecer sus conocimientos y habilidades en el área de psicomotricidad infantil, sustentadas en las teorías de diversos autores destacados en el campo, así como en artículos científicos recientes, lo que garantiza la actualidad y relevancia de la investigación. Esta justificación teórica resulta esencial, ya que contribuirá a respaldar las teorías desarrolladas en el estudio y ayudará a los docentes a plantear objetivos concretos para mejorar la capacidad psicomotora de los niños a través del juego, pues al contar con una base teórica sólida, los resultados de la investigación tendrán mayor validez y podrán ser aplicados en diferentes contextos educativos.

En lo práctico se justifica debido a que ayudará a los docentes para que desarrollen en el aula actividades centradas en el juego que promueva la psicomotricidad de los niños para mejorar el desarrollo psicomotriz de sus estudiantes, permitiendo a los docentes identificar el nivel de psicomotricidad gruesa de cada uno de sus estudiantes, lo que les permitirá diseñar estrategias y métodos de enseñanza adecuados para potenciar y mejorar esta habilidad en los niños y de esta manera, los maestros podrán tomar decisiones acertadas en el uso de actividades lúdicas y juego en las clases, convirtiéndolas en oportunidades de aprendizaje efectivas para el desarrollo psicomotriz de los niños.

En lo social se justifica porque buscará generar conciencia y motivación en los docentes para que sigan realizando actividades de juego para mejorar la psicomotricidad gruesa a través de estrategias de enseñanza, porque al lograr que los educadores implementen estas estrategias de enseñanza, se beneficiará directamente a los niños, quienes desarrollarán habilidades físicas y mentales fundamentales para su crecimiento y aprendizaje integral. Asimismo, se busca impactar de manera indirecta en los padres, quienes podrán acompañar y reforzar estas actividades en el hogar, promoviendo una mayor interacción y vínculo con



sus hijos, así como también fomentando un estilo de vida más activo y saludable en la familia contribuyendo a una sociedad más consciente y comprometida con el bienestar y desarrollo de sus futuras generaciones.

Dentro del aporte metodológico, se contribuirá con el instrumento que permitió evaluar a los estudiantes en su desarrollo psicomotriz para detectar el nivel en que se encuentran y tomar las decisiones en cuanto al trabajo relacionado con el juego y los desarrollos en psicomotricidad de los estudiantes. Asimismo, este instrumento podrá ser utilizado por futuras investigaciones relacionadas con el tema, lo que ampliará el alcance de la presente investigación y contribuirá al avance del conocimiento en relación al desarrollo psicomotriz en edades tempranas.

En base a lo anterior descrito, se establecieron los objetivos de la investigación. Cuyo objetivo general es: Determinar la relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.

De igual forma, se consideran los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar <sup>4</sup> la relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.

2. Identificar <sup>4</sup> la relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.

3. Identificar la relación entre <sup>1</sup> los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.

Se considera como hipótesis general:

Existe relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022

De igual forma, se consideran las siguientes <sup>4</sup> hipótesis específicas:

1. Existe relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022

2. Existe relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022

3. Existe relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.

En cuanto, a nivel internacional, se consideraron los siguientes estudios previos: Mendieta et al. (2019) en su investigación “Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad” cuyo objetivo: determinar la incidencia de la práctica del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cuatro y cinco años de una institución del Ecuador. Estudio experimental, su muestra fue de 24 estudiantes, el instrumento una ficha de observación. Se mostraron resultados donde el juego influye en la psicomotricidad. Su conclusión fue que si se practica la rayuela entonces los niños desarrollan la psicomotricidad a través del juego.

También, Aguagallo (2019) en su tesis titulada “Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018” del Ecuador; se plantea el objetivo establecer la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa. Investigación descriptiva, correlacional, su muestra fue 15 estudiantes. El instrumento un cuestionario, en los resultados se muestra el predominio de 60% el nivel de Juegos lúdicos y la motricidad gruesa con una prevalencia del 77%. Del mismo modo se concluyó existe relación entre ambas variables, si se realizan juegos lúdicos entonces, la motricidad se desarrolla de manera significativa.

Así mismo, Bernate (2021) presentó su investigación donde el objetivo de esta investigación fue realizar una revisión sistemática de documentos para demostrar la conexión entre el juego y el desarrollo de habilidades psicomotoras. La metodología utilizada incluyó una revisión sistemática de documentos, empleando protocolos de búsqueda y fases heurísticas. Los resultados muestran que la mayoría de los estudios se

llevan a cabo en las etapas tempranas de la educación, siendo el juego una herramienta crucial e indispensable para el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños. En conclusión, el juego se caracteriza como un elemento fundamental en la progresión de las habilidades motoras y en el crecimiento biológico y psicológico de los niños.

También, Flores (2020) Flores (2020) tuvo como objetivo principal identificar estrategias metodológicas efectivas para promover la psicomotricidad gruesa y el desarrollo de la lateralidad en niños de esta edad. El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque descriptivo y se emplearon métodos inductivos, deductivos y científicos, así como las técnicas de observación, entrevista y encuesta. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes, una docente, un director y representantes legales; mientras que los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo y un cuestionario. Los resultados mostraron que los niños presentan dificultades en su lateralidad debido a una falta de aplicación de estrategias metodológicas adecuadas en sus aprendizajes. Se concluye que los niños de 4 a 5 años requieren de actividades que promuevan su desarrollo psicomotor y lateralidad.

En cuanto, a nivel nacional: Villalobos (2019) en su investigación "Juegos populares en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cinco años de una institución educativa" se plantea su objetivo: demostrar que la aplicación de juegos populares mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 014 Estrellitas de María- José Leonardo Ortiz - Chiclayo; investigación cuasi experimental; su muestra de 25 estudiantes de 4 años; utilizó como instrumento un test de psicomotricidad. Los resultados mostraron que los juegos populares tienen una influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes, de manera integral. Llegó a su conclusión que la aplicación del programa de los juegos populares mejoró en gran medida el desarrollo de la psicomotricidad.

Asimismo, Morante (2019) llevó a cabo su estudio que tuvo como objetivo general determinar si la implementación del juego como estrategia de aprendizaje contribuye al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años en la I.E.P. "Fátima de Falconeri" en el Distrito de Nuevo Chimbote en el año 2018. La investigación se enmarca en un enfoque explicativo, con un diseño pre-experimental y un nivel cuantitativo, utilizando una muestra de 18 alumnos. Los resultados obtenidos indicaron que el juego como estrategia de aprendizaje tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Asimismo, Dulanto (2019) en su trabajo titulado “El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018” plantea como objetivo: determinar el juego como estrategia y su relación con la psicomotricidad; investigación con enfoque cuantitativo correlacional de tipo no experimental y descriptiva; con una muestra es 70 participantes; utilizó los instrumentos, lista de cotejo y cuestionario. Sus resultados muestran que hay buena asociación del juego con la psicomotricidad, según Serman 0.826 es el nivel de significancia. De igual modo se observa con las dimensiones conciencia corporal 0.856 y creatividad 0.761, presentando buena asociación. Su conclusión fue que el juego es una estrategia que permite el desarrollo de la psicomotricidad.

Por otro lado, Valladolid (2020), busco determinar de qué forma los juegos contribuyen en la formación de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes infantes de cuatro años, así mismo este estudio es de tipo pre experimental y cuantitativa de tal manera que el número de sujetos conformada para la población muestra correspondía a 18 niños. Llegando a aplicarse como objeto instrumental una lista de cotejo y el método de observación. Así mismo fue necesario el uso de Excel 2016 y SPSS v 26.0. Así mismo se evidenció en los resultados que es afirmativa una diferencia relevante respecto al uso del juego, alcanzados en el pre test con el objetivo alcanzado del pos test, los sujetos de prueba (niños de cuatro y cinco años) han dado a conocimiento mejor nivel respecto a nuestro tópico al ejercer las mencionadas actividades, en un inicio se denota una disminución de nivel del 72% al 11%, respecto al nivel proceso se ha mantenido en un redondo 17%, y el nivel alcanzado incremento del 11% al 72%. De esta manera se pudo concluir que el juego sí tiene implicancias positivas respecto a la mejora en la psicomotricidad gruesa en los infantes participantes, esto debido a que la mayoría de estos sujetos de 4 años de edad evidenciaron un gran interés en las actividades ejecutadas (el juego) en una cifra mayor del 70% de los mencionados.

Así mismo, a nivel local, Saldarriaga & Vega (2019), en su investigación que tuvo el propósito de determinar la relación entre el juego infantil y las habilidades psicomotoras en un grupo de estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N.º 1709 "Niño Jesús" en Puerto Malabrigo, en un estudio descriptivo correlacional. La población estuvo compuesta por 94 estudiantes, con una muestra de 22 estudiantes, tanto masculinos como femeninos. Se utilizaron la prueba de Juego Infantil, dirigido a estudiar la caracterización lúdica en los

niños, y la prueba de Habilidades Psicomotoras Infantiles. En el juego infantil los resultados arrojaron que el 77% de los estudiantes se encontraban en el nivel Intermedio, el 23% en el nivel Bajo, y ningún niño estaba en el nivel Alto. En contraste, en las habilidades psicomotoras, el 81.8% de los estudiantes se encontraban en el nivel Alto, el 18.2% en el nivel Intermedio, no existiendo niño alguno que estaba en el nivel Bajo. Se ve que existe evidencia de una relación directa entre el juego infantil y las habilidades psicomotoras en niños de 4 años en la Institución, ya que la prueba estadística arrojó una correlación de  $r = 0.22$ , lo que indica una asociación entre las variables de Juego Infantil y Psicomotor. Sin embargo, este valor comprende a un nivel bajo de correlación, careciendo de significado estadístico.

Por otro lado, Ávalos & Polonio (2022) presentaron su investigación titulada "Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo" La investigación tuvo como objetivo determinar la asociación de los juegos tradicionales con las habilidades psicomotoras en niños de 5 años en la Institución. Tuvo un enfoque metodológico cuantitativo, de tipo básico y empleó un diseño correlacional. La muestra consistió en 27 estudiantes del salón "Honestidad", quienes tenían 5 años de edad. Las variables bajo estudio fueron los juegos tradicionales (considerados la variable independiente) y las habilidades psicomotoras (la variable dependiente). Los instrumentos utilizados incluyeron formularios de lista de verificación creados por los investigadores, y según los resultados, se observó una relación positiva entre los juegos tradicionales con las habilidades psicomotoras. Con un valor de R-cuadrado ( $R^2$ ) de 0.127, se puede inferir que el 12.7% de la variación en las habilidades psicomotoras puede preverse mediante los juegos tradicionales. Finalmente, se calculó el coeficiente de correlación (R) como  $\sqrt{0.127} = 0.356$ , lo que indica una asociación directa baja de las variables, concluyéndose que hay una asociación directa baja entre los juegos tradicionales y las habilidades psicomotoras en este contexto.

También, Caballero (2023), en donde su investigación busco determinar la conexión existente entre los juegos motores y la habilidad motora gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. Se utilizó un enfoque cuantitativo de nivel correlacional, con un diseño no experimental. La población estuvo conformada por 117 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 30 de 4 años de edad. La recolección de datos se realizó a través de observación y como instrumento se utilizó una guía de

observación, la cual fue validada por tres expertos y obtuvo una alta confiabilidad con un alfa de Cronbach de 0.870 y 0.874. Se respetaron los principios éticos y se obtuvo el consentimiento informado de los participantes. Los resultados descriptivos demostraron que el 36.7% de los niños se encontraba en un nivel de proceso y logro alto en los juegos motores, mientras que el 40% tenía un nivel alto en la habilidad motora gruesa. Los resultados inferenciales revelaron una correlación positiva de 0,837 según el coeficiente de Pearson entre la dimensión del juego constructivo y la habilidad motora gruesa, y correlaciones positivas de 0,824 y 0,919 para las dimensiones de juego de movimiento y juego de desplazamiento, respectivamente. Se concluyó que existe una relación significativa y directa entre los juegos motores y la habilidad motora gruesa, con un coeficiente de correlación alto de 0,945 y un valor de  $P < 0.05$ , lo que confirma la hipótesis planteada en el estudio.

La teoría de Piaget sobre las etapas del desarrollo se basa en la coherencia y la compatibilidad de todas las funciones cognitivas en relación a un nivel específico de desarrollo, incorporando incluso elementos de otras etapas. Según Piaget, en su obra citada por Blanco (2012), "el juego es parte de la inteligencia infantil, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". Sin embargo, hay ciertas capacidades que limitan el origen y la evolución del juego, como las habilidades simbólicas, de razonamiento y sensoriomotrices. Aunque en un principio Piaget se centró en la cognición y no prestó mucha atención a las emociones y motivaciones de los niños, su trabajo se enfocó en la "lógica" y la "inteligencia", dando lugar a diversas formas a medida que las personas se desarrollan.

En resumen, según Fernández (2015), el juego tiene su origen en la necesidad de relacionarse con otros y es una actividad social que va más allá de los instintos y pulsiones individuales. A través del juego, los niños adquieren roles complementarios y utilizan su creatividad e imaginación para transformar objetos, como una escoba en un caballo. Para Vygotsky, el juego permite que los niños adquieran un mayor autocontrol y alcanzan un nivel de desarrollo cercano al de niños mayores, lo que lo convierte en una importante herramienta para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Según Blanco (2012), el juego es motivo de interés especial en la investigación psicológica, ya que se reconoce su importancia en el proceso de desarrollo de la actividad y el pensamiento. Este autor se basa en los estudios de Darwin, quien demostró que las

especies más aptas son las que mejor se adaptan a los cambios del medio ambiente. Por lo tanto, el juego se considera una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Se entiende que el juego es una actividad esencial en la infancia que ayuda en la madurez y contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades en los niños. Según lo antes mencionado, se conocerá las bases teóricas, donde Córdova (2017) sustenta que el juego es una actividad natural para los niños en todas las regiones y culturas mundiales. Los juguetes que se utilizaron en los tiempos más antiguos se crearon haciendo uso de palos, piedras y arcilla. Piaget (1956) sostiene que jugar es una herramienta fundamental mediante la cual el niño desarrolla su inteligencia, sus habilidades motoras simbólicas y su razonamiento. Además, considera que el juego forma parte del crecimiento y la maduración del infante, y que la psicomotricidad juega un papel importante en la mejora del proceso cognitivo e intelectual del niño. Estos elementos condicionan el origen y la evolución del juego.

Juárez (2017) sostiene que el potencial del juego en el desarrollo de las actividades para el aprendizaje en los infantes es un elemento lúdico, por ello menciona la teoría sistematizada por Froebel y Montessori afirmando que para el niño, el juego le permite expresar su creatividad y viene a representar su mundo infantil; por tanto, es importante el espacio natural donde interactúa porque una actividad que busca ser significativa en los niños de inicial debe considerar si es o no pertinente utilizarla en una sesión de aprendizaje.

Los juegos son muy importantes para los niños a través de ello se divierten y aprenden a través del juego es por ello que el juego contiene componentes lúdicos que se programan, se organizan y se ejecutan en el desarrollo de actividades que promueven siempre la creatividad, pensamiento y maduración de acuerdo a su edad para desarrollar adecuadamente la psicomotricidad (Navarro, 2020).

Según Jaramillo (2022), los juegos constan de las siguientes dimensiones:

- El Juego de construcción: para Pinedo & Sandoval (2018), es toda actividad que considera la manipulación de los objetos con el propósito de realizar una creación en base a la imaginación del infante, dando opción a crear, diseñar y proyectar haciendo uso de variados recursos de modo intencional hasta que su imaginación se proyecte en un objeto concreto.
- Los juegos de mesa: Lozano (2018), indica que este tipo de juego permite el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad para interpretar el medio que le rodea, potencian

el aprendizaje espontáneo y el desarrollo y aplicación de estrategias mentales para ser transferidas a otro tipo de tareas.

- Juego al aire libre: según Cuesta et al. (2016), esta modalidad de juego es la que se aprende por imitación, pues se replica de generación en generación; participando los niños en relación con los adultos; siendo beneficiados los niños al compartir experiencias con los individuos de más edad. Este tipo de juegos se realizan al aire libre y son muy dinámicos pues los participantes requieren de un espacio amplio para correr, saltar, hacer rondas, cantar al aire libre, etc.

Luna (2020) fundamenta que el juego presenta las siguientes características: Es muy importante, como en el sentido físico, sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz, como mental, ya que el niño durante su desarrollo pone todo en práctica su capacidad intelectual y su imaginación. Tiene un claro valor social, muy importante que contribuye a la formación de los hábitos y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales más realista del mundo. El juego tiene un valor "importante, ya que el niño desde su primera infancia se pasa jugando: por ejemplo, al jugar a los carritos, a las casitas, etc.

Al motivar y estimular al niño conlleva a interactuar a participar con sus demás compañeros y su alrededor y también en sus actividades que pueden resultarle muy atractivas. A través del juego el niño va descubriendo todo lo que ve y todo lo que le rodea a sí mismo, interioriza sus actitudes, valores, normas, etc.

Se consideraron los siguientes tipos de juego: Juego libre: para Tuyume (2020) sostiene que el juego libre se realiza sin considerar ni establecer reglas, se hace de forma creativa y libre, favoreciendo la espontaneidad y permitiendo al niño que sea más creativo y se desenvuelva de manera libre". Juego dirigido: Solorzano (2018) afirma que es considerado un juego dirigido cuando se ejecuta en función a un propósito y se establecen reglas, está enfocado a ser utilizado con un grupo establecido y de acuerdo a sus características con un objetivo previsto". De igual manera, se tuvo en las ventajas de los juegos didácticos:

Las ventajas que favorecen los juegos son múltiples, por ello Mamani (2017) manifiesta que la principal es el desarrollo de la potencialidad creativa, así como su desarrollo cognitivo, también permite elevar el proceso de crecimiento, así como su capacidad para interrelacionarse con sus pares, preparándolo para estrechar lazos de



afectividad, en ese sentido también se desarrollan las actividades significativas que permiten al niño adquirir mejores aprendizajes. El proceso de desarrollo de los niños donde realizan diversos movimientos corporales como: correr, trepar, saltar, lanzar conoce sus diferentes lateralidades. Se puede decir que está relacionado con los todos los juegos infantiles.

Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”. A través del juego los pequeños van aprendiendo a desenvolverse poco a poco.

Según Piaget (1956) sostiene que el infante desarrolla su creatividad mediante el juego y está relacionado estrechamente con el desarrollo de las estructuras cognitivas. Por ello propone que los juegos se dividen en los siguientes tipos:

- El juego de ejercicio: Se realiza desde que el niño empieza su desarrollo, durante su movimiento corporal al saltar, correr, caminar, patear una pelota, cuando juega con sus amigos, al bailar al ritmo de la música, al saltar por la escalera, al trotar, al trepar las escaleras, etc. Durante el juego el niño va tener diferentes habilidades pues a través de ello él va llevar diferentes ventajas con los objetos que tiene a su alrededor de él o también con sus compañeros.
- El juego simbólico: según este autor sustenta que el juego forma parte del comportamiento del estudiante. En este periodo el niño desarrolla mucho su imaginación, es por ello que un juego lúdico se transforma en un juego simbólico. Tumush & Chamik (2020) lo presenta como: el desarrollo sensorial, en la coordinación de los movimientos y los desplazamientos, al desarrollo del equilibrio estático y dinámico en la comprensión del mundo que le rodea al infante donde la auto superación, cuando más práctica vamos obtener mejores resultados.

Psicomotricidad:

Valladolid (2020) afirma que la psicomotricidad es muy importante, es la acción del sistema nervioso central, creando una conciencia sobre los movimientos que ejecuta considerando los patrones motores como el espacio, velocidad y tiempo. Nos da a conocer que la psicomotricidad gruesa es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: Ya que se puede comunicar y relacionarse con sus pares y está

relacionado con el desarrollo de su personalidad, es decir permite al niño integrar sus habilidades de pensamiento, como sus emociones y la interacción que realiza con los demás. La psicomotricidad desempeña un papel primordial en la vida de los niños, desde sus primeros años de vida va influir en el aspecto motor, logrando que el niño adquiera la capacidad de tener un dominio en el movimiento corporal; le brinda la oportunidad de desarrollar su creatividad, mejorar su memoria y adquirir la capacidad de concentración y atención; en lo social y afectivo para favorecer sus interrelaciones personales (Gunawardena, 2004).

El desarrollo psicomotor debe ser atendido oportunamente por los maestros, porque si no se hace adecuadamente, se verán graves consecuencias que se verán reflejadas a lo largo de su vida; como por ejemplo tendrán dificultades para orientarse en el espacio (Webster & Hackley, 2020).

Valladolid (2020) Sostiene que: a través de diversas actividades de desplazamiento, se promueve el desarrollo de la psicomotricidad. Asimismo, se beneficia a los niños en áreas como la creatividad, la concentración, el intelecto, la formación de su identidad y la regulación de sus emociones. Además, fortalece su vínculo con amigos y familiares, lo cual contribuye a mejorar su equilibrio y postura.

a). A nivel motor: Este proceso permitirá familiarizarse con el propio cuerpo y actitudes, con el objetivo de controlar eficazmente sus movimientos, cultivar la destreza en ambos lados del cuerpo, y adquirir una conciencia precisa de su forma y posición corporal. Lo que se busca es fortalecer la flexibilidad, tonificar los músculos, lograr una buena coordinación y mejorar la agilidad.

b). A nivel cognitivo: Permitir aumentar las habilidades de retención, capacidad auditiva, claridad visual, foco, concentración y genio del menor.

c). A nivel social y afectivo: Posibilitará a los niños familiarizarse con su entorno y desarrollar las destrezas requeridas para interactuar en él, adquiriendo conocimientos, enfrentando desafíos y superando temores. También les permitirá adquirir una imagen positiva de sí mismos, al interactuar con otros y socializar, lo cual les ayudará a mejorar su comunicación tanto receptiva como expresiva (Solorzano,2018).

Respecto a los tipos de psicomotricidad tenemos:

La psicomotricidad fina, que según en sus investigaciones, Martínez (2013) explica que se consideran habilidades manuales todas aquellas destrezas realizadas por los niños principalmente con sus manos, utilizando coordinaciones entre los ojos y las manos. Algunas de estas habilidades incluyen la pintura, el punzado, el pegado, el rasgado, el uso de herramientas, tomar objetos con los dedos, utilizar cubiertos, hilvanar y amasar, entre otras.

La psicomotricidad gruesa, s

Según Valladolid (2020), el desarrollo motor grueso implica la sincronización de las capacidades físicas en los movimientos amplios del cuerpo. Esta coordinación permite una mayor fluidez en los desplazamientos laterales, así como en la utilización de las extremidades y las habilidades físicas. Por lo tanto, es esencial para analizar el desarrollo corporal de los niños utilizar todo el cuerpo en armonía, integrando los movimientos de brazos, piernas, espalda y abdomen, lo que les permite desplazarse y explorar su entorno. Este tipo de desarrollo motor también incluye movimientos habituales que el cuerpo realiza para mejorar el equilibrio, la lateralidad y la coordinación. Esto implica un compromiso con el equilibrio al realizar desplazamientos, utilizando de manera adecuada huesos, músculos y nervios.

La psicomotricidad gruesa se refiere al proceso de crecimiento en niños y niñas, en el que se promueve el desarrollo del cuerpo y los movimientos físicos, a través de actividades lúdicas, al aire libre y el desarrollo de habilidades en manos, brazos, piernas y pies (Solórzano, 2018). Se desarrollan sus habilidades motoras, del niño haciendo uso de su cuerpo, lo que le permitirá adquirir otros conocimientos. Las dimensiones son:

Esquema corporal: Según Piaget (1969) La evolución de esta disciplina promueve que los niños conozcan su propio físico, que lo comuniquen a través de él, que lo empleen como medio de contacto, siendo fundamental para el crecimiento de otras áreas y la adquisición de conceptos como anterior-posterior, interior-exterior, y alto-bajo, ya que tienen relación con su propio cuerpo.

Solórzano (2018), explica que el dominio corporal dinámico implica tener habilidad para controlar todas las partes del cuerpo y realizar movimientos coordinados, incluyendo

desplazamientos y superando obstáculos que puedan surgir con objetos. Permite al niño dominar su movimiento corporal, está relacionada con sus habilidades para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo que lo rodea. Comprende la coordinación todo lo que se observa y se toca como tomar los objetos con los dedos, dibujar, borrar, escribir, pegar, etc. Debemos dejarlo al niño que manipule todos los objetos que tenga, permitir que explore, pero acompañado con sus padres o sus familiares. Para Semino (2016), alude a que el concepto de esquema corporal se forma a través de experiencias sensoriales y motoras, desarrollando una percepción mental que integra información, estímulos y acciones que permiten al individuo distinguirse de su entorno y tener control sobre su propio cuerpo.

**Equilibrio:** Según Salinas & Sinche (2020), menciona que el equilibrio tiene como objetivo mantener el centro de gravedad del cuerpo estable a pesar de las fuerzas externas. Esto significa que, según la física, el equilibrio de un cuerpo depende de varios factores como la superficie de sustentación, la altura del centro de gravedad y el punto en la base de sustentación por donde actúa la fuerza gravitatoria. El autor menciona que el equilibrio está estrechamente relacionado con el control de la postura, ya que diversas actividades del cuerpo humano requieren mantener una posición fija (equilibrio estático) y asegurar la estabilidad durante el movimiento (equilibrio dinámico).

**Coordinación general:** Para Semino (2016) está referida a los movimientos generales donde intervienen todas las partes de su cuerpo demostrando armonía y soltura de acuerdo a la edad del niño. Al referirse a la coordinación general se incluyen los diversos movimientos como tocarse las piernas, sentarse, caminar de un lugar a otro. Al marchar, correr, saltar, rastrear, trepar, montar, gatear, el niño está demostrando que tiene dominio de su cuerpo y demuestra que tan capaz es de coordinar las distintas partes de su cuerpo.

**Lateralidad:** Para Semino (2016) lateralidad es el dominio que tiene una persona en relación a la funcionalidad de un lado de su cuerpo sobre el otro lado que se consume por la supremacía de un hemisferio. Sin embargo, para Ylarragorry (2018) es la función compleja que involucra al principio de organización de la información concerniente a la capacidad motora; no está reducida solamente al dominio sensorial de un lado del cuerpo. Es crucial que el niño determine su preferencia lateral de forma natural, sin ser presionado (Calero, 2003).

En relación al juego y el desarrollo <sup>1</sup> de la psicomotricidad gruesa, en el nivel inicial

es fundamental que los profesores brinden a los alumnos una estimulación integral para que puedan alcanzar aprendizajes significativos. Los juegos son una forma idónea de llegar a los niños, ya que forman parte de su vida diaria y les producen alegría, disfrute y placer. Si se utiliza el juego como una estrategia para trabajar la psicomotricidad gruesa, los alumnos participarán libremente en las actividades propuestas siguiendo el principio de que todo se hace con amor y nada por la fuerza en la educación inicial en nuestro país. A través del juego, los niños se muestran activos, exploradores y capaces, mientras que los docentes actúan como guías para llevarlos hacia su objetivo esperado y obtener resultados favorables. Además, la percepción que los niños tienen de sus docentes cambia de manera significativa cuando participan activamente en el juego. Se considera que el juego es un fenómeno que contribuye al desarrollo biopsicosocial del individuo y es un recurso didáctico muy efectivo para integrar al niño en su entorno. Por lo tanto, se reconoce como el mejor método educativo para lograr el desarrollo completo de los niños en términos de psicomotricidad y es de gran importancia en este proceso (García, 2015).

Según la teoría psicomotriz de Wallon (1954), el tono muscular, la postura y el movimiento son los primeros medios de interacción humana con su entorno, y a través de ellos el niño se va desarrollando. Este autor enfatiza en la importancia de los agentes sociales y culturales en el desarrollo motor, ya que es a través de ellos que el niño aprende y se desarrolla. El adulto, al guiar de manera inteligente la mano, la voz y las actitudes del niño, logra activar estímulos externos que permiten al niño desarrollarse de manera individual.

Según Morante & Vargas (2019), la psicomotricidad gruesa tiene ventajas con visión educativa, basadas en temas de enseñanza para potenciar los lazos sociales y personales con la misma edad, contribuyendo a disminuir la vergüenza y aumentar la seguridad en los educandos mediante actividades motrices.

## II. METODOLOGÍA

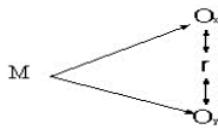
La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, ya que no se manipuló la variable del estudio y solo se realizaron observaciones de los fenómenos en un ciclo natural específico para su posterior análisis (Hernández & Mendoza, 2018).

Por ello, en el presente estudio se abordó la información con un enfoque cuantitativo.

Esta investigación será de tipo básica, ya que, se utilizará la <sup>3</sup> lista de cotejo para recolectar los datos necesarios para poder procesarlos y obtener los resultados necesarios para comprobar lo propuesto. Hernández & Mendoza (2018) indica que, las investigaciones de tipo básica se basan en aplicar, recolectar y procesar datos numéricos en sus variables.

En esta investigación se utilizó un diseño <sup>2</sup> no-experimental, correlacional, puesto que buscó <sup>2</sup> describir el nivel de relación que existe entre las variables de juegos y psicomotricidad gruesa, además quien investiga no tiene absoluto control sobre las variables puestas en estudio (Novosel, 2023).

Esquema del diseño:



Donde:

M: Muestra de estudiantes

Ox: Juego

Oy: Psicomotricidad Gruesa

R: Relación entre variables o correlación.

La población de este estudio fueron 100 estudiantes de la Institución Educativa N°81015 Carlos Emilio Uceda Meza del nivel inicial.

Tabla 1

*Población en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022*

<b>Participantes</b>	<b>3 años</b>	<b>4 años</b>	<b>5 años</b>	<b>Total</b>
Hombres	7	12	15	44
Mujeres	20	17	29	56
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Nota: información extraída de las nóminas de la I.E N°81015 Carlos Emilio Uceda Meza-Trujillo 2022.

En cuanto a la muestra se consideraron a 44 estudiantes del aula de cinco años; estos estudiantes fueron seleccionados para esta investigación por ser el grupo con una mayor cantidad de participantes.

El muestreo aplicado fue por muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Hernández et al. (2014), en este método es el investigador quien selecciona su muestra de acuerdo a sus criterios.

Tabla 2

<sup>6</sup> *Muestra en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022*

<b>Nivel inicial</b>	<b>Edad 5 años</b>
Niñas	15
Niños	29
<b>Total</b>	<b>44</b>

Nota: extraído de la Tabla 01.

<sup>1</sup> Se utilizó la técnica de la observación que permite observar de modo pertinente el caso o fenómeno de estudio para tomar nota y luego realizar el análisis de lo observado (Hernández et al., 2014).

En el presente trabajo de investigación se empleó la observación directa ya que esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable en estudio; el juego y la psicomotricidad gruesa.

En la presente investigación se usó como instrumento la lista de cotejo, que se trata de una herramienta cuyo propósito principal es servir como medio de revisión de los conocimientos adquiridos durante clases, siendo un cuestionario de 20 ítems para la variable juegos y de 15 ítems para la variable psicomotricidad gruesa, donde para poder recolectar los datos se usó una muestra de 44 niños el cual fue validado con el juicio de tres expertos y su confiabilidad según el test alfa de Cronbach (0.90 y 0.89) comprobó que el instrumento era altamente confiable. Es posible emplear esta técnica para medir de forma cuantitativa o cualitativa el nivel de entendimiento, dependiendo de los propósitos que se deseen alcanzar con su uso (Hernández et al., 2014).

<sup>1</sup> Se aplicó la lista de cotejo y la información obtenida fue procesada en Excel para su respectivo análisis y descripción de los hallazgos, donde utilizando la herramienta SPSS V.27, se pudo realizar un análisis cuantitativo utilizando estadísticas descriptivas e inferenciales. Se ejecutó la prueba de normalidad Shapiro -Wilks para determinar que los datos seguían una distribución paramétrica, lo que llevó a utilizar el test de correlación r de Pearson para obtener respuestas a partir de un proceso de reflexión crítica, donde esta herramienta permitió explorar conocimientos e información a través del análisis de datos cuantitativos. Precisamente, la técnica empleada en el estudio fue la observación metodológica. Se utilizó una escala de comunicación como herramienta, que contenía elementos relacionados con la variable.

Principio de protección a las personas: Los individuos participantes en este estudio serán notificados previamente y de acuerdo con lo establecido en el protocolo de consentimiento.

Principio de integridad científica: A todos los participantes se les informará si su identidad será confidencial y anónima, y la información recolectada será usada únicamente para fines específicos y eliminada posteriormente.



Principio de libertad: El investigador tiene el derecho de elegir su tema de estudio, sin limitaciones, siempre y cuando sea aceptado en los ámbitos económicos, sociales y públicos.

Principio de honestidad académica: Se basa en el respeto y la integridad del investigador, ya que la información obtenida es de carácter público y puede ser utilizada por otros en investigaciones y análisis.

Principio de Autonomía: Cada participante tiene el derecho de decidir libre y voluntariamente si desea participar como sujeto de estudio, previa información detallada sobre la investigación.

Principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar los beneficios y minimizar los riesgos de la investigación. En este caso, se busca proporcionar a los estudiantes estrategias de lectura útiles para su desempeño académico.

Principio de justicia: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo antes, durante y después de su participación en la investigación. Además, se debe llevar a cabo una selección justa y no discriminatoria de los sujetos para garantizar una distribución equitativa de riesgos y beneficios.

### III. RESULTADOS

#### *Los juegos y la psicomotricidad gruesa*

Tabla 3

*Prueba de normalidad de las variables juegos y psicomotricidad gruesa y sus dimensiones.*

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos de construcción	0.224	44	0.005	0.923	44	0.088
Juegos de mesa	0.256	44	0.001	0.867	44	0.007
Juegos al aire libre	0.192	44	0.035	0.914	44	0.058
<b>Juegos</b>	<b>0.118</b>	<b>44</b>	<b>0.200</b>	<b>0.941</b>	<b>44</b>	<b>0.209</b>
Esquema corporal	0.168	44	0.107	0.923	44	0.087
Equilibrio	0.234	44	0.003	0.907	44	0.04
Coordinación general	0.144	44	0.200	0.924	44	0.094
Lateralidad	0.19	44	0.038	0.929	44	0.116
<b>Psicomotricidad</b>	<b>0.101</b>	<b>44</b>	<b>0.200</b>	<b>0.959</b>	<b>44</b>	<b>0.464</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

#### **Interpretación**

En la tabla 3, se puede observar que los datos de las variables juegos y psicomotricidad gruesa, presentan una distribución normal por obtener un nivel de significancia  $p > 0,05$  observando la prueba de Shapiro Wilk utilizado para muestras menores a 50; por lo tanto, se utilizó la prueba paramétrica de Pearson, para medir la relación entre ambas variables.

Tabla 4

*Correlación de la variable juegos y psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022*

		Juegos	Psicomotricidad
Correlación de Pearson	Juegos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0
		N	44
	Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	<b>0.695</b>
		Sig. (bilateral)	0
		N	44

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

### **Interpretación**

En la tabla 4, se evidencia que entre la variable juegos y psicomotricidad gruesa existe relación positiva moderada ( $r=0,695$ ) estadísticamente significativa ( $p<0,05$ ), es decir que a una mejor adaptación de juegos se evidencia una mejor psicomotricidad gruesa. En ese sentido el valor de significancia al tener un valor de cero demuestra que es altamente significativo y así pudiendo descartar la hipótesis nula y dando por cierta la hipótesis planteada por el autor donde se manifiesta que si existe relación entre las variables juegos y psicomotricidad gruesa.

## Nivel de los juegos y sus dimensiones

Tabla 5

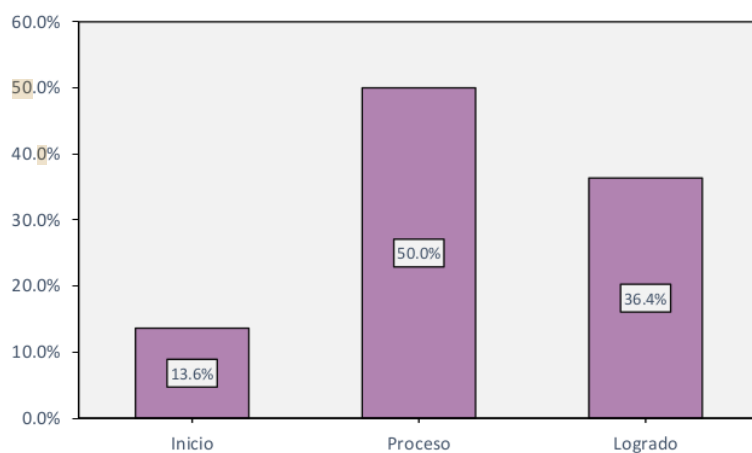
2 Nivel de juegos en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

Nivel	N	%
Inicio	6	13.6%
Proceso	22	50.0%
Logrado	16	36.4%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

Figura 1

6 Juegos en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022



Nota: datos extraídos de la Tabla 5.

### Interpretación

7 En la Tabla 5 y en la Figura 1, se indicó que el nivel de los juegos ha alcanzado que el 36.4% de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 50.0% de ellos se encuentran en el nivel proceso y el 13.6% en el nivel inicio, es decir el nivel proceso destaca ante los demás.

Tabla 6

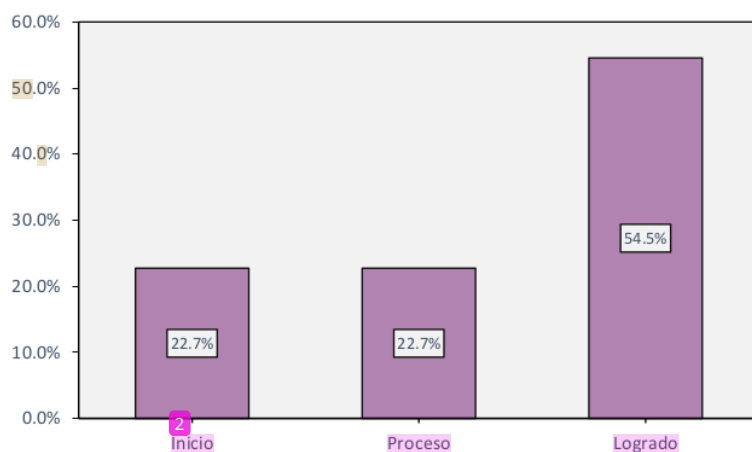
Juegos de construcción en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

Nivel	N	%
Inicio	10	22.7%
Proceso	10	22.7%
Logrado	24	54.5%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

Figura 2

Juegos de construcción en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022



Nota: datos extraídos de la Tabla 6.

### Interpretación

En la Tabla 6 y en la Figura 2, se indicó que los juegos de construcción han alcanzado que, el 54.5% de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 22.7% de ellos se encuentran en el nivel proceso y el 22.7% en el nivel inicio, es decir el nivel logrado destaca ante los demás.

Tabla 7

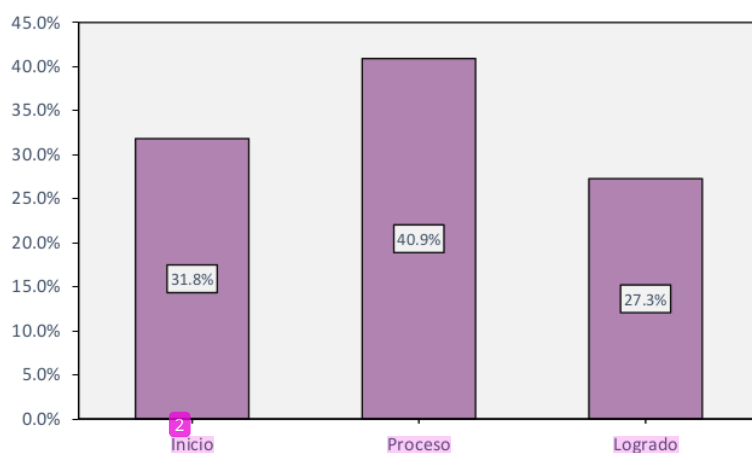
Juegos de mesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

Nivel	N	%
Inicio	14	31.8%
Proceso	18	40.9%
Logrado	12	27.3%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos

Figura 3

Juegos de mesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022



Nota: datos extraídos de la Tabla 7.

### Interpretación

En la Tabla 7 y en la Figura 3, se indicó que los juegos de mesa han alcanzado que, el 27.3% de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 40.9% de ellos se encuentran en nivel proceso y el 31.8% en el nivel inicio, es decir el nivel proceso destaca ante los demás.

Tabla 8

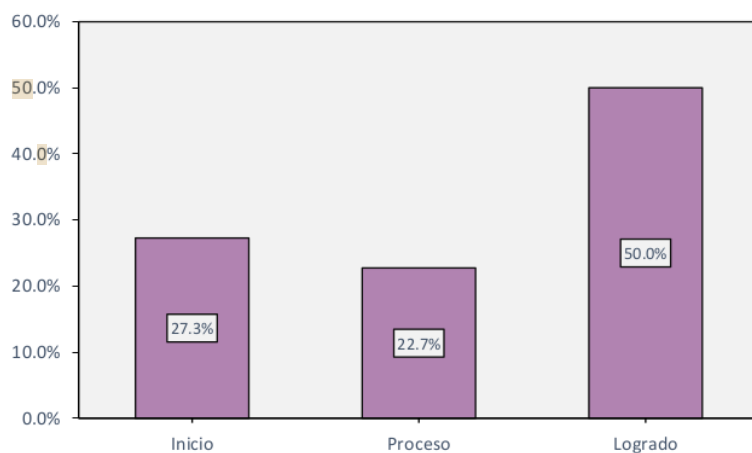
Juegos al aire libre en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

Nivel	N	%
Inicio	12	27.3%
Proceso	10	22.7%
Logrado	22	50.0%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

Figura 4

Juegos al aire libre en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022



Nota: datos extraídos de la Tabla 8.

### Interpretación

En la Tabla 8 y en la Figura 4, se indicó que los juegos al aire libre han alcanzado que, el 50.0% de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 22.7% de ellos se encuentran en el nivel proceso y el 27.3% en el nivel inicio, es decir el nivel logrado destaca ante los demás.

## Nivel de la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022

Tabla 9

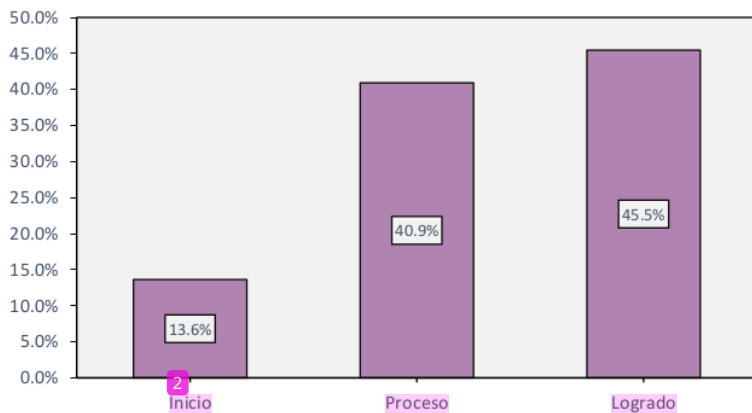
Nivel de psicomotricidad gruesa <sup>6</sup> en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

Nivel	N	%
Inicio	6	13.6%
Proceso	18	40.9%
Logrado	20	45.5%
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100.0%</b>

Nota: Extraído de los resultados obtenidos.

Figura 5

Nivel de psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022



Nota: datos extraídos de la Tabla 9.

### Interpretación

En la Tabla 9 y en la Figura 5, se indicó que la psicomotricidad gruesa ha alcanzado que, el 45.5% de los niños <sup>7</sup> de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 40.9% de ellos se encuentran en el nivel proceso y el 13.6% en el nivel inicio, es decir el nivel logrado destaca ante los demás.



## Relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa

Tabla 10

Relación entre juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

r de Pearson	Psicomotricidad gruesa
Coefficiente de correlación	,800
p-valor	,008
N	44

Fuente: IBM SPSS V.27

Realizando una detallada evaluación del vínculo entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022, se obtuvo un valor r de Pearson = 0.800, el cual confirma de manera sólida la existencia de una relación positiva y significativa entre ambos elementos. Además, al calcular el nivel de significación de este resultado se obtuvo un valor de 0.008, por debajo del nivel de significancia establecido de 0.01, lo que demuestra de forma clara la estrecha y significativa conexión entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en dicha institución educativa. Esta información constituye una evidencia concreta de la importancia y sabiduría de tal unión.

## Relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa

Tabla 11

Relación entre juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

	r de Pearson	Psicomotricidad gruesa
	Coefficiente de correlación	,727
Juegos de mesa	p-valor	,006
	N	44

Fuente: IBM SPSS V.27

Realizando un minucioso análisis de la correlación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022, se encontró un coeficiente de correlación de Pearson igual a 0.588, el cual confirma de manera sólida la existencia de una relación alta y positiva entre ambos elementos. Además, al evaluar la significancia de este resultado, se obtuvo un valor de 0.006, el cual se sitúa por debajo del nivel de significancia establecido en 0.01, evidenciando así una conexión estrecha y significativa entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en la institución educativa evaluada. Esto demuestra claramente la importancia y validez de dicha asociación.

## Relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa

Tabla 12

Relación entre juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Trujillo 2022

	r de Pearson	Psicomotricidad gruesa
	Coefficiente de correlación	,558
Juegos al aire libre	p-valor	,007
	N	44

Fuente: IBM SPSS V.27

Tras realizar una exhaustiva evaluación de la relación que existe entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022, se comprobó un índice r de Pearson = 0.558, el cual confirma de manera contundente la existencia de un vínculo moderado y positivo entre ambos aspectos. Además, al calcular la significancia de este resultado se obtuvo un valor de 0.007, el cual se encuentra por debajo del nivel de significancia establecido de 0.01, demostrando así que hay una estrecha y significativa conexión entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en la institución educativa evaluada. Esta evidencia tangible demuestra la relevancia y el conocimiento sobre esta relación.

#### IV. DISCUSIÓN

En la presente investigación se planteó como objetivo general determinar la relación entre la variable juegos y psicomotricidad gruesa. Según el estudio realizado y metodología aplicada, se obtuvo que, las variables juegos y psicomotricidad gruesa tienen una relación positiva moderada ( $r= 0,695$ ) estadísticamente significativa ( $p<0,05$ ), lo que significa que, a mayor grado de participación en juegos, se observa un incremento en la psicomotricidad gruesa. Estos hallazgos coinciden con lo encontrado por Mendieta et al. (2019), en su investigación: “Incidencia del juego de la rayuela en el crecimiento de la psicomotricidad”, quienes mostraron que el juego tiene influencia en la psicomotricidad. Su conclusión fue que si se practica la rayuela entonces los niños desarrollan la psicomotricidad a través del juego. Igualmente, Aguagallo (2019), en su tesis titulada “Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018”, demostró que en los resultados se muestra el predominio de 60% el nivel de Juegos lúdicos y la motricidad gruesa con una prevalencia del 77%. Del mismo modo se concluyó que, existe relación entre ambas variables, si se realizan juegos lúdicos entonces, la psicomotricidad se desarrolla de manera significativa.

En ese sentido Villalobos (2019), llegó a su conclusión que la aplicación del programa de los juegos populares mejoró en gran medida el desarrollo de la psicomotricidad. Así también Avalos & Polonio (2022) en su estudio concluyó que existe una relación positiva baja entre los juegos tradicionales y las habilidades psicomotoras en este contexto. Finalmente, Valladolid (2020) también llegó a concluir que el juego sí tiene implicancias positivas respecto a la mejora en la psicomotricidad gruesa en los infantes participantes, esto debido a que la mayoría de estos sujetos de 4 años de edad evidenciaron un gran interés en las actividades ejecutadas (el juego) en una cifra mayor del 70% de los mencionados.

Respecto al nivel de juegos objetivo ha alcanzado que, el 36.4% de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 50.0% de ellos se encuentran en el nivel proceso y el 13.6% están en el nivel inicio. Lo que no demuestra que, los juegos tienen un nivel considerable en el apartado proceso, es decir, los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza están en un proceso de desarrollo de su psicomotricidad gruesa, a causa de los juegos. Lo que coincide con Villalobos (2019) en su investigación “Juegos populares en el desarrollo

de la psicomotricidad en niños de cinco años de una institución educativa”, donde obtuvo que, los resultados mostraron que los juegos populares tienen una influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes, de manera integral. Llegó a su conclusión que la aplicación del programa de los juegos populares mejoró en gran medida el desarrollo de la psicomotricidad.

Mientras que, el nivel de la psicomotricidad gruesa ha alcanzado que, el 45.5% de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza hayan obtenido el nivel logrado, mientras que, el 40.9% de ellos se ubican en el nivel proceso y el 13.6% en el nivel inicio. Por lo que, podemos decir que la psicomotricidad gruesa ha logrado un aumento del 45.5% en los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza. Se demostró así, que los juegos influyeron en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, asemejándose a lo encontrado por Lara et. al. (2019), en su investigación titulada “Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019”. Los resultados en el juego infantil mostraron que el 77% de los estudiantes se encontraban en el nivel Intermedio, el 23% en el nivel Bajo, y ningún niño estaba en el nivel Alto. Además, existe evidencia de una relación positiva entre el juego infantil y las habilidades psicomotoras en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N.º 1709 "Niño Jesús" en Puerto Malabrigo, 2019, ya que la prueba estadística arrojó una correlación de  $r = 0.22$ , lo que indica una relación entre las variables de Juego Infantil y Psicomotor. Sin embargo, este valor corresponde a un nivel bajo de correlación y, por lo tanto, carece de significado estadístico.

En ese sentido según los resultados descriptivos de Caballero (2023), se observó una mayor prevalencia del 36.7% en el nivel proceso y logrado de juegos motores, y un 40% en el nivel proceso de motricidad gruesa. A través de los resultados inferenciales, se pudo constatar una correlación positiva alta (0,837) entre la dimensión de juego constructivo y la motricidad gruesa, una correlación positiva de 0,824 entre la dimensión de juego de movimiento y la motricidad gruesa, y una correlación positiva de 0,919 entre la dimensión de juego de desplazamiento y la motricidad gruesa. Estos hallazgos apuntan a que existe una relación significativa y directa entre los juegos motores y la motricidad gruesa, con valores altos de correlación (0,945) y un nivel de significación bilateral  $P < 0.05$ .

Del objetivo específico 01, se identificó que los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa, tienen una relación significativa, habiendo una correlación Pearson alta positiva de 0,800, mostrando que, al mejorar los juegos de construcción, se verá reflejado <sup>1</sup> en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Esto se reafirma teóricamente con Pinedo & Sandoval (2018), quienes manifiestan que los juegos de construcción son toda actividad que considera la manipulación de los objetos con el propósito de realizar una creación en base a la imaginación del infante, dando opción a crear, diseñar y proyectar haciendo uso de variados recursos de modo intencional hasta que su imaginación se proyecte en un objeto concreto.

Del objetivo específico 02, se identificó que los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa, guardan una asociación significativa, teniendo una correlación Pearson alta positiva de 0,727, demostrando que, al mejorar los juegos de mesa, se verá reflejado <sup>1</sup> en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se reafirma teóricamente con lo dicho por Lozano (2018), sobre los juegos de mesa al indicar que este tipo de juego permite el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad para interpretar el medio que le rodea, potencian el aprendizaje espontáneo y el desarrollo y aplicación de estrategias mentales para ser transferidas a otro tipo de tareas.

Del objetivo específico 03, se identificó que <sup>1</sup> los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa, tienen una asociación significativa, teniendo una correlación Pearson moderada positiva de 0,558, demostrando que, al mejorar los juegos al aire libre, se verá reflejado <sup>1</sup> en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se fundamenta según Cuesta et al. (2016), quien considera que los juegos al aire libre es la que se aprende por imitación, pues se replica de generación en generación; participando los niños en relación con los adultos; siendo beneficiados los niños al compartir experiencias con los individuos de más edad. Este tipo de juegos se realizan al aire libre y son muy dinámicos pues los participantes requieren de un espacio amplio para correr, saltar, hacer rondas, cantar al aire libre, etc.

## V. CONCLUSIONES

Del objetivo general se concluyó que, entre la variable juegos y psicomotricidad gruesa existe relación positiva moderada ( $r= 0,695$ ) estadísticamente significativa ( $p<0,05$ ), es decir que a una mejor adaptación de juegos se evidencia una mejor psicomotricidad gruesa.

Del objetivo específico 1, se identificó que los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa, tienen una asociación significativa, habiendo una correlación Pearson alta positiva de 0,800, demostrando que, al mejorar los juegos de construcción, se verá reflejado en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Del objetivo específico 2, se identificó que los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa, tienen una asociación significativa, teniendo una correlación Pearson alta positiva de 0,727, demostrando que, al mejorar los juegos de mesa, se verá reflejado en el nivel del desarrollo en la psicomotricidad gruesa.

Del objetivo específico 3, se identificó que <sup>1</sup> los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa, mantienen una asociación significativa, habiendo una correlación Pearson moderada positiva de 0,558, demostrando que, al mejorar los juegos al aire libre, se verá reflejado <sup>1</sup> en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

## VI. RECOMENDACIONES

• Al centro educativo inicial que <sup>5</sup> el director de la institución educativa motive a los docentes al inicio de año para considerar en su planificación proyectos para superar esta problemática.

• Al centro educativo inicial de la institución educativa, que los docentes desarrollen en el aula actividades centradas en el juego que promueva la psicomotricidad de los infantes.

• A la Universidad Católica de Trujillo, poder brindar facilidades de acceso a la población estudiantil para el desarrollo de la investigación con relación al acceso de instituciones tanto pública y privada.

• A los estudiantes de educación cumplir con la visión y misión que no exhorta nuestra casa de estudios a fin de considerar a la investigación como un pilar de formación profesional y brindar soluciones innovadoras en pro de nuestra sociedad.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaldo, N. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38534>
- Araujo, Y. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017- Huaraz* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5671>
- Ávalos, J. & Polonio, R. (2022). *Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99637>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Blanco, V. (2012). Teorías de los juegos, Piaget, Vigostky, Gross. Panamá. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegospiaget-vigotsky-kroos/>
- Caballero, G. E. (2023). *Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa n° 1629 El Milagro - Trujillo, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Editorial Alfaomega.
- Campo, G. (2000). *El juego en la educación física básica*. Kinesis. Armenia: Colombia. <http://hdl.handle.net/11162/60917>
- Cepal (2020). *Cepal y Unesco: Desafíos de la educación en América Latina y el Caribe*. <https://www.cepal.org/es/comunicados/la-cepal-la-unesco-publican-documento-que-analiza-desafios-la-educacion-que-ha-traido-la>

- Comellas, M. & Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. España: Alcead.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=182980>
- Córdova, C. (2017). *El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Alitas de Jesús", Piura, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/14374>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I.; Barrera, M. & Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 99-134. <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>
- Dulanto, B. P. (2019). *El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3779>
- Fernández, E. (2015). Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del Centro Educativo "Amable Arauz", de la Parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014-2015. (Proyecto de Titulación previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Infantil). Sangolquí - Ecuador.  
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>
- Flores, G. (2020). Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio institucional.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/48964>
- Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*, 1(19).  
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3485/CARMEN%20VIOLETA%20NICHOS%20CADILLO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, N. (2015). El juego como estrategia para favorecer la psicomotricidad gruesa en los alumnos del grupo de preescolar III B, de la Estancia Infantil La Semillita. (Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación). México D.F. – México.  
<http://200.23.113.51/pdf/31088.pdf>

- Gunawardena, C. & Stock, M. (2004), "Distance Education", en Jonassen, D. H. (ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, segunda edición, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 355-395. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781410609519-22/distance-education-charlotte-nirmalani-gunawardena-marina-stock-mcisaac>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial McGraw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F., McGraw Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- INEI (2020). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin\\_tics.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf)
- Jaramillo, M. (2022). *Juegos para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E 1592 Villa La Paz, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28913>
- Jiménez, G. Y., & Romero, C. P. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- Juárez, R. (2017). *El juego como estrategia didáctica con el enfoque socio cognitivo contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009 – Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16936>
- Lozano, P. (2018). *The Pedagogy of Emotions. Exploring Emotional Education in a Swedish Nature-Based Preschool: Building affective bonds with nature*. Linköping, Suecia: Ii.u. <https://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1298166/FULLTEXT01.pdf>

- Luna, E. (2020). *Efectos del juego de roles en la función simbólica en 5 años de la Institución Educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019* [Tesis de Magister, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57105>
- Mamani, R. (2017). Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial [Tesis de pregrado, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, M. (2013). Fundamentos de la educación inicial.
- Mendieta, L., Gayrey, O., Valverde, M. & Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Revista multidisciplinaria de investigación*, 3 (30). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8466480>
- MINEDU (2018). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Morante, D. K. (2019). “El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13180/APRENDIZAJE\\_DESARROLLO\\_MORANTE\\_LEON\\_DIANA\\_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13180/APRENDIZAJE_DESARROLLO_MORANTE_LEON_DIANA_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Morante, M. G. & Vargas, A. M. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4879>
- Navarro, O. (2020). *Juegos de roles para la producción de cuentos escritos en estudiantes de secundaria de la Institución N°80002, Trujillo 2019*. [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43811>
- Novosel, L. M. (2023). Understanding the evidence: Non-experimental research designs. *Urologic Nursing*, 43(2), 99-102. <https://doi.org/10.7257/2168-4626.2023.43.2.99>
- Piaget (1956). *Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Piaget, J. (1964). *Seis Estudios de Psicología*, Barcelona – España: Editorial S.A.

- Pinedo, M. E. & Sandoval, Y. L. (2018). *El Juego De Reglas Mejora Los Hábitos De Lectura De Los Estudiantes De 2do De La Institución Educativa N°81015-2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/32701>
- Rivera, N. (2018). *Juegos y roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo - 2016* [Tesis de Licenciatura, Universidad los Angeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/2282>
- Saldarriaga, J. & Vega, Y. (2019). *Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 “Niño Jesús” -Puerto Malabrigo-2019* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38602>
- Salinas, I. & Sinche, S. (2020). *Incidencia de los juegos dramatizados para la interacción grupal de niños de 4 a 5 años en la Escuela Básica Guayas en el año lectivo 2019 – 2020. Guayaquil*. Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3786?mode=full>
- Semino, G. (2016). Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2603>
- Solórzano, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30192>
- Tantaquispe, E. M. (2021). *Juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de Los Milagros, Santiago de Chuco, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30822>
- Tumush, L. y Chamik, T. (2020). *Jugamos con amor, a respetarnos mejor” y las habilidades de interacción social en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 258* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas]. Repositorio Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/2215>

- Tuyume, N. (2020). *Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina- Pimentel* [Tesis de Magister, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48091>
- UNICEF (2017). *Más de la mitad de los niños pequeños no juegan o realizan actividades de aprendizaje temprano con su padre*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/mas-de-la-mitad-de-los-ninos-pequenos-no-juegan-o-realizan-actividades-de>
- Valladolid (2020). *El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular asís del distrito de Chulucanas* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17640>
- Villalobos, A. M. (2019). *Juegos populares en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de cinco años de una institución educativa* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3177>
- Villalobos, A. M. (2021). *Propuesta de un programa de juegos populares en el estudio de la psicomotricidad de los niños de cinco años* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3900/1/TL\\_VillalobosMendozaAngella.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3900/1/TL_VillalobosMendozaAngella.pdf)
- Wallon, H. (1954). *Los orígenes del carácter en el niño*. Argentina, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión. <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/wallonlos-origenes-del-caracter-en-el-nino-pdf.pdf>
- Webster, J. & Hackley, P. (2017). Teaching Effectiveness in Technology-Mediated Distance Learning. *The Academy of Management Journal*, 40 (6), 1282-1309. <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/257034>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Paraná - Argentina* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

## ANEXOS

**Anexo 01:** Instrumentos de recolección de datos.

### INSTRUMENTOS DE JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA TRUJILLO, 2022

#### Guía de Observación de Juegos

DIMENSIONES DE JUEGOS
- Dimensión juegos de construcción
- Dimensión juegos de mesa
- Dimensión juegos al aire libre

#### Matriz de Aplicación

N°	Indicadores/ ítems	Inicio	Proceso	Logrado
	<b>Dimensión juegos de construcción</b>			
	<b>1</b>			
1	Quita las piezas que se le indica			
2	Agrega la cantidad de piezas.			
3	Juega a armar figuras en distintas superficies: planas, rampas, inclinadas.			
	<b>1</b>			
4	Juega a formar figuras geométricas			
5	Arma rompecabezas			
6	Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño.			
7	Reconoce el tamaño de las piezas del juego.			

	<b>Dimensión juegos de mesa</b>			
	<b>1</b>			
8	Juega con los materiales y los organiza según su forma			
9	Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego			
10	Lanza la pelota de acuerdo a su color y tamaño.			
11	Cuenta las caras que tienen el dado			
12	Reconoce las piezas del tablero de forma adecuada			
	<b>Dimensión juegos al aire libre</b>			
	<b>1</b>			
13	Reúne a sus compañeros según el sexo			
14	Agrupar a sus compañeros por el tamaño			
	<b>1</b>			
15	Explica el criterio utilizado para agrupar a sus compañeros			
16	Comprende la finalidad del juego			
17	Juega a saltar obstáculos			
	<b>1</b>			
18	Señala con su mano para comunicarse durante el juego			
19	Realiza pintado utilizando la mano			
20	Recorta las figuras según el sonido			



## Guía de Observación de Psicomotricidad Gruesa

DIMENSIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
1. Esquema corporal
2. Equilibrio
3. Coordinación General
4. Lateralidad

### Matriz de Aplicación

Nº	Indicadores Items	Inicio	Proceso	Logrado
	<b>Esquema corporal</b>			
1	1 Reconoce las partes gruesas de su cuerpo.			
2	Reconoce las partes finas de su cuerpo.			
3	Completa las partes de su cuerpo en una figura.			
	<b>Equilibrio</b>			
4	Camina sobre una línea recta y ondulada con equilibrio.			
5	Camina en puntillas y talones a diferentes direcciones.			
6	Camina corre y salta, venciendo obstáculos.			
	<b>Coordinación general</b>			
7	Realiza movimientos de coordinación global: Gateo, Marcha.			
8	Salta sobre un obstáculo con los pies juntos.			
9	Salta lateralmente y alternando los pies.			
10	Salta con los dos pies varias veces sin caerse.			
11	Corre aumentando y disminuyendo la velocidad			

<b>12</b>	Baila y se mueve con ritmo y coordinación.			
	<b>Lateralidad</b>			
<b>13</b>	Reconoce el lado derecho de su cuerpo			
<b>14</b>	Reconoce su brazo derecho e izquierdo			
<b>15</b>	Señala el objeto que está a la derecha o izquierda de otro objeto			

**Anexo 02:** Ficha Técnica

Nombre del instrumento	Guía de Observación de Juegos
Autora	Sevillano Sandoval Roxana
Año	2022
Objetivo	Recolectar información sobre los juegos en niños de 5 años
Aplicación	Individual, colectiva
Duración	45 minutos
Edad	Niños de 5 años
Descripción	<p>Este instrumento ha sido elaborado para recolectar información relacionada con los juegos en estudiantes de 5 años y contiene 20 ítems e incluye las dimensiones: juegos de construcción, juegos de mesa y juegos al aire libre</p> <p>Su calificación será:</p> <p>Inicio:1</p> <p>Proceso:2</p> <p>Logrado:3</p>

Nombre del instrumento	Guía de Observación de Psicomotricidad gruesa
Autora	Sevillano Sandoval Roxana
Año	2022
Objetivo	Recolectar información sobre <sup>1</sup> la Psicomotricidad en niños de 5 años
Aplicación	Individual, colectiva
Duración	45 minutos
Edad	Niños de 5 años
Descripción	<p>Este instrumento ha sido elaborado para recolectar información relacionada con la psicomotricidad en estudiantes de 5 años y contiene 15 ítems e incluye las dimensiones: Esquema corporal, Equilibrio, coordinación general y lateralidad.</p> <p>Su calificación será: inicio, proceso y logrado.</p> <p>Inicio: 1</p> <p>Proceso: 2</p> <p>Logrado: 3</p>

**2** Anexo 03: Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas
<b>Psicomotricidad Gruesa</b>	Wallon (1987) afirma que la psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, es la acción del sistema nervioso central, creando una conciencia sobre los movimientos que ejecuta considerando los patrones motores como el espacio, velocidad y tiempo.	<p>Esta <b>variable</b> será medida con una guía de observación que consta de 20 ítems distribuidos en las dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema corporal</li> <li>• Lateralidad</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Coordinación general</li> </ul>	Esquema corporal	Reconoce su esquema corporal	1,2,3	Guía de observación
			Equilibrio	Mantiene el equilibrio de su cuerpo	4,5,6	
			Coordinación general	Demuestra coordinación motora gruesa	7,8,9,10,11,12	
			Lateralidad	Mantiene la postura que se le indica	13,14,15	
<b>Juegos</b>	Los juegos son las acciones de actividades divertidas que contienen componentes lúdicos que se programan, se organizan y se ejecutan en el desarrollo de actividades que promueven siempre la creatividad, su pensamiento y maduración muscular acorde a su edad para desarrollar adecuadamente la psicomotricidad (Jaramillo, 2022)	<p>Para medir esta variable se hará uso del instrumento guía de observación que mide las dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de construcción</li> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Juegos al aire libre</li> </ul>	Juegos de construcción	Juega y arma figuras	1,2,3,4,5,6,7	Guía de observación
			Juegos de mesa	Arma rompecabezas	8,9,10,11,12	
			Juegos al aire libre	Utiliza el juego para aprender	13,14,15,16,17,18,19,20	
				Hace uso de materiales		

#### Anexo 4: Carta de presentación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo 20 de junio

**CARTA N°412-2023/UCT-FH**

**Dirigido a:** Lic. Exón Levith Vega Escobedo  
**Director de la I.E.- N° "81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA"**  
**LA LIBERTAD**

De mi especial consideración:

Es propicio la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted presento, a la estudiante Sevillano Sandoval Roxana, de la carrera de Educación Inicial, de la facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO 2022" en su Institución del año 2022, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



**Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

*Trujillo, 20 de junio del 2022*

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION**

Dirigido a: Lic. Exón Levith Vega Escobedo

Director de la I.E. N° “81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA”

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted presentamos, a **Sevillano Sandoval Roxana** Bachiller, de la Carrera de *Educación inicial*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE TRUJILLO 2022” en su institución los días 15 de Julio del año 2022, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Firma del alumno



**Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "N° 81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA", QUIEN SUSCRIBE

**HACE CONSTAR:**

Que la estudiante Sevillano Sandoval Roxana tesista de la Escuela profesional de educación y Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, ha aplicado a una muestra de 44 **estudiantes del aula de cinco años del nivel inicial**; los instrumentos de recojo de información denominados: Juegos y Psicomotricidad Gruesa para ser utilizados en el trabajo de investigación titulado:

"Juegos y Psicomotricidad Gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2022" con la finalidad de obtener el Título de Licenciada en Educación.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 20 de junio 2022





5

## Anexo 6: Consentimiento informado



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20 de junio del 2022

Lic. Exón Levit Vega Escobedo

Director de la I.E. "N° 81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA"

**Institución Educativa Pública "N° 81015 CARLOS EMILIO UCEDA MEZA"**

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Sevillano Sandoval Roxana, estudiante del programa de estudios de Educación Inicial, de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: "JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE TRUJILLO 2022"

con la asesoría del Dra. Emérita Vásquez Tolentino.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: lista de cotejo a los participantes de la muestra 44 estudiantes de cinco años de nivel inicial y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Educación Inicial, para el Bachiller, presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



SEVILLANO SANDOVAL ROXANA

## Anexo 7: Asentimiento informado



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "JUEGOS Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO 2022"

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (30 minutos). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: el bachiller: Sevillano Sandoval Roxana, a cargo de su asesora. Dra. Emérita Vásquez Tolentino de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 07, del mes junio del 2022.

Firma

Nombre: Roxana, Sevillano Sandoval  
Documento de identificación N°. 75742504

Investigador: Sevillano Sandoval Roxana  
Documento de Identidad: 75742504  
Correo institucional o personal: bacasevillano2@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dra. Emérita Vásquez Tolentino

ORCID 0000 0001 9629 6034

Correo institucional: [e.vasquez@uct.edu.pe](mailto:e.vasquez@uct.edu.pe)

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

**1** Anexo 08: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA					
Juegos y psicomotricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.	<p><b>4</b> Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?</p> <p><b>4</b> Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la</p>	<p><b>1</b> Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.</p> <p><b>4</b> Objetivos específicos</p> <p>Identificar la relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la</p>	<p><b>1</b> Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre los juegos y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022</p> <p><b>1</b> Hipótesis específicas</p> <p>Existe relación entre los juegos de construcción y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.</p> <p>Existe relación entre los juegos de mesa y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.</p> <p>Existe relación entre los juegos al aire libre y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la</p>	<p>Juegos</p> <p>Juegos de construcción</p> <p>Juegos de mesa</p> <p>Juegos al aire libre</p>	<p>TIPO: Básica</p> <p><b>1</b> Método: Cuantitativo</p> <p>DISEÑO: No Experimental correlacional</p> <p>La muestra es de 44 niños.</p> <table border="1"> <tr> <td>NINOS</td> <td>NINAS</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>29</td> <td>44</td> </tr> </table> <p>Población: Es de 100 estudiantes</p> <p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Guía de observación</p>	NINOS	NINAS	TOTAL	15	29	44
NINOS	NINAS	TOTAL									
15	29	44									

	<p>Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022?</p>	<p>estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo, 2022.</p>	<p>3 psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo, 2022.</p>	<p>Psicomotricidad gruesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esquema corporal</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Coordinación general</li> <li>- Lateralidad</li> </ul>	
--	---	---	--	-------------------------------	---	--

# PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO

## INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a>	Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	Trabajo del estudiante	3%
3	<a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a>	Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Submitted on 1693170703587	Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a>	Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a>	Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo