



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Br. Córdova Sigueñas, Noemí Giuliana

ASESOR:

Ms. David Omar F. Casusol Morales

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Políticas curriculares

PERÚ – 2017

DEDICATORIA

A Dios, el creador de mis días, por ser mi fortaleza en las adversidades y el compañero fiel de mis pasos.

A mis hijos: Felipe y Andy, quienes constituyen el motor y la prolongación de mi existencia.

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo, Filial de Chimbote, quienes compartieron sus experiencias educativas y exitosas, cimentando las bases para el presente trabajo de investigación y fortaleciendo nuestra formación pedagógica.

Al Ms. David Omar F. Casusol Morales por su incondicional apoyo y guía constante durante todo el proceso de investigación.

Y en especial, a la directora, las docentes y niños de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la provincia de Casma, quienes con su participación desinteresada, se identificaron con la presente investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las disposiciones vigentes emanadas por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo de la Escuela de Postgrado – 2017, presento ante ustedes la tesis titulada: “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma-Ancash, 2017”, elaborado con el propósito de obtener el Grado Académico de Maestra en Administración de la Educación.

La investigación tuvo como propósito determinar la relación existente entre las variables Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa, según la percepción de las conductas y acciones de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma. Asimismo, a partir de los resultados obtenidos, se plantean recomendaciones a la comunidad educativa, para mejorar el nivel de la motricidad gruesa y la movilización de las competencias psicomotrices en el aula, a partir del desarrollo de juegos motrices.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación y convencida que su criterio profesional le otorgarán el justo valor al presente; agradezco por anticipado las sugerencias y apreciaciones que le brinden a la presente investigación.

Nuevo Chimbote, 30 de setiembre de 2017.

ÍNDICE

	Pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Trabajos previos	15
1.3. Teorías relacionadas al tema	18
1.4. Formulación del problema	29
1.5. Justificación del estudio	29
1.6. Hipótesis	30
1.7. Objetivos	30
II. MÉTODO	32
2.1. Diseño de investigación	32
2.2. Variables, operacionalización	32
2.3. Población y Muestra	34
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y Confiabilidad	36
2.5. Métodos de análisis de datos	40
2.6. Aspectos éticos	40
III. RESULTADOS	41
3.1 Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 – Casma, 2017	41
3.2 Del análisis estadístico correlacional	48

3.3 Contratación de hipótesis	52
IV. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIONES	63
VI. RECOMENDACIONES	66
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXOS	72
Anexo N° 1. Guía de observación “Juegos psicomotrices	73
Anexo N° 2. Guía de observación “Motricidad gruesa”	76
Anexo N° 3. Constancias de validación del instrumento	79
Anexo N° 4. Constancias de validación del instrumento	80
Anexo N° 5. Constancia de aplicación del estudio piloto	81
Anexo N° 6. Constancia de aplicación de instrumentos	82
Anexo N° 7. Matriz de validación del instrumento	83
Anexo N° 8. Matriz de consistencia	91

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

Para su desarrollo se ha utilizado el tipo de estudio descriptivo correlacional, diseño no experimental transversal y metodología con enfoque cuantitativo. Se trabajó con la población muestral constituida por 70 niños de ambos sexos, que estudian en la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, y mediante la aplicación de los instrumentos: Guía de observación “Juegos psicomotrices” y Guía de observación “Motricidad gruesa”, se recogió los datos, cuyos resultados se analizaron mediante estadísticos descriptivos básicos y los parámetros: Coeficiente de correlación de Pearson y la Tau -b- de Kendall.

Entre los resultados, se determinó que la mayoría de los niños (71%) presentan en promedio un nivel satisfactorio en juegos psicomotrices, y a la vez un nivel adecuado de motricidad gruesa (87%). Del análisis estadístico correlacional, se determinó que existe una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (** $P < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ($P > 0,05$) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Concluyendo que existe una correlación directa de nivel débil o bajo ($r = 0,241^*$) y asociación significativa ($*p < 0,05$) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

Palabras claves: Juegos psicomotrices, afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial, motora, motricidad gruesa, coordinación dinámica global, equilibrio, dominio corporal estático.

ABSTRACT

The present investigation aimed to determine the relationship between psychomotor games and the gross motor skills level of the five year old children of the Educational Institution N° 307 of Casma.

For its development has been used the type of correlational descriptive study, non-experimental cross-sectional design and methodology with a quantitative approach. We worked with the sample population constituted by 70 children of both sexes, who study in the Educational Institution Initial N° 307 of Casma, and through the application of the instruments: Observation guide "Psychomotor games" and Observation Guide "Gross motor skills" we collected the data, whose results were analyzed using basic descriptive statistics and the parameters: Pearson correlation coefficient and Kendall's Tau-b-.

Among the results, it was determined that the majority of the children (71%) present on average a satisfactory level in psychomotor games, and at the same time an adequate level of gross motricity (87%). From the correlational statistical analysis, it was determined that there is a direct correlation of low or weak and highly significant (** $P < 0.01$) level between the motor dimension of the psychomotor games and gross motor skills. On the other hand, there is no significant relationship ($P > 0.05$) between the affective-emotional, social, cultural, creative, cognitive and sensorial dimensions of psychomotor games and gross motor skills. Concluding that there is a direct correlation of weak or low level ($r = 0.241$ *) and significant association (* $p < 0.05$) between the psychomotor games and the gross motor skills of the five year old children of the Educational Institution N° 307 of Casma.

Key words: Psychomotor games, affective-emotional, social, cultural, creative, cognitive, sensory, motor, gross motor, global dynamic coordination, balance, static body dominance.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

La motricidad gruesa es una de las áreas del sistema indivisible del desarrollo humano, pues permite a los niños desarrollar habilidades de movimiento y desplazamiento para descubrir el entorno en que vive, al interactuar y percibir lo que está alrededor a través de los receptores sensoriales u órganos de relación conocidos comúnmente como los cinco sentidos. Estos órganos sensoriales les permitirá receptionar, procesar, sistematizar y almacenar información de su contexto. Asimismo, ayuda al niño y niña a tomar conocimiento de su corporeidad y de sus probabilidades de acción y de expresión, para mejorar su propia representación mental, agudeza, prevención y conducta, constituyéndose en una herramienta útil y básica para el desarrollo de su dimensión cognitiva y del lenguaje, por les permite expresar la capacidad adquirida en las demás áreas de aprendizaje. El Ministerio de Educación (MINEDU), en el Programa Curricular de Educación Inicial (2016), corrobora dicha importancia, al establecer que el Área Psicomotriz promoverá y facilitará a los niños a movilizar, realizar y potenciar la siguiente competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Sin embargo, en las instituciones educativas, en algunos casos, se evidencia el desconocimiento sobre la estimulación del desarrollo de la psicomotricidad y no todos los niños que se ubican en este ciclo escolar, logran cubrir sus exigencias de aprestamiento, conocimiento pleno de su eje corporal, alta autoestima, desarrollo de estrategias lúdicas basadas en el juego, habilidades de coordinación motora gruesa y fina y otros factores determinantes para su desarrollo integral.

A nivel internacional, se conoce que la motricidad gruesa se ha convertido en una demanda educativa y necesidad de aprendizaje del mundo globalizado, al ser una actividad preventiva para el buen funcionamiento de las destrezas motrices y el desarrollo corporal de los infantes. Según Franco (2009), para que el ser humano alcance un desarrollo integral, es necesario el contacto e interacción del niño con su contexto, ya sea mediante el juego y el ejercicio de sus habilidades psicomotrices, además de su maduración biológica.

En el Perú, según el Ministerio de Educación-MINEDU (2016) la competencia en el área psicomotriz se sustenta en el enfoque de la Corporeidad. Dicho enfoque tiene una visión del “cuerpo” más allá de su realidad biológica, psicológica y social: hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. En ese sentido, afirma que el “cuerpo” del niño y la niña es partícipe de un proceso dinámico y constante de la construcción de su ser durante toda su vida, desde que aprende a ser autónomo, reconoce y acepta su esquema corporal y construye su identidad personal y social. De ahí que el Ministerio de Educación no solo pretende el progreso de las capacidades físicas en los niños, sino también la construcción de su identidad, el desarrollo de su autoestima, pensamiento crítico y creativo, la capacidad de decidir y de solucionar conflictos, tanto en contexto de actividad física como en su diario vivir. La estimulación de la motricidad gruesa se debe desarrollar desde sus primeros años de vida en el hogar y acentuarse en la etapa preescolar para mejorar y superar las dificultades motoras que restringen su desarrollo y aprendizaje. No obstante, a nivel nacional, en las instituciones educativas del nivel inicial, su proceso de desarrollo es limitado por el poco interés de los y las docentes en el planeamiento, organización y ejecución de actividades físicas durante el año escolar, cuya enseñanza se basa en situaciones descontextualizadas, rutinarias y tradicionales, generando la ausencia de experiencias de aprendizaje significativas y pocas habilidades motrices con problemas de ubicación espacial y de manejo del cuerpo, en el área psicomotriz.

El Ministerio de Educación, mediante Resolución de Secretaría General (RSG N° 649, 2016) establece dentro de sus lineamientos de política nacional de enseñanza y aprendizaje, el desarrollo de la competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en el área psicomotriz, con el propósito de que los niños y niñas desarrollen las siguientes capacidades: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, de acuerdo a los estándares de aprendizaje del nivel. El desarrollo de la habilidad motora gruesa les permitirá expresarse y desenvolverse de manera autónoma a través de sus movimientos, acciones y juegos, en interacción con sus pares y el acompañamiento oportuno de sus docentes.

A nivel del ámbito regional, en las instituciones educativas de inicial y con gran incidencia en las zonas rurales, se evidencian las mismas dificultades pero con mayor índice, en el acompañamiento de los docentes, mostrando carencias en la coordinación motora, problemas de lenguaje, dificultad para reconocer su propia corporeidad y adaptarse socialmente, motivo por la cual se presupone que este vacío de aprendizaje está referido a aquellos juegos lúdicos que, como estrategias de enseñanza, aplican los docentes para estimular la psicomotricidad o el desconocimiento de la funcionalidad de las mismas, siendo limitada su aprovechamiento para el desarrollo de la coordinación motora en los niños y niñas.

En la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma se observa esta problemática, siendo más recurrente, la psicomotricidad de los infantes, con una coordinación inadecuada, confundiendo en los movimientos; esta equivocación, al seguir las instrucciones de la docente, demuestran la falta o mala atención y la poca concentración para coordinar y manejar su cuerpo adecuadamente, en referencia a los patrones básicos de movimiento.

El Ministerio de Educación-MINEDU (2012) refiere que, para revertir estas situaciones críticas en las instituciones educativas, el docente debe reconocer las falencias de su desempeño en las aulas y empoderarse de las herramientas educativas que le permitan resarcir estas debilidades en nuestros estudiantes.

Paralelo a la problemática de estudio, se observa la aplicación de juegos inadecuados y poco pertinentes o la carencia de las mismas para que los niños aprendan jugando y desarrollen sus habilidades motrices. La práctica pedagógica de cierto grupo de docentes han descuidado el aspecto psicomotriz en sus discentes, probablemente por el desconocimiento de los juegos psicomotrices y su funcionalidad en el desarrollo integral de los niños y niñas o apatía al desarrollo de las competencias relacionadas con el área, sumado a un limitado aprestamiento o estimulación temprana desde el hogar. Por otro lado, según los resultados del monitoreo y acompañamiento docente 2016 que realizó la Unidad de Gestión Educativa Local de Casma, en las tres visitas programadas a las instituciones educativas de la jurisdicción, durante el año lectivo, se evidenció el

desarrollo de estrategias metodológicas de enseñanza en proceso, en su gran mayoría, según los enfoques del área del nivel inicial.

Dicha problemática trae como consecuencias un desarrollo psicomotor insuficiente y por ende, la dispraxia, disgrafía o dislexia. Estos problemas repercuten en su modo de desarrollo en la lectoescritura, en la maduración biológica, en la falta de coordinación de sus movimientos y en el logro de sus aprendizajes. Cuando los docentes desarrollan diferentes juegos psicomotrices como estrategias lúdicas y actividades recreativas que permitan mostrar los avances motrices de los niños y niñas, entonces estos infantes comienzan a descubrir y reconocer su esquema corporal y las partes de esta que le permiten accionar en todo tiempo y lugar y, al mismo tiempo, el desarrollo de la independencia, autoestima, imaginación, concentración, memoria, atención y creatividad del niño.

Caguano (2011) manifiesta que los juegos psicomotrices constituyen un legado de la cultura de la humanidad que el docente emplea para el desarrollo motriz de los estudiantes, con la finalidad de prepararlos para afrontar las actividades que tenga que desarrollar en su vida personal y dentro de la sociedad. (p.12)

Los docentes restan importancia a los juegos psicomotrices cuando no las incluyen en su práctica pedagógica como herramientas y/o recursos didácticos y recreativos para explorar y descubrir sus capacidades y destrezas básicas, de una manera divertida y creativa, mediante el juego en movimiento. Esto implica que si el estudiante aprende a desarrollar o a optimizar sus habilidades motoras, a través del juego, entonces cuanto más juegue, estará en mejores condiciones de alcanzar plenamente su desarrollo integral, ya que al aprender jugando, tiene más opciones de interactuar con su hábitat, enriquecerse y aprender de su entorno sociocultural, producto de su propia experiencia vivencial.

En consecuencia, se justifica la relevancia de los estudios de investigación en el campo educativo, cuyo aporte fundamental esté referido a los juegos psicomotrices que aplica el docente para superar los problemas de coordinación

motora en los niños. Por tal razón, este trabajo de investigación es sumamente importante y primordial porque su propósito es determinar la relación existente entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017.

1.2 Trabajos previos

1.2.1. A nivel internacional

García (2014) en su tesis: Estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 4 y 5 años del Barrio “Éntrale” en la población de Maripa, Municipio Sucre, Venezuela. Concluye que la aplicación de la estrategia lúdica potencia de manera significativa el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de estas edades.

Gualotuña (2011), en su tesis: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo: Propuesta alternativa. Sangolquí - Ecuador. En este estudio correlacional, se arribó a las siguientes conclusiones: 1. Para las maestras la psicomotricidad dentro de la formación de los niños y niñas de primero de básica tiene un valor muy importante, pero no conocen que un buen desarrollo de ésta área sirve como base para los aprendizajes abstractos que son la lectura escritura y cálculo. 2. Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños. 3. Los niños y niñas evidencian un desarrollo medio de la psicomotricidad, teniendo mayor dificultad en el esquema corporal, organización espacio temporal, la lateralidad y coordinación motriz. 4. Al no existir espacios para el juego tradicional en el primer año de educación básica, los niños desconocen la mayoría de estos juegos. 5. El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/as y en muchos casos de las maestras, refleja la falta de identidad nacional. 6. No existe material escrito especializado para la enseñanza de los juegos tradicionales ecuatorianos en educación infantil, lo que dificulta para que las maestras se interesen por utilizar los juegos tradicionales en

el desarrollo de la psicomotricidad y no utilicen esta herramienta en su trabajo docente.

Alvear (2013) en su investigación titulada: El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo- Ecuador, periodo 2011-2012, con la aplicación del Test de Ozerestkyel, concluye que el 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa, el 12% presenta un buen nivel de desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de niños evaluados presenta un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

González y Silva (2011) en su tesis: La Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 - Ecuador. Esta investigación de estudio correlacional, obtuvo las siguientes conclusiones:(1) Los docentes no consideran necesario incentivar a los niños al momento de trabajar, lamentablemente no cree que sea necesario realizar ejercicios al aire libre porque es una pérdida de tiempo y no ejecutan ejercicios de equilibrio ni control del cuerpo, tampoco los docentes no reconocen el perfil de desarrollo de los estudiantes y por lo tanto no potencian sus aptitudes. (2) Los niños no tienen desarrollada la motricidad gruesa, se pudo observar que no tienen la marcha de una forma coordinada, que sus movimientos no son amplios, no utilizan los brazos o piernas en toda su amplitud por lo que les falta desarrollar sus flexores y extensores, estas demostraciones hacen que el niño sienta inseguridad al momento de trasladar objetos grandes de un lugar a otro. (3) Los padres de familia desconocen sobre la estimulación temprana y por lo tanto no saben que gracias a ella se puede lograr que los niños realicen trabajos con facilidad, nunca han oído lo que significa la sinapsis y sus beneficios, que los niños poseen mayor número de conexiones que lo ayudarán en un futuro a tener mejor aprendizaje, tampoco saben en qué etapa de desarrollo se encuentran sus hijos para actuar acorde a ello.

1.2.2. A nivel nacional

Lázaro (2012) en su investigación: Estimulación Temprana y su relación en el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Ventanilla, Lima. Este tipo de estudio correlacional concluye que existe una relación alta entre la estimulación temprana y el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. Niño Jesús de Praga N° 128, Ventanilla, determinando la buena correlación entre las variables de estudio. Asimismo, existe una correlación entre la estimulación temprana y el desarrollo psicomotor, lo que indica que una buena estimulación temprana es relevante en el desarrollo psicomotor.

Cuellar (2012) en su tesis titulada “La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho” concluye que la práctica de juegos heurísticos tiene una alta correlación directa y significativa con el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación de Huacho.

Pesantes (2013) en su tesis: Relación entre la autonomía y el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 02 años de la I.E.P. “Jesús y María” de Laredo, Trujillo – 2013, arriba a las siguientes conclusiones: La correlación que existe entre la autonomía y el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 02 años de educación inicial en el Centro de Educación Particular “Jesús y María” de Laredo, es alta positiva, con un coeficiente de correlación de 0,87. La correlación que existe entre la autonomía y el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 02 años de educación inicial en el Centro de Educación Particular “Jesús y María” de Laredo, es alta positiva, con un coeficiente de correlación de 0,81.

Bach (2010) realizó en su tesis de investigación: Nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al Desarrollo psicomotor del niño de 4 a 5 años de la I.E. “Jorge Chávez” Tacna – 2010, de tipo correlacional, concluye: (1) Los padres que muestran un alto conocimiento sobre

la estimulación temprana presentan niños con un normal desarrollo psicomotor (87,50%) y los padres que presentan un bajo conocimiento sobre estimulación temprana tienen niños con un retraso en el desarrollo psicomotor(75,00%).(2) Los padres de familia que presentan una actitud positiva(82,76%) tienen niños con un normal desarrollo psicomotor en comparación con los padres que presentan una actitud negativa ante la estimulación temprana tiene niños con riesgo en el desarrollo psicomotor (39,47%).

1.2.3. A nivel local

Ruitón y Tamayo (2014) en su tesis: Los Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el Programa No Escolarizado SET Caritas Felices de Chimbote, 2014, llega a la siguiente conclusión: Los resultados del post test demuestra que el 42% de la población muestral, logró una calificación B y el 58% obtuvo A. Esto evidencia que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo, utilizando material concreto, mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Motricidad gruesa

1.3.1.1 Definiciones

La motricidad gruesa “se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos”. (Garza, 1978, p.89)

Según el Ministerio de Educación - MINEDU (2016), la motricidad es una manifestación de la corporeidad. Va mucho más allá de la función reproductiva y mecánica de movimientos y gestos, ya que se trata de cómo estos son puestos en acción de manera consciente e intencionada. Por tanto, así como la corporeidad se refiere exclusivamente al ser humano, la motricidad también se contextualiza

solamente en la persona y no en los objetos ni los animales.

Para Garza (1978) el dominio de la motricidad gruesa es un acontecimiento primordial en el desarrollo evolutivo de un neonato, quien puede mejorar sus movimientos y meneos instintivos, incontrolados, casuales y fortuitos, en concordancia con la madurez que alcanza su sistema nervioso y de poseer un dominio pleno de su motricidad gruesa para desarrollar su motricidad fina. (p.78)

Para Ardanaz (2009) la motricidad gruesa es la coordinación y armonía que existe al realizar movimientos amplios como rodar, saltar, correr, lanzar objetos, trepar, reptar, etc.

Para Jiménez (2007), es la cadencia y concordancia que se evidencia al ejecutar cambios de posición acompasados y coordinados de grandes partes o grupos del eje corporal del niño, a través de actividades como gatear, correr, trepar, suspenderse o mantener el equilibrio, cambiar de posición, voltear, tomar asiento, etc. Esto implica la habilidad motriz del niño para realizar movimientos grandes y amplios al aire libre, en donde necesariamente interviene gran parte de su masa corporal.

1.3.1.2 Importancia

Armijos (2012) menciona que la motricidad gruesa consiste en las variaciones posturales del cuerpo y su capacidad de suspensión en el espacio. (Como fue citado en Semino, 2016, p.26)

Esto implica que el desarrollo motriz grueso es evidentemente primordial para la formación e identidad integral del niño, ya que compromete grandes grupos musculares y grandes segmentos del niño o incluso todo el cuerpo, para su movimiento y desplazamiento en su entorno y por ende, el descubrimiento y exploración del mundo sociocultural en que vive, aprendiendo desde su noción espacial, el reconocimiento de sí mismo y el conocimiento de todo lo que le circunda.

Espinoza (2003) refiere que "El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo". (p.45)

En el campo de la Psicopedagogía, este autor reafirma que la relación entre el conocimiento del cuerpo y la motricidad gruesa constituyen el eje central para una buena recepción de estímulos y el descubrimiento, discriminación y asimilación de la información relevante en el aprendizaje (procesos fisiológicos: sensorial-perceptiva). Por tal razón, ambas nociones, esquema corporal y motricidad gruesa, ayudarán al niño en su lecto-escritura, porque lo relacionará con el esquema o imagen mental de su corporalidad. Para ello, la maestra utilizará estrategias interactivas para relacionar la percepción global que tiene el niño de su propio eje corporal con las letras o signos gráficos para su aprendizaje.

1.3.1.3 Teoría de la Psicomotricidad de Piaget.

El psicólogo Jean Piaget (1969) afirma en sus investigaciones realizadas sobre el desarrollo psicológico del infante, que las actividades psicomotrices cumplen un rol fundamental y son parte inherente de cada una de las etapas o periodos del desarrollo humano y de sus procesos mentales o funciones cognitivas. He aquí donde cumple su finalidad la psicomotricidad, en el proceso de recepción, discriminación, extracción, asimilación, acomodación y representación mental del nuevo conocimiento. En consecuencia, se asume que el pensamiento es producto de las acciones motrices que operan en el desarrollo de la inteligencia o área cognitiva del niño. En ese sentido, las actividades motoras y las psíquicas se encuentran estrechamente relacionadas para el desarrollo de los niveles del pensamiento.

Para Piaget, el desarrollo cognitivo y la psicomotricidad del infante comprenden diferentes estadios, periodos o etapas, según sus edades:

Estadio sensoriomotor: Esta etapa está enmarcada desde 0 a los 2 años de edad, en donde las actividades motoras que realiza el niño, constituyen el inicio del desarrollo de la inteligencia sensorial y motriz, al entrar en relación o

proximidad con todas las cosas que lo rodean y el espacio en que se mueve. Estas vivencias le permiten incorporar acciones y estructurar nociones espacio-temporales. Cuando el niño, mediante la actividad corporal, establece relaciones espaciales, reconoce, explora y organiza su esquema corporal, comienza a descubrir y tomar conciencia de cada una de las partes que constituyen su cuerpo y va explorando las relaciones que guardan estas entre sí. Desarrolla una coordinación entre lo que ve y lo que es capaz de coger a su alrededor. Desarrolla nociones de causa-efecto aún limitadas y se siente en la capacidad de realizar una imitación globalizada e inmediata entre las partes de su corporeidad y de otra persona cercana a él.

Estadio preoperativo: Esta etapa comprende desde los 2 hasta los 7 años de edad. Como producto de la interiorización de las representaciones o esquemas mentales y conductas adquiridas, se da paso a las manifestaciones de la función simbólica y preconceptual. Aquí el infante percibe el objeto y lo representa mediante imágenes mentales. Este estadio comprende dos etapas bien marcadas:

- Primera etapa o Estadio: La aparición de la función simbólica. En este estadio aparece el juego simbólico, en la que el niño está en la capacidad de representar las diversas formas, tamaños, posiciones, direcciones y acciones de su corporeidad, en mayor complejidad, a través de gestos de imitación y de imágenes mentales. También hace uso del lenguaje mediante palabras que representan objetos o situaciones ausentes o representa partes de su cuerpo a través del grafismo o dibujo. Entonces el dibujar se convierte en un juego recreativo más que una acción fugaz, en la que intenta imitar la realidad en representaciones gráficas, aunque de manera rudimentaria mediante garabatos, a los que luego asignará un significado.

- Segunda etapa o Estadio: Las organizaciones representativas. En esta etapa surge la tendencia egocéntrica del niño por naturaleza, desarrolla su lateralidad y orienta su corporalidad de manera perceptiva en el espacio: lado izquierdo, lado derecho, delante-detrás, arriba-abajo.

Estadio de operaciones concretas: Este periodo se desarrolla entre los 7 y 11 años de edad. Aquí el niño ya desarrolla operaciones lógicas, de agrupación, asociación y relación. Se libera del egocentrismo para situarse en el lugar de su compañero, acepta otras opiniones diferentes a la suya. Participa en actividades deportivas con reglas de juego, se somete a las normas de grupo, realiza representaciones mentales más complejas que admiten relaciones espaciales de orden y medidas relevantes, desarrollando movimientos y desplazamientos entre pares y en equipo.

1.3.1.4 Dimensiones de la motricidad gruesa

a) Coordinación Dinámica Global

Comellas y Perpinya (2003), consideran que esta coordinación es una presentación más general en donde el niño puede realizar los cambios posturales más amplios, haciendo uso de todas las partes de su esquema corporal para desarrollar mayor soltura y armonía en sus desplazamientos.

Jiménez (2001) precisa que el eje corporal es la representación del infante sobre su corporeidad, de cada uno de sus segmentos, de su estructura, de sus posibilidades de movimientos y de las diversas limitaciones. En ese sentido, la madurez psicobiológica del cuerpo está relacionada al desarrollo de su motricidad y de la cabal comprensión de esta transformación gradual determinado por el aspecto afectivo.

En efecto, los patrones básicos de movimiento que implica esta dimensión, facilitan una organización cognitiva y neurológica capaz de proveer autoseguridad en uno mismo, para el dominio de su expresión corporal en los juegos de imitación y representación, de su lateralidad y orientación espacio-temporal y de su coordinación motriz para mejorar su habilidad corporal.

b) Equilibrio

García y Fernández (2002) refieren que el equilibrio constituye los cambios

de tonificación de los músculos y articulaciones del cuerpo para desarrollar la estabilidad entre el cuerpo, el espacio y la gravedad. En ese sentido, el equilibrio viene a ser suspensión correcta de la postura corporal y de cada una de sus partes, en el espacio. Es por ello que el equilibrio comprende todos los aspectos referentes al dominio postural, facilitando la vitalidad del organismo de manera eficaz y con el máximo ahorro de energía. El ejercer un correcto dominio del equilibrio garantiza la creatividad al desarrollar los movimientos, la suspensión y el reconocimiento del esquema corporal, accionando con plena seguridad en que lo logrará (Jiménez, 2002).

Ugaz (2002), señala que el equilibrio es requisito fundamental para ejecutar diferentes acciones y dependerá de la holgura o comodidad de estos cambios de posición para que la estabilidad requerida, sea más organizada, útil y exacta.

Para Contreras (1998), el equilibrio es la conservación del cuerpo en una posición correcta, a través de rectificaciones que desaparezcan las variaciones de carácter exógeno o endógeno. La habilidad de suspensión y estabilidad del cuerpo al mismo tiempo que se ejecutan distintas acciones motoras, requiere una marcada disciplina entre el eje corporal y el espacio. Desde esta perspectiva, se citan dos clases de equilibrio:

Equilibrio Estático, es la capacidad que tiene el niño para sustentar el cuerpo, en cualquiera de las posiciones estáticas, a pesar de la acción de la gravedad. Entre los ejercicios o actividades más recurrentes que podemos realizar en la escuela para desarrollar este tipo de equilibrio, son: la posición de sentados, echados y de pie, accionando las partes corporales en diferentes posiciones. También se pueden desarrollar actividades lúdicas de juegos psicomotrices para trabajar el equilibrio estático: “Pollito Inglés”, “Congelados”, “Agua y cemento”, “El Flamenco”, “Encantados”, “Los Equilibristas”, “Estatua”, etc.

Equilibrio Dinámico, es la capacidad de asumir y mantener la posición correcta que se requiere, en pleno desplazamiento, contra la fuerza de la gravedad. Los ejercicios de giros y desplazamientos son los más típicos, entre

ellas tenemos: Desplazamientos en diferentes direcciones y alturas, realizando giros y variantes. Incrementos y reducción de la velocidad y del espacio, al momento de desplazarse, trasladando objetos o sin estos. De igual forma, se pueden desarrollar una variedad de juegos motrices que implique equilibrio dinámico, como por ejemplo “La línea”, “Carrera de relevos”, “El transportista”, “Simón manda”, “El rey loco”, “Quítale la cola al león”.

c) Dominio corporal estático

Según Mesonero (1987) consiste en aquellas actividades motrices que conducirán al niño a tomar conciencia y asimilar el esquema corporal. Aquí se integran la tonicidad muscular y el autocontrol para una buena educación psicomotriz; además los ejercicios de respiración y relajación muscular para el control de la activación. Lo subdivide en tonicidad, autocontrol, respiración y relajación. (p.143)

- La tonicidad: Es el nivel de actividad tónica muscular y cerebral indispensable en el desarrollo de todo tipo de actividad.
- El autocontrol: Consiste en dominar y mantener una buena respiración y energía tónica que se requiere para ejecutar habilidades posturales.
- La respiración: Es la esencia de cada una de las actividades motrices que se realiza. Por lo tanto, si se tiene el control de la respiración, entonces se le podrá regular de acuerdo a las diversas situaciones motrices que se emprenda.
- La relajación: Consiste en reducir la tensión muscular, regular la respiración y la frecuencia cardíaca.

Para Mesonero (1987), cuando el niño pone en práctica estos movimientos segmentarios que conforman el dominio corporal estático, estará formando y profundizando de manera paulatina, la imagen y la utilización de la totalidad y cada una de las partes de su cuerpo hasta interiorizar completamente su esquema corporal.

1.3.2. Juegos psicomotrices

1.3.2.1 Definición

Según Delgado (2011), afirma que los juegos son actividades naturales y adaptativas propias del ser humano que sirven para desarrollar la creatividad y la psicomotricidad del niño. Como consecuencia de estas actividades psicomotrices, el niño interactúa con su contexto y asimila su realidad, mediante esquemas mentales. (pp. 4-5)

Según Bañeres, Bishop, Cardona, Comas I Coma (2008) afirman que el juego “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p.13).

Caguano (2011), refiere que los juegos psicomotrices que el docente emplea para el desarrollo motriz, representan un legado singular de la cultura universal, ya que favorece el desarrollo y mejora de la actividad motora de los niños, en la vida cotidiana y social.

En efecto, es imprescindible que los docentes de educación inicial tomen conciencia de que el juego no solo constituye una actividad de esparcimiento y goce en la primera infancia, sino que implica un rol trascendental en el desarrollo integral del ser humano.

1.3.2.2 Importancia

Para Bruner (1983), el juego en los infantes es el aprendizaje al aire libre, el contacto con los objetos de la naturaleza, aprehenderse de estas y dominarlas en beneficio propio. En la medida en que se expande su conocimiento a través del juego, va interiorizando nuevos esquemas mentales más complejos y su riqueza cultural aumenta.

El juego es una actividad motora sustancial en la niñez, que le posibilita explorar y expresar sus propias emociones, regularlas, controlarlas y exteriorizarlas, en la medida en que desarrolla su dominio cognitivo, aprende a reconocer su cuerpo y a descubrir el medio en que vive. Experimentar estas vivencias, mediante actividades motrices, incrementará su bagaje cultural. En este punto radica su importancia, para la madurez psicobiológica y social del niño.

1.3.2.3 Características del juego

Delgado (2011), refiere que el juego es una expresión o modo que tiene el niño para conquistar su medio ambiente y lograr su desarrollo integral; por ello, determina las siguientes características:

- Es una actividad libre y voluntaria, porque es espontáneo, autónomo e imaginativo para la asunción de diferentes roles que no se podrían ejercer en la vida diaria; de esta manera, proporciona libertad para actuar y establecer reglas que la rijan sin coaccionar.
 - Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado por los intervinientes.
 - Es una actividad autotélica, porque se realiza por el mero placer de hacerlo.
 - Es fuente de placer por el bienestar y satisfacción que produce.
 - Es universal e innato, por cuanto constituye una actividad típica desde tiempos antiguos hasta la actualidad, en donde el niño juega sin que le hayan mostrado cómo hacerlo.
 - Es esencial y necesario en la vida de los adultos y los niños. Mientras que los adultos se benefician con la liberación del estrés, los niños descubren el entorno en que viven al interactuar con su medio, mediante el juego.
 - Es el principal motor de desarrollo del ser humano desde que nace, en diferentes aspectos: corporal, emocional, motriz, social, educativo y motivacional.
 - Garantiza la aprehensión del lenguaje, mediante la interacción social y la comunicación. La socialización le ayudará a desarrollar futuras habilidades sociales.
 - Es una vía para manifestar nuestras emociones, regularlo y adquirir equilibrio.
- (pp. 6-7)

1.3.2.4 Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget es uno de los autores más prestigiosos e influyentes que han abordado el estudio de la infancia y el juego. Tal es así que, observando del desarrollo biológico y psicomotor de sus vástagos, propuso sus primeras hipótesis referentes al juego, afirmando que esta actividad es un derrotero del aprendizaje del mundo circundante y del desarrollo de habilidades y destrezas básicas, articulando el pensamiento, el lenguaje y la acción motriz; en suma, es una acción de carácter intelectual que persigue una meta, una finalidad en sí mismo, y se clasifican según la evolución del niño:

Estadio sensoriomotor, etapa que comprende desde que el niño viene al mundo hasta cumplir los dos años. A través del juego, el niño reitera más de una vez, las actividades que le agradan, ya sea porque le produce gozo y bienestar al jugar o porque puede descubrir y explorar los motivos o la finalidad de ejecutarlos. En este periodo, los juegos son meramente funcionales y de construcción.

Estadio preoperacional, abarca de los dos años a los seis años. Aparece el juego simbólico en donde el niño asume una actitud representativa para actuar como un personaje diferente, en un escenario imaginativo, desarrollando actividades que no podría ejecutar en la vida diaria, soñará y actuará como si pudiera volar por el espacio e interpretará algunos roles de adultos. Aquí predomina el juego simbólico y de construcción.

Estadio operacional concreto. (De 6 -12 años). En esta etapa, el infante está en condiciones de realizar juego de reglas en las que de manera libre y voluntaria, asume una serie de normas propuestas por el grupo y que pueden ser modificadas de acuerdo a los intereses de todo el grupo. Estas normas sociales que se asumen dentro del juego, construyen el desarrollo moral del niño. Aquí se ejecuta el juego con reglas y de construcción.

Etapa operacional formal, se desarrolla desde los doce años en adelante, con el juego reglado y de construcción.

1.3.2.5 Dimensiones de los Juegos psicomotrices

Delgado (2011), considera las siguientes dimensiones que el niño ejercita durante el juego:

a) Dimensión afectiva-emocional: Consiste en la exteriorización y dominio de las emociones y sensaciones, mediante el juego. La afectividad es primordial para el equilibrio emocional del niño, aumentando su autoestima y fijando su autoconcepto.

b) Dimensión social: Consiste en la interacción con sus pares y aprende a convivir, al aceptar el cumplimiento de normas de convivencia en su adaptación y relación con los demás.

c) Dimensión cultural: Es la transmisión de tradiciones y valores. El niño, a través del juego, imita elementos del entorno en que vive, se adapta, conoce y explora el mundo que lo rodea.

d) Dimensión creativa: Consiste en el cultivo de la inteligencia creativa y de la imaginación. El juego permite el distingo de la fantasía a la realidad.

e) Dimensión cognitiva: Es la gimnasia para el cerebro. El juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales. Permite el dominio del lenguaje y la aparición del juego simbólico.

f) Dimensión sensorial: Mediante la actividad del juego repetido, el niño descubre, explora y desarrolla sus percepciones sensoriales y motrices.

g) Dimensión motora: El juego facilita la adquisición del esquema corporal y el desarrollo psicomotor, según su coordinación dinámica global en la actividad.

1.4 Formulación del problema

¿Qué relación existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017?

1.5 Justificación del estudio

Este estudio está enmarcada dentro de las políticas de gestión pedagógicas actuales del MINEDU, la cual demanda el desarrollo psicomotor para la construcción del individuo, con una identidad propia, autonomía y la seguridad de sí mismo. En ese sentido, esta investigación se justifica en las razones que a continuación se detallan:

Teórica. Presenta una visión crítica-reflexiva de la importancia de aplicar los juegos psicomotrices para el desarrollo motor grueso en los niños de las instituciones educativas del nivel Inicial.

Práctica. Es un trabajo de investigación descriptiva correlacional, que sistematiza información relevante de las variables de estudio, cuyos resultados constituyen un aporte esencial para la ejecución de próximas investigaciones que asuman dicha línea de estudio para su abordaje y mejora de los aprendizajes de los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la provincia de Casma.

Metodológica. Desde este punto de vista, la investigación propone dos instrumentos para la recolección de información, con la validez y confiabilidad a juicio de expertos: el primero, es una guía de observación referente a los juegos psicomotrices y, el segundo, para obtener información sobre la motricidad gruesa. Ambos instrumentos han sido adaptados de acuerdo a los lineamientos establecidos en el Currículo Nacional (MINEDU, 2016) y que se requieren para logro de los aprendizajes, según la finalidad del sistema educativo.

De su relevancia social. Por cuanto el presente estudio aborda un asunto de política educativa pública, se elevará un informe del sustento teórico, resultados, conclusiones y sus respectivas recomendaciones para la mejora del desarrollo psicomotriz, al equipo directivo y docentes de la Institución Educativa Inicial N° 307, a los funcionarios de la Unidad de Gestión Educativa Local de Casma y a toda la comunidad educativa, para la asunción de compromisos y el cumplimiento de la misión institucional.

En definitiva, en el ámbito educacional, esta investigación es relevante porque favorece a todos los agentes educativos para deconstruir, analizar y reconstruir la práctica pedagógica e incrementar el nivel de motricidad gruesa, a través del empoderamiento de juegos psicomotrices que estimulen un desarrollo motriz pertinente.

1.6 Hipótesis

Hi: Existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

Ho: No existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

1.7 Objetivos

1.7.1. General

Determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

1.7.2 Específicos:

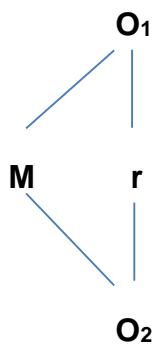
- a) Diagnosticar el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- b) Identificar el nivel de juegos psicomotrices de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- c) Identificar la relación entre la dimensión afectiva-emocional y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- d) Correlacionar la dimensión social y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- e) Identificar la relación entre la dimensión cultural y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- f) Correlacionar la dimensión creativa y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- g) Identificar la relación entre la dimensión cognitiva y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- h) Correlacionar la dimensión sensorial y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.
- i) Identificar la relación entre la dimensión motora y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Presenta el diseño no experimental, transversal, descriptiva correlacional.

Es no experimental y transversal porque no existe manipulación de las variables de estudio y se observa y recoge los datos de estas, en un momento único, para posteriormente correlacionarlas estadísticamente. Responde al presente diagrama:



Donde:

M: Muestra de investigación, conformada por 70 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 - Casma, 2017.

O₁: Observación de los juegos psicomotrices.

O₂: Observación de la Motricidad gruesa.

r: Grado de relación entre ambas variables.

2.2 Variables, operacionalización

2.2.1 Variables

a. **Variable 1:** Juegos psicomotrices.

b. **Variable 2:** Motricidad gruesa.

2.2.2 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	N° de ítems	Escala de medición
V ₁ JUEGOS PSICOMOTRICES	Son actividades naturales y adaptativas propias del ser humano que sirven para potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño a través de la percepción, la representación, el control y el equilibrio. (MINE DU, 2016)	Es el nivel o grado en que un niño (a) utiliza o participa en juegos psicomotrices en el aula de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.	AFECTIVO-EMOCIONAL	Participación activa, seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, en juegos competitivos.	1 - 4	Ordinal Niveles: - Satisfactorio (S) - Medianamente Satisfactorio (MS) - Insatisfactorio (I) Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50
				Manifestación de sus sentimientos y emociones por el juego que realiza.	5 - 8	
			SOCIAL	Reconocimiento de su entorno, asimilando conductas deseables, como compartir, saludar y resolver situaciones de conflicto en el juego.	9 - 12	
				Integración del juego en equipo, respetando las reglas de juego.	13 - 16	
			CREATIVO/CULTURAL	Desarrollo de sus habilidades sociomotrices, en la ejecución de juegos tradicionales y al aire libre.	17-22	
			COGNITIVA	Potenciación de la imaginación con juegos simbólicos.	23 - 30	
				Relación en el espacio-tiempo, a través del lenguaje expresivo y la capacidad de escucha.	31 - 35	
			COGNITIVA	Reconocimiento de su esquema corporal, representación de objetos y de sí mismo.	36 - 39	
				SENSORIAL	Estimulación de los sistemas sensoriomotrices durante el juego.	
			MOTORA	Desarrollo de la coordinación dinámica global en el juego.	44 - 50	
V ₂ MOTRICIDAD GRUESA	Es el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia	Es el nivel o grado de desarrollo psicomotor que tiene un niño (a) de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma y que se medirá a través de una guía de observación, la	COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	El reconocimiento del esquema corporal posibilita el dominio de sus movimientos.	1 - 4	Ordinal Niveles: - Adecuado (A) - Regular (R) - Inadecuado (I) Rango de puntuaciones o valores, según
				Impacto positivo de la expresión corporal en el desarrollo de los juegos de imitación y representación.	5 - 12	
				Dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal.	13 - 26	
				Desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal.	27 - 35	
			EQUILIBRIO	La madurez motora en juegos de equilibrio.	36 - 42	

	absoluta a desplazarse solos.(Garza, 1978)	cual comprende las dimensiones de coordinación dinámica global, equilibrio y dominio corporal estático.	DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	Ejercicios de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación muscular.	43 - 46	niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46
--	--	---	----------------------------------	--	---------	---

2.3 Población y Muestra

2.3.1 Población

Representa a una población de 86 niños de ambos sexos de la Institución Educativa Inicial N° 307 de la provincia de Casma, distrito de Casma, 2017.

Tabla N° 01
Distribución de la población de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 - Casma, 2017.

GRUPO	AULA	SEXO		TOTAL
		varones	mujeres	
Niños de cinco años	Luceritos	20	10	30
	Estrellitas	17	11	28
	Nubecitas	13	15	28
Total				86

Fuente: Nómima de Matrícula de la Institución Educativa N° 307 de Casma.

2.3.2 Muestra

La muestra está constituida de 70 niños de ambos sexos, seleccionados de manera aleatoria simple; y su tamaño(n), según Bernal (2006), se calculó con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 P \cdot Q \cdot N}{\epsilon^2 (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Donde:

Z (1,96): Valor de la distribución normal, para un nivel de confianza de $(1 - \alpha)$

P (0,5): Proporción de éxito.

Q (0,5): Proporción de fracaso ($Q = 1 - P$)

ε (0,05): Tolerancia al error

N (86): Tamaño de la población.

n: Tamaño de la muestra.

Reemplazando tenemos:

$$n = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5) \times 86}{0,05^2(86-1) + 1,96^2 \cdot (0,5)(0,5)} = 70,415$$

Reemplazando:

n = 70 niños

Por lo tanto, se contó con 70 niños de cinco años de la Institución Educativa N° 307 de Casma, como muestra.

Para aplicar las Guía de observación a los niños, se obtuvo una muestra proporcional, utilizando la fracción muestral.

Estratificado proporcional:

Lavayen (2010), propone la fórmula siguiente:

$$f = n/N$$

Donde:

f = fracción de asignación

n= muestra total

N= tamaño de la población

f = 0,813

$$\text{La fracción muestral} = \frac{n}{N} = \frac{70}{86} = 0,813$$

Criterio de inclusión: Niños y niñas de cinco años, matriculados y que asisten con regularidad, de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

Criterio de exclusión: Niños y niñas de tres y cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, matriculados en el año académico 2017.

Tabla N° 2

Distribución de la muestra por estratos proporcionales de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017.

Estratos/Aulas	Población	Fracción	Muestra
Luceritos	30	0,813	24
Estrellitas	28	0,813	23
Nubecitas	28	0,813	23
Total	86		70

Fuente: Elaboración propia de la autora

2.3.3 Muestreo

Las unidades de la muestra fueron seleccionadas al azar.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se aplicó la observación directa mediante dos instrumentos constituidos por 50 y 46 ítems respectivamente, para las variables: juegos psicomotrices y motricidad gruesa, según sus dimensiones e indicadores correspondientes. (Ver Anexo N° 01)

2.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos en la presente investigación son dos guías de observación que se aplicaron a los niños de cinco años, quienes constituyen la unidad de información de la población muestral, para evaluar el nivel de juegos psicomotrices y diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, 2017.

A continuación, se describen estos instrumentos:

a. Guía de observación: “Juegos psicomotrices” (Anexo 1). Instrumento elaborado por la investigadora, a partir de lo considerado en el Currículo Nacional (MINEDU, 2016). Mide el nivel de desarrollo de los juegos psicomotrices de los niños de cinco años. Está constituida por 50 ítems, estructurado en siete dimensiones: Afectivo-Emocional que consta de 04 ítems referidos a la participación activa, seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, en juegos competitivos, y la manifestación de sus sentimientos y emociones por el juego que realiza, compuesto por 04 ítems que describen las herramientas educativas que emplea el docente. La segunda dimensión: social, está constituida por 04 ítems que describen el reconocimiento de su entorno y la integración del juego en equipo. La dimensión cultural está compuesta por 06 ítems que tratan sobre el desarrollo de sus habilidades sociomotrices, en la ejecución de juegos tradicionales y al aire libre. La dimensión creativa está constituida por 08 ítems que describen la potenciación de la imaginación con juegos simbólicos. La dimensión cognitiva con 05 ítems que tratan sobre la relación en el espacio-tiempo y 04 ítems que tratan el reconocimiento de su esquema corporal, representación de objetos y de sí mismo. La dimensión sensorial consta de 04 ítems que describen la estimulación de los sistemas sensoriomotrices durante el juego. Y la dimensión motora que comprende 07 ítems sobre el desarrollo de la coordinación dinámica global en el juego. Todos los ítems están redactados en forma afirmativa. Para su interpretación, se utilizarán las categorías: Nunca, a veces, casi siempre y siempre, cuyas puntuaciones son 0, 1, 2 y 3 respectivamente.

Leyenda:

Juegos psicomotrices		Nivel de motricidad gruesa	
Satisfactorio	S	Adecuado	A
Medianamente satisfactorio	MS	Medianamente adecuado	MA
Insatisfactorio	I	Inadecuado	I

Niveles y rangos de puntuaciones de los juegos psicomotrices

Niveles	Dimensiones							Del total
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	
	Afectivo-emocional	Social	Cultural	Creativa	Cognitiva	Sensorial	Motora	
Satisfactorio	17-24	17-24	13-18	17-24	19-27	9-12	15-21	101-150
Medianamente satisfactorio	9-16	9-16	7-12	9-16	10-18	5-8	8-14	51-100
Insatisfactorio	0-8	0-8	0-6	0-8	0-9	0-4	0-7	0-50

Fuente. Elaboración propia.

b. Guía de observación: “Motricidad gruesa” (Anexo 2). Instrumento estandarizado, elaborado por la investigadora, a partir de lo considerado en el Currículo Nacional (MINEDU, 2016). Dicho instrumento se aplicó a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307, para medir su motricidad gruesa. Está compuesto por 46 ítems, estructurado en tres dimensiones: Coordinación dinámica global, Equilibrio y Dominio corporal estático. La primera dimensión está compuesta por 35 ítems para reconocer el esquema y expresión corporal, el dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal y el desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal. La segunda dimensión consta de 07 ítems para evaluar la madurez motora en juegos de equilibrio. La tercera dimensión está constituida por 04 ítems referidos a los ejercicios de tonicidad, respiración y relajación muscular. Todos los ítems de la escala están redactados en forma afirmativa, con cuatro alternativas de respuesta y una ponderación para cada una: Siempre (3), Casi siempre (2), A veces (1), Nunca (0).

Niveles y rangos de puntuaciones de la motricidad gruesa y sus dimensiones

Niveles	Dimensiones			Total
	D1	D2	D3	
	Coordinación dinámica global	Equilibrio	Dominio corporal estático	
Adecuado	71-105	15-21	9-12	93-138
Regular	36-70	8-14	5-8	47-92
Inadecuado	0-35	0-7	0-4	0-46

Fuente. Elaboración propia.

2.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos

a. De su validación

Para la validez de ambos instrumentos, se sometió a la validez de contenido mediante el procedimiento de juicio de expertos. Estas validaciones fueron efectuadas por la Mg. Diana Maribel Arteaga Carlos, docente del nivel inicial, y la Mg. Lourdes Marisol Lirión Rodríguez, docente del nivel primaria de la UGEL Casma. Asimismo, se corroboró la validez por el Dr. Luis Enrique Ita Sevillano, docente asesor metodológico de investigación científica, que labora en la Unidad de Gestión Educativa Local de Casma (Anexo N° 3). Para el proceso, se utilizó una matriz de validación que evalúa la coherencia entre variables, dimensiones, indicadores, ítems y alternativas de respuesta. Así mismo, se consideró la pertinencia, redacción y contenido del ítem, respectivamente. (Anexo N° 3)

b. De su Confiabilidad.

Mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, se determinó una muestra de estudio piloto conformada por 15 niños de la Institución Educativa Inicial N° 1556 de Casma que no pertenecen a la población muestral y mediante el método de consistencia interna, se determinó el coeficiente estadístico de Alfa de Cronbach de los instrumentos: Guía de observación: “Juegos psicomotrices” ($\alpha = 0,95$) y Guía de observación: “Motricidad gruesa” ($\alpha = 0,946$), resultados que demuestran una alta confiabilidad de ambos instrumentos. (Anexo N° 4)

2.5 Métodos de análisis de datos

Los datos fueron analizados y procesados utilizando la estadística básica: tablas de distribución de frecuencias, tablas de contingencia, y el estadígrafo descriptivo de la media aritmética. Asimismo, para determinar la asociación y correlación se aplicó la prueba estadística y coeficiente de asociación Tau – b – de Kendall (Para escalas ordinales) y coeficiente de correlación de Pearson respectivamente. Para el procesamiento, análisis y extracción del conocimiento se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23 y Excel 2010.

2.6 Aspectos éticos

El estudio es de tipo descriptivo-correlacional, por lo que no implica una intervención experimental; la investigación se llevó a cabo, cuando se obtuvo la resolución de aprobación de la universidad César Vallejo, Filial Chimbote y la autorización de la Dirección de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, donde se aplicó la investigación. Se garantizó en todo momento la confidencialidad y la privacidad de los niños participantes que conforman la población muestral, sin revelar sus identidades para la obtención de datos reales. Para ello, desde el mismo momento de la aplicación, calificación y tabulación de los resultados en la base de datos, a cada niño se le asignó un código de identificación, respetando su anonimato en cuanto a datos de identificación personal. Se asumió el compromiso de elevar el informe de los resultados de la investigación al equipo directivo y de docentes, para su cabal conocimiento, reflexión, análisis, toma de decisiones, la formulación de metas y asunción de compromisos que conlleven a mejorar el desarrollo de los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa, para el logro de los aprendizajes en los niños y niñas.

III. RESULTADOS

Para el análisis de la variable, las puntuaciones obtenidas mediante el instrumento de recolección de datos se trasladaron a un baremo dispersigráfico de conversión de puntuaciones a los niveles establecidos.

3.1 Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-

N°	JUEGOS PSICOMOTRICES																MOTRICIDAD GRUESA							
	AFECTIVO-EMOCIONAL		SOCIAL		CULTURAL		CREATIVO		COGNITIVO		SENSORIAL		MOTORA		TOTAL		COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL		EQUILIBRIO		DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO		TOTAL	
	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N	P	N
1	20	S	18	S	12	MS	21	S	26	S	08	MS	18	S	123	S	98	A	21	A	12	A	131	A
2	21	S	24	S	18	S	24	S	27	S	12	S	21	S	147	S	87	A	21	A	12	A	120	A
3	20	S	20	S	15	S	17	S	18	MS	08	MS	19	S	117	S	103	A	14	R	08	R	125	A
4	16	MS	08	I	16	S	18	S	18	MS	08	MS	14	MS	98	MS	92	A	14	R	08	R	114	A
5	23	S	24	S	18	S	23	S	23	S	12	S	21	S	144	S	105	A	14	R	08	R	127	A
6	20	S	20	S	15	S	24	S	27	S	09	S	19	S	134	S	94	A	14	R	12	A	120	A
7	24	S	24	S	18	S	24	S	24	S	12	S	15	S	141	S	77	A	14	R	08	R	99	A
8	23	S	24	S	18	S	20	S	26	S	12	S	19	S	142	S	74	A	14	R	08	R	96	A
9	16	MS	19	S	12	MS	18	S	19	S	11	S	20	S	115	S	102	A	14	R	08	R	124	A
10	23	S	20	S	18	S	21	S	20	S	10	S	14	MS	126	S	81	A	20	A	12	A	113	A
11	21	S	17	S	18	S	17	S	15	MS	08	MS	21	S	117	S	79	A	17	A	11	A	107	A
12	20	S	19	S	17	S	16	MS	26	S	12	S	21	S	131	S	95	A	14	R	08	R	117	A
13	20	S	22	S	18	S	16	MS	26	S	12	S	20	S	134	S	68	R	20	A	12	A	100	A
14	14	MS	21	S	16	S	23	S	19	S	09	S	20	S	122	S	105	A	14	R	12	A	131	A
15	23	S	18	S	18	S	16	MS	18	MS	08	MS	18	S	119	S	70	R	14	R	08	R	92	R
16	16	MS	15	MS	12	MS	16	MS	19	S	08	MS	14	MS	100	MS	87	A	14	R	08	R	109	A
17	23	S	24	S	18	S	24	S	26	S	12	S	21	S	148	S	94	A	14	R	08	R	116	A
18	19	S	20	S	12	MS	16	MS	22	S	08	MS	14	MS	111	S	93	A	14	R	12	A	119	A
19	16	MS	20	S	17	S	16	MS	21	S	08	MS	14	MS	112	S	82	A	14	R	08	R	104	A
20	22	S	20	S	16	S	22	S	19	S	08	MS	14	MS	121	S	88	A	21	A	12	A	121	A
21	24	S	22	S	17	S	16	MS	18	MS	08	MS	14	MS	119	S	70	R	15	A	08	R	93	A
22	16	MS	20	S	12	MS	24	S	19	S	08	MS	14	MS	113	S	72	A	14	R	08	R	94	A
23	21	S	14	MS	18	S	16	MS	23	S	12	S	16	S	120	S	102	A	14	R	08	R	124	A
24	14	MS	15	MS	08	MS	16	MS	24	S	09	S	19	S	105	S	93	A	18	A	12	A	123	A
25	12	MS	14	MS	07	MS	16	MS	23	S	10	S	21	S	103	S	87	A	17	A	09	A	113	A
26	22	S	14	MS	09	MS	13	MS	18	MS	09	S	19	S	104	S	87	A	18	A	12	A	117	A
27	24	S	20	S	17	S	21	S	18	MS	12	S	19	S	131	S	94	A	19	A	10	A	123	A
28	09	MS	11	MS	09	MS	09	MS	13	MS	06	MS	13	MS	70	MS	91	A	16	A	08	R	115	A
29	12	MS	24	S	18	S	20	S	22	S	10	S	20	S	126	S	89	A	18	A	09	A	116	A
30	11	MS	10	MS	11	MS	11	MS	18	MS	12	S	21	S	94	MS	98	A	18	A	09	A	125	A
31	13	MS	10	MS	08	MS	10	MS	11	MS	07	MS	19	S	78	MS	90	A	16	A	08	R	114	A
32	18	S	12	MS	10	MS	11	MS	12	MS	07	MS	10	MS	80	MS	97	A	19	A	10	A	126	A
33	15	MS	11	MS	08	MS	12	MS	14	MS	04	I	11	MS	75	MS	93	A	20	A	11	A	124	A
34	13	MS	11	MS	08	MS	13	MS	14	MS	08	MS	12	MS	79	MS	95	A	16	A	09	A	120	A
35	10	MS	11	MS	11	MS	10	MS	12	MS	07	MS	08	MS	69	MS	79	A	19	A	11	A	109	A
36	13	MS	10	MS	06	I	10	MS	11	MS	05	MS	08	MS	63	MS	64	R	17	A	10	A	91	R

37	21	S	19	S	17	S	15	MS	17	MS	11	S	15	S	115	S	50	R	12	R	07	R	69	R
38	22	S	16	MS	15	S	21	S	25	S	09	S	19	S	127	S	59	R	12	R	07	R	78	R
39	18	S	18	S	12	MS	16	MS	17	MS	09	S	20	S	110	S	49	R	12	R	05	R	66	R
40	14	MS	12	MS	10	MS	15	MS	20	MS	09	S	11	MS	91	MS	57	R	10	R	05	R	72	R
41	13	MS	09	MS	07	MS	09	MS	25	MS	05	MS	09	MS	77	MS	52	R	11	R	07	R	70	R
42	09	MS	10	MS	07	MS	09	S	11	MS	05	MS	11	MS	62	MS	79	A	17	A	12	A	108	A
43	12	MS	14	MS	15	S	13	MS	11	MS	04	I	09	MS	78	MS	76	A	13	R	05	R	94	A
44	11	MS	14	MS	08	MS	10	MS	10	MS	08	MS	09	MS	70	MS	71	A	15	A	09	A	95	A
45	09	MS	14	MS	08	MS	13	MS	12	MS	07	MS	13	MS	76	MS	67	R	14	R	12	A	93	A
46	09	MS	09	MS	06	I	10	MS	13	MS	04	I	10	MS	61	MS	79	A	13	R	05	R	97	A
47	22	S	19	S	09	MS	11	MS	11	MS	07	MS	12	MS	91	MS	61	R	13	R	10	A	84	R
48	23	S	20	S	18	S	21	S	27	S	11	S	21	S	141	S	90	A	19	A	11	A	120	A
49	23	S	20	S	18	S	21	S	24	S	11	S	21	S	138	S	91	A	18	A	11	A	120	A
50	18	S	18	S	15	S	09	MS	13	MS	09	S	18	S	100	MS	84	A	18	A	12	A	114	A
51	18	S	19	S	15	S	09	S	16	MS	09	S	17	S	103	S	87	A	19	A	12	A	118	A
52	18	S	17	S	15	S	09	MS	18	MS	07	MS	17	S	101	S	87	A	19	A	12	A	118	A
53	23	S	20	S	18	S	21	S	27	S	12	S	21	S	142	S	92	A	18	A	12	A	122	A
54	21	S	21	S	16	S	20	S	25	S	12	S	18	S	133	S	72	A	20	A	12	A	104	A
55	22	S	14	MS	16	S	12	MS	25	S	12	S	19	S	120	S	78	A	17	A	12	A	107	A
56	17	S	13	MS	16	S	21	S	25	S	12	S	17	S	121	S	79	A	18	A	12	A	109	A
57	17	S	15	MS	09	MS	11	MS	23	S	12	S	19	S	106	S	77	A	20	A	12	A	109	A
58	16	MS	16	MS	19	S	19	S	23	S	12	S	19	S	124	S	78	A	19	A	12	A	109	A
59	21	S	19	S	10	MS	22	S	25	S	12	S	19	S	128	S	76	A	18	A	12	A	106	A
60	20	S	21	S	15	S	20	S	24	S	12	S	18	S	130	S	84	A	19	A	12	A	115	A
61	16	MS	14	MS	16	S	12	MS	24	S	12	S	19	S	113	S	84	A	18	A	10	A	112	A
62	21	S	17	S	16	S	20	S	22	S	12	S	19	S	127	S	87	A	17	A	10	A	114	A
63	20	S	19	S	10	MS	13	MS	23	S	12	S	18	S	115	S	89	A	18	A	12	A	119	A
64	20	S	16	MS	09	MS	11	MS	24	S	00	I	18	S	98	MS	89	A	18	A	12	A	119	A
65	18	S	21	S	08	MS	17	S	25	S	12	S	19	S	120	S	58	R	20	A	12	A	90	R
66	20	S	13	MS	16	S	18	S	23	S	12	S	16	S	118	S	86	A	19	A	12	A	117	A
67	18	S	13	MS	16	S	17	S	23	S	12	S	13	MS	112	S	79	A	18	A	12	A	109	A
68	16	MS	19	S	16	S	18	S	24	S	12	S	17	S	122	S	81	A	19	A	12	A	112	A
69	16	MS	18	S	09	MS	14	MS	22	S	12	S	18	S	109	S	87	A	17	A	11	A	115	A
70	22	S	20	S	19	S	20	S	24	S	12	S	19	S	136	S	102	A	21	A	12	A	135	A

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017.

Tabla 1

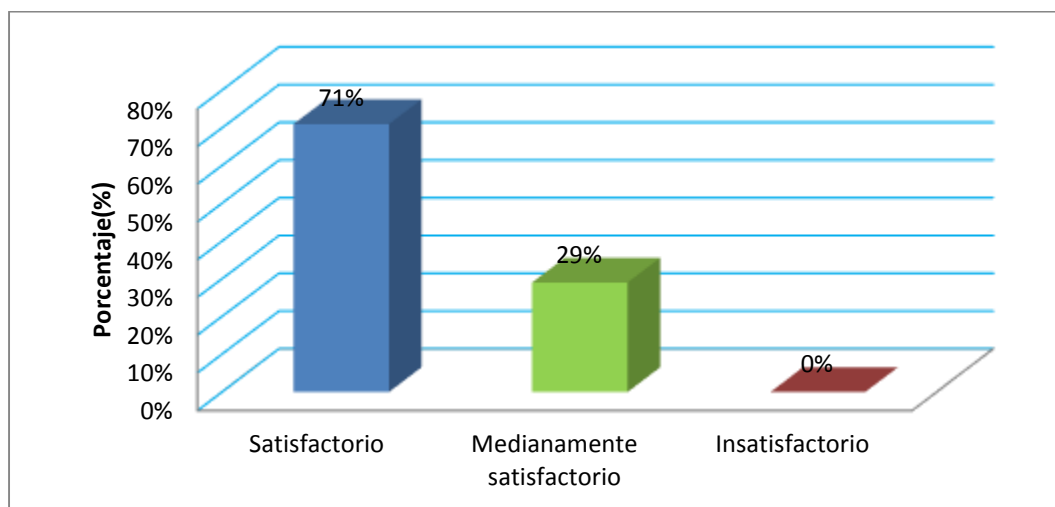
Niveles de los juegos psicomotrices de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 -Casma, 2017.

NIVELES	N	%
Satisfactorio	50	71.4%
Medianamente satisfactorio	20	28.6%
Insatisfactorio	0	0%
Total	70	100%

Fuente: Tabla 1

Figura 1

Niveles porcentuales de juegos psicomotrices de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017.



Fuente: Tabla 1

Comentario. En la Tabla 1 y Figura 1, se observa que el 71% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, ha logrado el nivel satisfactorio en los juegos psicomotrices, mientras que el 29% como medianamente satisfactorio.

Tabla 2

Niveles de los juegos psicomotrices de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según dimensiones

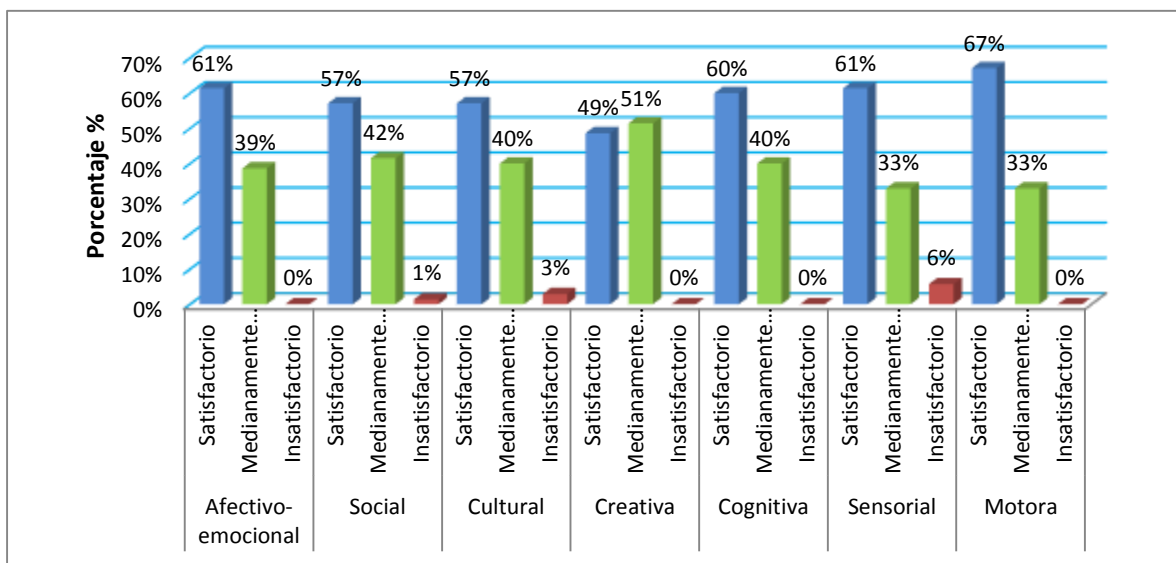
Dimensiones	Niveles	n	%
Afectivo-emocional	Satisfactorio	43	61%
	Medianamente satisfactorio	27	39%
	Insatisfactorio	0	0%
Social	Satisfactorio	40	57%
	Medianamente satisfactorio	29	42%
	Insatisfactorio	1	1%
Cultural	Satisfactorio	40	57%
	Medianamente satisfactorio	28	40%

	Insatisfactorio	2	3%
Creativa	Satisfactorio	34	49%
	Medianamente satisfactorio	36	51%
	Insatisfactorio	0	0%
Cognitiva	Satisfactorio	42	60%
	Medianamente satisfactorio	28	40%
	Insatisfactorio	0	0%
Sensorial	Satisfactorio	43	61%
	Medianamente satisfactorio	23	33%
	Insatisfactorio	4	6%
Motora	Satisfactorio	47	67%
	Medianamente satisfactorio	23	33%
	Insatisfactorio	0	0%
Total		70	100,0

Fuente: Base de datos de la Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños.

Figura 2

Niveles porcentuales de los juegos psicomotrices de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según dimensiones



Fuente: Tabla 2

Comentario. En la Tabla 2 y Figura 2, se muestra los niveles de los juegos psicomotrices de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según dimensiones, así se tiene:

- En la dimensión afectivo-emocional. Más de la mitad (61%) de los niños observados evidencian un nivel satisfactorio, mientras un significativo 39% como medianamente satisfactorio.

- En la dimensión social. Más de la mitad (57%) de los niños observados presentan un nivel satisfactorio, mientras un significativo 42% como medianamente satisfactorio.

- En la dimensión cultural. El 57% de los niños observados evidencian un nivel satisfactorio, mientras que un 40% como medianamente satisfactorio.

- En la dimensión creativa. El 51% de los niños observados presentan un nivel medianamente satisfactorio, mientras que un 49%, en el nivel satisfactorio.

- En la dimensión cognitiva. Más de la mitad (60%) de los niños observados evidencian un nivel satisfactorio, mientras un significativo 40% como medianamente satisfactorio.

- En la dimensión sensorial. El 61% de los niños observados presentan un nivel satisfactorio, mientras un significativo 33% como medianamente satisfactorio.

- En la dimensión motora. Más de la mitad (67%) de los niños observados presentan un nivel satisfactorio, mientras un significativo 33% como medianamente satisfactorio.

Tabla 3

Niveles de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según dimensiones

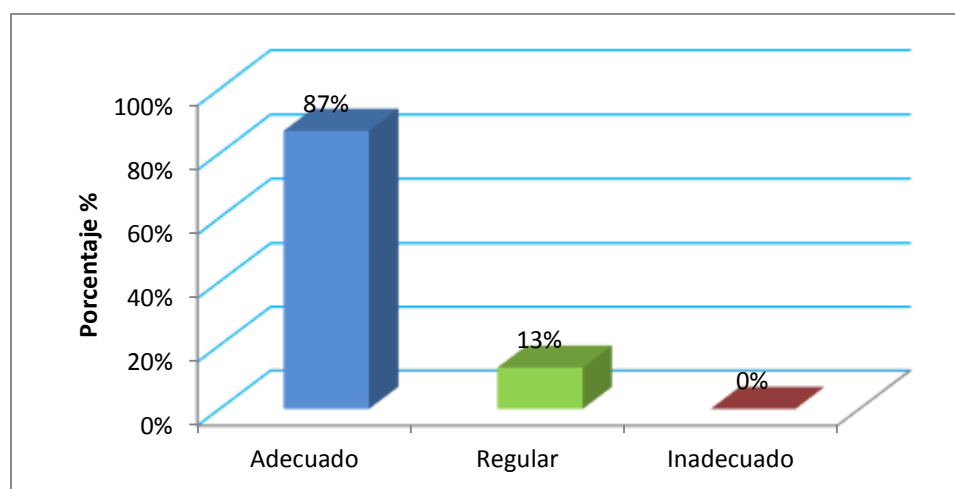
De la variable	n	%
Adecuado	61	87%
Regular	9	13%
Inadecuado	0	0%
Dim1. Coordinación dinámica global		

Adecuado	58	83%
Regular	12	17%
Inadecuado	0	0%
Dim2. Equilibrio		
Adecuado	45	64%
Regular	25	36%
Inadecuado	0	0%
Dim3. Dominio corporal estático		
Adecuado	47	67%
Regular	23	33%
Inadecuado	0	0%
Total	70	100%

Fuente: Base de datos de la Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños.

Figura 3

Niveles porcentuales de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma

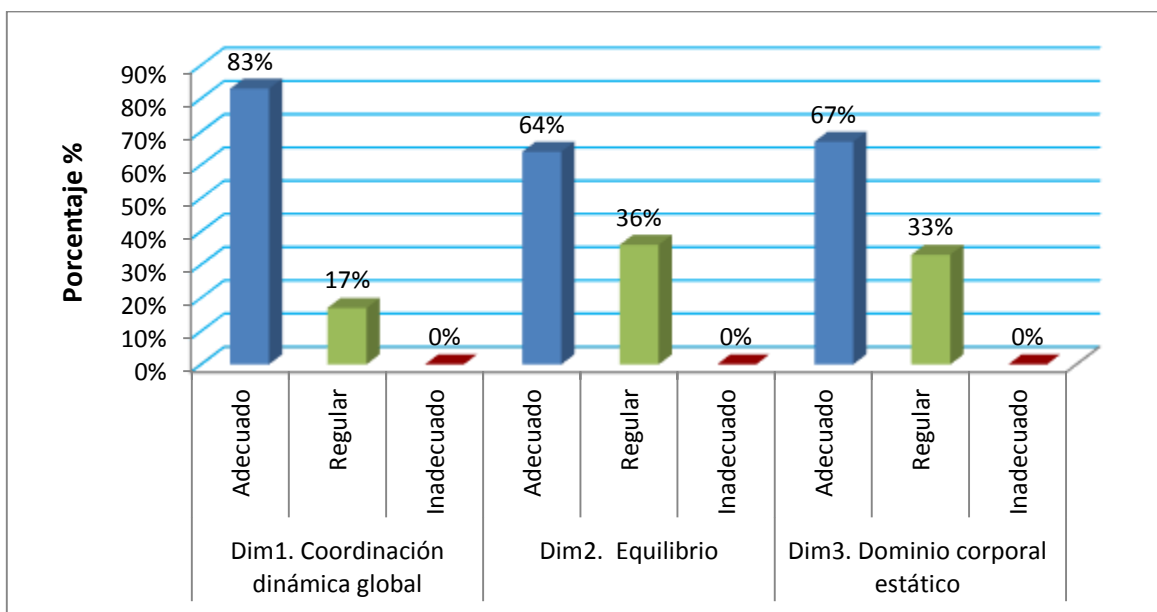


Fuente: Tabla 3

Comentario. De la Tabla 3 y Figura 3, se observa que la mayoría (87%) de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, presentan un nivel adecuado de motricidad gruesa y el 13%, un nivel regular.

Figura 4

Niveles porcentuales de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según dimensiones



Fuente. Tabla 3

Comentario. En la Tabla 3 y Figura 4, se observa los niveles de motricidad gruesa que evidencian los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, según las dimensiones de estudio:

- De la Coordinación dinámica global. El 83% de los niños observados evidencian un nivel adecuado y el 17%, un nivel regular.

- Del Equilibrio. El 64% de los niños observados han logrado un nivel adecuado y el 36%, un nivel regular.

- Del Dominio corporal estático. El 67% de los niños observados, han logrado un nivel adecuado y el 33%, un nivel regular.

3.2. Del análisis estadístico correlacional

Tabla 4

Distribución numérica y porcentual de los niveles de juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma

Juegos psicomotrices	Motricidad gruesa							
	Adecuado		Regular		Inadecuado		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Satisfactorio	42	60%	5	7%	0	0%	47	67%
Medianamente satisfactorio	19	27%	4	6%	0	0%	23	33%
Insatisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	61	87%	9	13%	0	0%	70	100%

Fuente: Base de datos de la Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños.

Prueba No Paramétrica	Valor	Error estándar asintótico ^a	Aprox. S ^b	Aprox. Sig.
Ordinal por ordinal Tau-b de Kendall N de casos válidos	,259 70	,085	3,036	,002

a. No se supone la hipótesis nula.

Comentario. En la Tabla 04, se observa que el 60% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, presentan un nivel satisfactorio de juegos psicomotrices y a la vez un nivel adecuado de su motricidad gruesa. Asimismo, según el coeficiente Tau-b-de Kendall T=0,259 con un nivel de significancia de $p = 0,002$ menor al 1% de significancia estándar, indica que los juegos psicomotrices muestran una asociación altamente

significativa con el nivel de motricidad gruesa. A la vez, esta es relación directa y de nivel bajo o débil.

Tabla 5

Resumen de los estadísticos de asociación: Correlación según dimensiones de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

Juegos psicomotrices	Dimensiones	Criterios	Motricidad gruesa
	Afectivo-emocional	Tau-b de Kendall	,098
		Probabilidad "p"	,253
		Asociación	No significativa
	Social	Tau-b de Kendall	,101
		Probabilidad "p"	,234
		Asociación	No significativa
	Cultural	Tau-b de Kendall	,107
		Probabilidad "p"	,213
		Asociación	No significativa
Creativa	Tau-b de Kendall	,150	
	Probabilidad "p"	,079	
	Asociación	No significativa	
Cognitiva	Tau-b de Kendall	,106	
	Probabilidad "p"	,212	
	Asociación	No significativa	
Sensorial	Tau-b de Kendall	,105	
	Probabilidad "p"	,241	
	Asociación	No significativa	
Motora	Tau-b de Kendall	,259**	
	Probabilidad "p"	,003	
	Asociación	Altamente significativa	

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

Comentario. En la Tabla 5 se determina la existencia de una asociación altamente significativa (** $p < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Mientras que no existe asociación ($p > 0,05$) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

Tabla 6

Correlación entre los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma

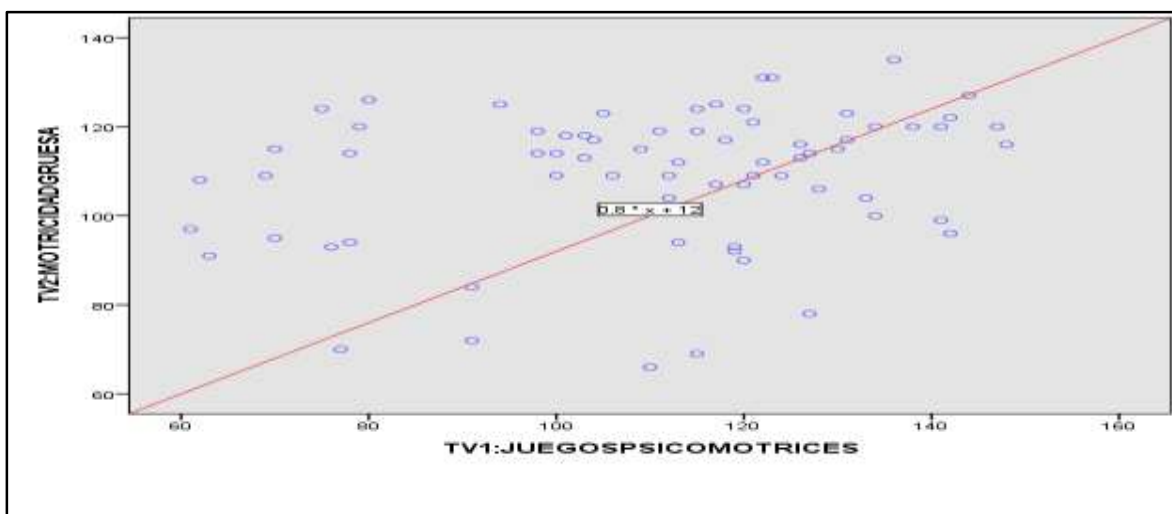
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON		Motricidad gruesa
Juegos psicomotrices	Coeficiente r	0,241*
	Probabilidad "p"	,045
	Significancia(bilateral)	Significativo

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Comentario. En la Tabla 6, se observa que existe una correlación directa de nivel bajo ($r= 0,241^*$) y significativa ($*P < 0,05$) entre las variables: juegos psicomotrices y motricidad gruesa.

Figura 5

Dispersión de puntuaciones entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.



Fuente: Base de datos de la Matriz de puntuaciones y niveles de los juegos psicomotrices y motricidad gruesa de los niños.

Comentario. En la Figura 5, según el coeficiente de determinación indica que el nivel de motricidad gruesa está afectado por el nivel de juegos psicomotrices, observándose una correlación positiva pero no perfecta.

Tabla 7

Resumen de los estadísticos de asociación: Correlación de Pearson según dimensiones de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON			Motricidad gruesa
Juegos psicomotrices	Afectivo-emocional	Coeficiente r	,115
		Probabilidad "p"	,345
		Significancia(bilateral)	No significativo
	Social	Coeficiente r	,121
		Probabilidad "p"	,320
		Significancia(bilateral)	No significativo
	Cultural	Coeficiente r	,193
		Probabilidad "p"	,109
		Significancia(bilateral)	No significativo
	Creativa	Coeficiente r	,195
		Probabilidad "p"	,106
		Significancia(bilateral)	No significativo
	Cognitiva	Coeficiente r	,180
		Probabilidad "p"	,137
		Significancia(bilateral)	No significativo
Sensorial	Coeficiente r	,182	
	Probabilidad "p"	,131	
	Significancia(bilateral)	No significativo	
Motora	Coeficiente r	,367**	
	Probabilidad "p"	,002	
	Significancia(bilateral)	Altamente significativa	

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

Comentario. En la Tabla 7, se observa una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (** $P < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ($P > 0,05$) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

3.3. Contrastación de hipótesis

Intervalos de confianza para la media (95%)

Medidas	Juegos psicomotrices	Motricidad gruesa
Media =	110,6	109,30
Error estándar =	2,62	1,70
IC 95% Límite inferior =	104,16	105,85
IC 95% Límite superior =	114,91	113,20

El ritual de la significancia estadística

1	<p>Ho: No existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.</p> <p>Hi: Existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.</p>
2	Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0,05$
3	Prueba estadística paramétrica: Correlación de Pearson
4	<p>R de Pearson = 0 ,241* Valor de p = 0,045 = 0,4%</p> <p>Con una probabilidad de error del 0,4% existe correlación directa de nivel baja y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.</p>
5	<p>Toma de decisiones:</p> <p>Existe una relación directa de nivel baja y significativa entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.</p>

Interpretación: En los 70 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017, se encontró que existe una correlación débil o baja ($r=0,241^*$) y significativa ($*p<0,05$) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

IV.- DISCUSIÓN

Actualmente, uno de los temas de mayor relevancia en el ámbito educativo, es mejorar el nivel de logro de los aprendizajes, a partir de la educación inicial. Desde el MINEDU, estamento superior del sistema educativo peruano, hasta las instituciones educativas, se ha trazado esta misma visión institucional compartida, con la finalidad de aunar esfuerzos y empoderar a los docentes para que los niños aprendan jugando. Desde esta óptica, se cita a los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa como una de las actividades más sustanciales para alcanzar los estándares de aprendizaje establecidos en esta etapa inicial de la Educación Básica.

En el marco de estos planteamientos, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017, como característica representativa de todas las instituciones educativas en el ámbito de esta jurisdicción.

Primero. Respecto al diagnóstico y análisis de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017, es necesario mencionar que el 87% de los niños presentan un nivel adecuado de motricidad gruesa y un 13%, un nivel regular (Tabla 3). De manera global, el nivel de motricidad es percibido como adecuado con una tendencia menor al nivel regular. Con este resultado, se puede afirmar que la mayoría de los niños no tienen problemas en reconocer su esquema corporal, su lateralidad y dominar sus movimientos y orientación espacial. En efecto, la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio, tal como lo manifiestan Ardanaz (2009) y Garza (1978), quienes afirman que la motricidad gruesa es la sincronización armoniosa que emplean los niños al ejecutar actividades que implican el control del movimiento de grandes masas musculares.

Según Garza (1978), refiere que el control motor grueso es un acontecimiento de vital importancia en la evolución de un bebé para desarrollar un control motor fino, que le permita perfeccionar los movimientos pequeños y precisos. En los niños, la motricidad gruesa constituye la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

En relación al resultado de este estudio, se puede afirmar que se asemeja relativamente a la investigación de Gualotuña (2011), al concluir que los niños y niñas evidencian un desarrollo medio de la psicomotricidad, teniendo mayor dificultad en el esquema corporal, organización espacio temporal, la lateralidad y coordinación motriz. A su vez, estos resultados se comparan con el estudio de Alvear (2013), quien, con la aplicación del Test de Ozerestkyel, determinó que el 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En contraste con estos resultados, se observa el estudio correlacional de Gonzáles y Silva (2011) quien obtuvo las siguientes conclusiones:(1) Los docentes no consideran necesario incentivar a los niños al momento de trabajar, lamentablemente no cree que sea necesario realizar ejercicios al aire libre porque es una pérdida de tiempo y no ejecutan ejercicios de equilibrio ni control del cuerpo, tampoco los docentes no reconocen el perfil de desarrollo de los estudiantes y por lo tanto no potencian sus aptitudes. (2) Los niños no tienen desarrollada la motricidad gruesa, se pudo observar que no tienen la marcha de una forma coordinada, que sus movimientos no son amplios, no utilizan los brazos o piernas en toda su amplitud por lo que les falta desarrollar sus flexores y extensores, estas demostraciones hacen que el niño sienta inseguridad al momento de trasladar objetos grandes de un lugar a otro.

De acuerdo a las dimensiones de la motricidad gruesa, la mayor parte de los niños de cinco años (83%) presenta un nivel adecuado en el desarrollo de la coordinación dinámica global y el 17%, un nivel regular. En la dimensión equilibrio, El 64% de los niños observados evidencian un nivel adecuado y el 36%, un nivel regular. En la dimensión dominio corporal estático, el 67% de los niños observados, presentan un nivel adecuado y el 33%, un nivel regular. (Tabla 3) Datos que se contrastan con la realidad empírica de la institución Educativa al

evidenciar en la mayoría de los niños observados, un impacto positivo de la expresión corporal en el desarrollo de los juegos de imitación y representación de los niños, el desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal, la madurez motora en juegos de equilibrio y la ejecución de ejercicios de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación muscular.

Comellas y Perpinya (2003), consideran que la coordinación general es un aspecto más global que implica que el niño realice todos los movimientos más generales y amplios, en la que hace uso de todas las partes de su esquema corporal para desarrollar mayor soltura y armonía en sus desplazamientos.

En cuanto a la dimensión equilibrio, esta es de vital importancia para el dominio motor grueso, debido a que constituye la piedra angular de la independencia motora que se desarrolla en la etapa infantil, tal como lo refiere Jiménez (2002), quien afirma que el equilibrio está orientado al dominio de la postura corporal y que esta a su vez, facilita el conocimiento del cuerpo, la vitalidad del organismo, la creatividad y la seguridad en sí mismo. Así también, se hace referencia a Ugaz (2002), quien señala que el equilibrio es condición necesaria para toda acción diferenciada y cuanto más cómoda sea la postura, más precisa y mejor coordinada será la acción.

En la dimensión dominio corporal estático, se puede afirmar que la mayoría de los niños presentan un grado de tensión muscular, energía tónica, respiración y relajación adecuados en los juegos psicomotrices. Sin duda estas actividades motrices favorecen el reconocimiento e interiorización del esquema corporal, tal como lo precisa Mesonero (1987) al integrar dentro del esquema corporal estático, a la tonicidad y el autocontrol para una buena educación psicomotriz y a la respiración y relajación como dos actividades primordiales que ayudan al niño a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio yo. (p.143)

En conclusión: El nivel de motricidad gruesa de la gran mayoría (87%) de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017, es adecuado, por cuanto no evidencian problemas para reconocer su

corporalidad, desarrollar su coordinación dinámica global y segmentaria y el dominio de sus grandes masas musculares.

Segundo. En relación a la identificación y análisis del nivel de los juegos psicomotrices, se determinó que la mayoría de los niños de cinco años (71%) presentan un nivel satisfactorio en los juegos psicomotrices, mientras que el 29% como medianamente satisfactorio (Tabla 1). A nivel global, los juegos psicomotrices son percibidos como satisfactorios y con una tendencia menor en medianamente satisfactorio. Con estos datos se puede afirmar que la gran mayoría de los niños participan activamente en los juegos psicomotrices, demostrando seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, manifestando sus emociones, su imaginación, reconociendo sin dificultad su esquema corporal, explorando y desarrollando sus propias posibilidades sensoriomotrices y su coordinación dinámica global. Resultado que se asemeja relativamente con el estudio de Cuellar (2012), al concluir que, en general, la práctica de juegos heurísticos es satisfactoria y adecuada.

Al respecto, el Ministerio de Educación-MINEDU (2016) en el Programa Curricular de la Educación Inicial considera al juego como actividad recreativa que le permite interactuar con los demás y con su entorno, proporcionándole placer a través de la actividad física. En efecto, los juegos psicomotrices como estrategia lúdica, contribuyen al desarrollo integral del niño, mediante la construcción de su corporeidad, a partir de la toma de conciencia de su propio esquema corporal y la posibilidad de expresarse a través de este, tal como lo refiere Caguano (2011), al afirmar que los juegos psicomotrices que el docente emplea para el desarrollo motriz, representan un legado singular de la cultura universal, ya que le brinda al ser humano la posibilidad de desarrollar y mejorar su actividad motora en la vida cotidiana y social.

Con relación a las dimensiones de los juegos psicomotrices: afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora, la interpretación de resultados permitieron especificar y afirmar lo siguiente:

En la dimensión afectivo-emocional. El nivel promedio (61%) percibido en los niños de cinco años es satisfactorio (Tabla 2). Datos que se contrasta con la

realidad existente en la comunidad educativa al evidenciar manifestaciones lúdicas afectivas en donde el niño exterioriza sus emociones y aprende a controlarlas mediante el juego que le provoca, placer, satisfacción y motivación. Todo esto, sumado a un medianamente satisfactorio alcanzado por la población infantil restante, reafirma la concepción de que la mayoría de las relaciones y contactos afectivos se desarrollan en el juego, tal como lo refiere Delgado (2011), cuando afirma que el niño exterioriza sus emociones y afectividad mediante el juego. (p. 24)

En la dimensión social. Se determinó que en promedio (57%) es de un nivel satisfactorio (Tabla 2), el mismo que se muestra en la integración, adaptación y convivencia entre pares, favoreciendo el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de los demás niños con quienes se aprende a convivir. Delgado (2011), afirma que el juego cooperativo es esencial para el desarrollo social y el establecimiento de un clima propicio para el aprendizaje en el aula. (p. 25) Sin embargo, se debe mencionar que en ese proceso de interacción, la agresividad como parte de la naturaleza y edad del niño es notoria, pero poco a poco aprende a convivir, respetando las normas de juego y asimilando conductas deseables. Asimismo, existe un ínfimo porcentaje de niños que evidencian un nivel insatisfactorio y que aún les cuesta solucionar sus conflictos de una manera lúdica, pero se encuentran en ese proceso de inserción.

En la dimensión cultural. Se determinó que en promedio (57%) es de un nivel satisfactorio (Tabla 2), el mismo que se evidencia en la forma en que los niños se adaptan y conocen el mundo adulto. Del mismo modo, la población restante, presenta un nivel medianamente satisfactorio. Delgado (2011), afirma que el juego favorece la trasmisión de tradiciones y valores sociales de generación en generación. (p. 25)

En la dimensión creativa. Se determinó que en promedio (51%) es de un nivel medianamente satisfactorio y con una tendencia menor del 49%, en el nivel satisfactorio. (Tabla N° 02), el mismo que se observa en la imaginación y creatividad que demuestran los niños, todavía en proceso de la distinción de la fantasía a la realidad. Esta situación acompañada a una población minoritaria en

un nivel satisfactorio nos invita a propiciar entornos lúdicos que permitan el desarrollo de la capacidad productiva y el pensamiento autónomo, así lo precisa Delgado (2011), al afirmar que la creatividad facilita la agilidad del pensamiento y el desarrollo de sus habilidades motrices. (p. 25)

En la dimensión cognitiva. Se determinó que en promedio (60%) es de un nivel satisfactorio (Tabla 2), y la población restante presenta un nivel medianamente satisfactorio. Estos resultados se evidencian en el aula y al aire libre, desde que el niño aprende a desarrollar su pensamiento, a partir del juego en sectores, explorando diversas actividades de aprendizaje, de contacto e imitación de los elementos de su entorno; de esta manera, por medio del juego simbólico, los niños van descubriendo sus talentos, creando representaciones mentales, desarrollando su pensamiento y el dominio de su lenguaje. Según Piaget, con la aparición de la función simbólica y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones, el niño empieza a traducir la percepción del objeto a una imagen mental.

En la dimensión sensorial. Se determinó que en promedio (61%) es de un nivel satisfactorio (Tabla 2), el mismo que se observa cuando el niño descubre y explora un conjunto de sensaciones en cada juego psicomotriz que realiza. A esto, se suma a un nivel medianamente satisfactorio alcanzado por la población infantil restante que evidencia una limitada exploración de sus posibilidades sensoriales.

En la dimensión motora. Se determinó que en promedio (67%) es de un nivel satisfactorio (Tabla 2) y la población minoritaria presenta un nivel medianamente satisfactorio, el mismo que se observa en la buena coordinación motriz de los niños, el reconocimiento de su esquema corporal y su dominio en diferentes espacios de su entorno. Para Delgado (2011), “el juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo, a través del ejercicio repetido”. (p. 26)

García (2014) afirma que el juego como estrategia lúdica, logra potenciar de manera significativa el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y

niñas de estas edades. Sin embargo, se debe propiciar de manera constante, los juegos psicomotrices para el desarrollo permanente de las destrezas básicas.

En conclusión: El nivel de juegos psicomotrices de la mayoría (71%) de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017, es satisfactorio, al demostrar el control de sus emociones, al aprender a convivir, a adaptarse, explorar y conocer el mundo adulto, con una considerable capacidad productiva y de pensamiento y dominio del lenguaje, en el desarrollo de los juegos psicomotrices.

Tercero. Del análisis estadístico correlacional de las dimensiones de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa, se determinó que:

Existe una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (** $p < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ($p > 0,05$) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

Del resultado obtenido, se deduce que la dimensión motora de los juegos psicomotrices mantiene estrecha relación con la motricidad gruesa, tal como lo percibe Delgado (2011) al aseverar que “Nadie se atreve a cuestionar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, ya que es la dimensión más evidente del juego” (p.26). Es decir, la dimensión motora de los juegos psicomotrices, le permite al niño aprender a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio, ya que, desde bebés, los niños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, aprendiendo mediante el juego, siendo sus manos, sus primeros juguetes. De la misma manera, este resultado es respaldado por la investigación de Alvear (2013), al relacionar similares variables y concluir que el juego si incide en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años, considerándolo una herramienta indispensable para poder cumplir con los objetivos establecidos dentro de la planificación. En otras palabras, con el desarrollo motor se amplía enormemente el campo de acción del niño y mediante el juego adquiere la manera más natural de experimentar y aprender, favoreciendo su desarrollo en diferentes aspectos.

En conclusión: Se determinó que la dimensión motora de los juegos psicomotrices influye y se relaciona con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, a medida que se incrementa el desarrollo de la dimensión motora de los juegos psicomotrices, los movimientos serán cada vez más ordenados y complejos, propiciando que la variable motricidad gruesa también aumente de manera significativa.

En referencia a los resultados obtenidos de las dimensiones afectivo-emocional ($r= 0,115$), social ($r=0,121$), cultural ($r=0,193$), creativa ($r=0,195$), cognitiva ($r=0,180$) y sensorial ($r=0,180$) de los juegos psicomotrices que presentan los niños, estas no están relacionadas o asociadas ($p-v>0,05$) al nivel de motricidad gruesa que desarrollan, a pesar de presentar una correlación muy baja, probablemente se deba a otros factores asociados que no son materia de estudio en esta investigación y que deben ser profundizados para mejorar y potenciar la motricidad gruesa de los niños. Sin embargo, Delgado (2011) afirma que estas dimensiones de los juegos psicomotrices favorecen el desarrollo integral de los niños, debido a que son actividades lúdicas, naturales y adaptativas que sirven para potenciar la espontaneidad y la creatividad del niño, a través del dominio de las emociones, del lenguaje, la exploración e interacción con su entorno y el desarrollo de la percepción, la representación, el control y el equilibrio. Estos resultados son corroborados con similares dimensiones de las variables de estudio, según Gualotuña (2011), quien concluye que, para las maestras, la psicomotricidad tienen un valor sumamente imprescindible en la formación integral de sus niños, pero desconocen que su desarrollo facilita los aprendizajes abstractos: lectura, escritura y cálculo. Asimismo, consideran que los juegos tradicionales son adecuados para el desarrollo de la psicomotricidad, pero su aplicación en el aula es limitada.

En conclusión: Entre la dimensión afectivo-emocional de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, todavía existe un porcentaje considerable de niños que aún les cuesta controlar

sus emociones, para el incremento de su autoestima y el desarrollo de su autoconcepto, mediante el juego.

Entre la dimensión social de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. De igual forma, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, a un buen grupo de niños todavía les cuesta solucionar sus conflictos entre pares, adaptarse y aprender a convivir.

Entre la dimensión cultural de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Sin duda, todavía se requiere dar más énfasis a la transmisión de tradiciones y valores, por cuanto el niño asimila e imita elementos del entorno en que vive.

Entre la dimensión creativa de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, se debe reincidir en el cultivo de la inteligencia creativa y de la imaginación. El niño debe explorar su imaginación al máximo, a través del juego.

Entre la dimensión cognitiva de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Aun cuando se evidencia el desarrollo de esta dimensión, todavía hay un porcentaje de niños en proceso de desarrollo de sus habilidades cognitivas, principalmente del dominio del lenguaje, de una forma lúdica y creativa. Probablemente se deba a otros factores externos que deben ser materia de investigación.

Entre la dimensión sensorial de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Obviamente, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, pero existe un porcentaje de niños que todavía les cuesta desarrollar sus habilidades sensoriales, mediante la actividad del juego repetido, por cuanto, los juegos psicomotrices ayudan al niño a descubrir, explorar y desarrollar sus percepciones sensoriales y motrices.

Del análisis correlacional de las variables. Según el análisis paramétrico de r de Pearson, se determinó que existe una correlación directa de nivel bajo ($r=$

0,241*) y significativa (* $p < 0,05$) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa inicial N° 307 de Casma. (Tabla 6)

Del resultado obtenido, se deduce que esta variable de estudio mantiene estrecha relación con los juegos psicomotrices, tal como lo percibe Piaget (1959) en el estadio preoperacional y el juego simbólico, al indicar que en esta etapa, el juego es funcional y alborotador, en donde el niño desarrolla su motricidad gruesa mediante actividades como: correr, saltar, columpiarse, deslizarse, gritar, entre otros. De igual forma, este resultado es respaldado por la investigación de Cuellar (2012), al relacionar similares variables y concluir que, entre la práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 años, existe una alta correlación directa y significativa. Con esto se demuestra que los resultados obtenidos apoyan la hipótesis (Existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma), y se asume que las dos variables están relacionadas.

En conclusión: Los juegos psicomotrices influyen y se relacionan con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, a medida que aumenta el valor de los juegos psicomotrices, la variable motricidad gruesa también aumenta de manera significativa. Asimismo, explican cómo la utilización o la participación en los juegos psicomotrices condicionan el desarrollo de su motricidad gruesa e inciden significativamente y de manera directa sobre su nivel de desarrollo motriz, a través del control de los movimientos musculares generales de su cuerpo.

Finalmente, se considera que el presente estudio de investigación es un aporte que contribuirá al establecimiento de metas y la formulación de lineamientos de política educativa a nivel institucional, para mejorar y/o potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa, a partir de la implementación y aplicación de juegos psicomotrices como estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades motoras en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

V. CONCLUSIONES

Del análisis estadístico y discusión de resultados realizado sobre la relación existente entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017, se llegó a las siguientes conclusiones:

5.1. Específicas

El nivel de motricidad gruesa de la gran mayoría (87%) de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017, es adecuado, por cuanto no evidencian problemas para reconocer su corporalidad, desarrollar su coordinación dinámica global y segmentaria y el dominio de sus grandes masas musculares.

El nivel de juegos psicomotrices de la mayoría (71%) de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307- Casma, 2017, es satisfactorio, al demostrar el control de sus emociones, al aprender a convivir, a adaptarse, explorar y conocer el mundo adulto, con una considerable capacidad productiva y de pensamiento y dominio del lenguaje, en el desarrollo de los juegos psicomotrices.

Se determinó que la dimensión motora de los juegos psicomotrices influye y se relaciona con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, a medida que se incrementa el desarrollo de la dimensión motora de los juegos psicomotrices, los movimientos serán cada vez más ordenados y complejos, propiciando que la variable motricidad gruesa también aumente de manera significativa.

Entre la dimensión afectivo-emocional de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, todavía existe un porcentaje considerable de niños que aún les cuesta controlar sus emociones, para el incremento de su autoestima y el desarrollo de su autoconcepto, mediante el juego.

Entre la dimensión social de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. De igual forma, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, a un buen grupo de niños todavía les cuesta solucionar sus conflictos entre pares, adaptarse y aprender a convivir.

Entre la dimensión cultural de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Sin duda, todavía se requiere dar más énfasis a la transmisión de tradiciones y valores, por cuanto el niño asimila e imita elementos del entorno en que vive.

Entre la dimensión creativa de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. En efecto, aun cuando en promedio, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, se debe reincidir en el cultivo de la inteligencia creativa y de la imaginación. El niño debe explorar su imaginación al máximo, a través del juego.

Entre la dimensión cognitiva de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Aun cuando se evidencia el desarrollo de esta dimensión, todavía hay un porcentaje de niños en proceso de desarrollo de sus habilidades cognitivas, principalmente del dominio del lenguaje, de una forma lúdica y creativa. Probablemente se deba a otros factores externos que deben ser materia de investigación.

Entre la dimensión sensorial de los juegos psicomotrices no existe asociación con la motricidad gruesa de los niños. Obviamente, se evidencia el desarrollo de esta dimensión, pero existe un porcentaje de niños que todavía les cuesta desarrollar sus habilidades sensoriales, mediante la actividad del juego repetido, por cuanto, los juegos psicomotrices ayudan al niño a descubrir, explorar y desarrollar sus percepciones sensoriales y motrices.

5.2. General

Los juegos psicomotrices influyen y se relacionan con la motricidad gruesa de los niños. (r de Pearson = 0,241* y * $p < 0,05$). En efecto, a medida que aumenta

el valor de los juegos psicomotrices, la variable motricidad gruesa también aumenta de manera significativa. Asimismo, explican cómo la utilización o la participación en los juegos psicomotrices condicionan el desarrollo de su motricidad gruesa e inciden significativamente y de manera directa sobre su nivel de desarrollo motriz, a través del control de los movimientos musculares generales de su cuerpo.

VI. RECOMENDACIONES

En base a los resultados obtenidos y a las conclusiones arribadas, se procedió a realizar las siguientes recomendaciones, con la finalidad de desarrollar las acciones institucionales referentes a los juegos psicomotrices, para su repercusión en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma-Ancash, 2017, las cuales se señalan a continuación:

Al equipo directivo y jerárquico.

Velar por el cumplimiento de las metas institucionales, tomando decisiones en equipo, a través de una participación concertada que lidere el cambio y el empoderamiento de la práctica pedagógica.

Empoderar a sus docentes con estrategias lúdicas recreativas y al aire libre.

Activar las redes educativas y/o círculos de interaprendizaje, para el intercambio de experiencias exitosas sobre los juegos psicomotrices en el desarrollo de las habilidades motoras.

Fomentar la participación activa de todos los actores educativos en la elaboración de programas y proyectos innovadores, en donde los niños aprendan jugando y desarrollen la competencia psicomotriz de acuerdo a sus edades.

Ejecutar acciones de monitoreo y acompañamiento continuo, para la verificación de los compromisos asumidos en el desarrollo de la competencia psicomotriz.

A los docentes.

Realizar un diagnóstico educativo de la motricidad gruesa de sus niños, para garantizar un servicio educativo e integral, de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Promover un adecuado desarrollo psicomotor en los niños de educación inicial, centrado en los juegos psicomotrices como estrategias lúdicas recreativas y al aire libre.

Asistir a talleres de psicomotricidad para empoderar su perfil profesional y didáctico, y manejar conocimientos disciplinares del área psicomotriz, así como los enfoques y modelos psicopedagógicos que sustentan el desarrollo integral de los niños.

Tomar conciencia inmediata de la finalidad que persigue el área psicomotriz en la educación inicial y, desde esa perspectiva, mejorar su práctica pedagógica.

A los futuros investigadores.

Los resultados obtenidos del presente estudio, deben ser abordados como temas de reflexión crítica, para la asunción de compromisos institucionales, en aras de brindar un servicio educativo de calidad, donde los niños sean los más beneficiados.

Difundir los resultados de este estudio de investigación, involucrando a los padres de familia y tutores, para conocer su nivel de percepción frente a la variable de estudio. Estas unidades de información servirán de triangulación con todos los miembros de la comunidad educativa para determinar la relación de los juegos psicomotrices con la motricidad gruesa de los niños de la institución.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvear (2013). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo- Ecuador, periodo 2011-2012(Tesis de maestría). Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador.
- Ardanaz, T. (2009). “La psicomotricidad en educación infantil”. Revista de Innovación y Experiencias Educativas.: Disponible en http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Bach (2010). Nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al Desarrollo psicomotor del niño de 4 a 5 años de la I.E. “Jorge Chávez” Tacna – 2010(Tesis de pregrado). Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann-Tacna.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M.,.... & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf
- Caguano, N. (2011). Actividad Lúdica y su incidencia en el aprendizaje de los niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Abdón Calderón de la Parroquia Álaquez Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato–Ecuador. Recuperado de http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4033/1/tp_2011_231.pdf

- Comellas, J. y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: "Recursos pedagógicos"*. Barcelona, España: Grupo Editorial CEAC, S.A.
- Contreras, O. (1998): *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Ed. Inde. Barcelona.
- Cuellar, T. (2010). *La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-Huacho.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España. Ediciones Paraninfo, S.A. 1º edición, 2011. Recuperado de:
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=metodolog%C3%ADa+l%C3%BAdica+en+infantil&ots=xEBy5uJI58&sig=DuZ2oQKEeUSV9FQtZ6NV6ykj0k#v=onepage&q&f=true
- Franco, F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. (Tesis de licenciatura). Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado el 04 de Julio del 2011, en http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarchivo=250
- García, J. y Fernández, F. (2002): *Juego y Psicomotricidad*. Ed. CEPE. Madrid: CEPE.
- García, N. (2014). *Estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 4 y 5 años del Barrio "Éntrale" en la población de Maripa, Municipio Sucre, Venezuela* (Tesis de maestría). Universidad de Ciencias de la Cultura Física "Manuel Fajardo" (UCCFD). Convenio Cuba-Venezuela
- González y Silva (2011). *La Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del Cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 – Ecuador*

(Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/623/1/160.E.pdf>

Gualotuña, P. (2011). Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa. Sede Sangolquí. - Ecuador. (Tesis de maestría). Universidad de Fuerzas Armadas ESPE. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/3016>

Jiménez, E. (2006). El desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura en los niños de primer grado de educación primaria del centro de experimentación pedagógica de la Universidad Nacional de Educación. Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Lázaro (2012). Estimulación Temprana y su relación en el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E.I. "Niño Jesús de Praga" N° 128 – Ventanilla, Lima.

Le Boulch, J. (1997): *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Ed. Paidós. Barcelona.

Mesonero, A. (1987). La educación psicomotriz: Necesidad de base en el desarrollo personal del niño. Textos universitarios ediuno. Servicio de publicaciones. Universidad de Oviedo.

MINEDU (2012). *Marco del Buen Desempeño Docente*. Resolución Ministerial N° 0547-2012 ED. Perú. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/documents/60563/ce664fb7-a1dd-450d-a43d-bd8cd65b4736> - http://www.minedu.gob.pe/files/5087_201301030900.pdf

MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Dirección General de Educación Básica Regular.

Ortiz, A. (2005). Didáctica lúdica: Jugando también se aprende. www.monografias.com

Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. Teoría de Piaget. Recuperado el 20 de Diciembre 2011, desde: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

Pesantes (2013).Relación entre la autonomía y el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 02 años de la I.E.P. “Jesús y María” de Laredo, Trujillo – 2013(Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú. Recuperado de file:///C:/Users/Elvis/Downloads/1097-3643-1-PB.pdf

Lázaro (2012). “Estimulación Temprana y su relación en el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Ventanilla”, Callao (Tesis de pregrado).

Ruitón, M. y Tamayo, C. (2014). Los Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el Programa No Escolarizado SET Caritas Felices de Chimbote, 2014.

Ugaz, L. (2002). Educación Psicomotriz. Educación a distancia. Ciencias de la Educación. SEAD Universidad de Piura.

Velasco, (2015).Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E. 885 del caserío de Tapal Medio del distrito y provincia de Ayabaca -Piura(Tesis de maestría). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú.

ANEXOS

ANEXO 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES

PROPÓSITO:

CÓD.

Recoger información sobre el nivel de desarrollo de los juegos psicomotrices de los niños de cinco años de la institución educativa.

INSTRUCCIÓN:

Este cuestionario contiene 50 afirmaciones que describen el nivel de desarrollo de los juegos psicomotrices de los niños, a través de las actividades de aprendizaje. Para cada supuesto, hay cuatro opciones de respuesta, en una escala que va desde "Nunca" hasta "Siempre". Se marcará con una "X" la opción que se considere más pertinente. La información es confidencial. No hay respuestas buenas ni malas, el resultado pueden conducir a mejorar el nivel de los juegos psicomotrices en los niños de la institución educativa.

0. Nunca 1. A veces 2. Casi siempre 3. Siempre

DIM	Nº	CON RESPECTO A LOS JUEGOS PSICOMOTRICES:	VALORACIÓN			
			0	1	2	3
APECTIVA-EMOCIONAL	PARTICIPACIÓN ACTIVA, SEGURIDAD Y AUTONOMÍA PARA PONER SU CUERPO EN MOVIMIENTO, EN JUEGOS COMPETITIVOS					
	1	Participa activamente y de manera voluntaria en las actividades de juego.				
	2	Demuestra seguridad en los juegos de grupo.				
	3	Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos.				
	4	Crece el interés competitivo. Le interesa saber quién ganó o perdió.				
	MANIFESTACIÓN DE SUS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES POR EL JUEGO QUE REALIZA					
	5	Exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, a través del juego.				
	6	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses en el juego que realiza.				
SOCIAL	RECONOCIMIENTO DE SU ENTORNO, ASIMILANDO CONDUCTAS DESEABLES, COMO COMPARTIR, SALUDAR Y RESOLVER SITUACIONES DE CONFLICTO EN EL JUEGO					
	9	Desarrolla el autoconocimiento, el conocimiento del entorno y de las personas con quienes lo comparte.				
	10	Participa en las distintas actividades y comparte sus juguetes.				
	11	Intenta organizarse en el juego colectivo pero aún depende especialmente del adulto.				
	12	Participa en la resolución de conflictos de un modo lúdico.				
	INTEGRACIÓN DEL JUEGO EN EQUIPO, RESPETANDO LAS REGLAS DE JUEGO					
	13	Conoce y respeta las normas de juego.				
	14	Se integra en los juegos de grupo, fomentando la comunicación y los acuerdos entre compañeros.				
15	Asume una actitud cooperativa y facilita los procesos de inserción social.					
16	Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones de juego, con niños/as de sexo diferente al suyo.					
CULTURAL	DESARROLLO DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES, EN LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES Y AL AIRE LIBRE					
	17	Se adapta y conoce el mundo adulto, mediante juego de roles.				
	18	Disfruta y participa en juegos tradicionales.				
	19	Crea juegos caseros con elementos de su entorno.				
	20	Se involucra en juegos al aire libre.				
	21	Interactúa con su medio, a través de sus habilidades sociomotrices.				
22	Utiliza el material y los espacios de su entorno, para andamiar los juegos.					

		POTENCIACIÓN DE LA IMAGINACIÓN CON JUEGOS SIMBÓLICOS					
CREATIVA	23	Demuestra capacidad productiva e inventiva.					
	24	Propone juegos e inventa sus propias reglas.					
	25	Demuestra agilidad del pensamiento para iniciar actividades de juego espontáneamente.					
	26	Convierte en juguetes, materiales diversos.					
	27	Reproduce juegos de la televisión.					
	28	Crea un ambiente armónico a la hora de realizar actividades lúdicas.					
	29	Motiva a sus compañeros a introducir nuevos personajes, para hacer el juego más placentero.					
	30	Recupera los juegos tradicionales y los matiza de acuerdo a su interés recreativo.					
RELACIÓN EN EL ESPACIO-TIEMPO, A TRAVÉS DEL LENGUAJE EXPRESIVO Y LA CAPACIDAD DE ESCUCHA							
CUGNITIVA	31	Se ubica en el espacio y tiempo, en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de- a la izquierda de					
	32	Señala objetos y situaciones peligrosas dentro y fuera del aula.					
	33	Pone cosas sobre otras, sin que se caigan.					
	34	Escucha y comprende con atención y sin interrumpir.					
	35	Se expresa verbalmente con otros niños y con personas adultas.					
	RECONOCIMIENTO DE SU ESQUEMA CORPORAL, REPRESENTACIÓN DE OBJETOS Y DE SÍ MISMO						
	36	Hace representaciones mentales de sí mismo.					
	37	Representa objetos de su medio ambiente.					
	38	Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niñas.					
	39	Reconoce y menciona las partes de su cuerpo.					
ESTIMULACIÓN DE LOS SISTEMAS SENSORIOMOTRICES DURANTE EL JUEGO							
SENSORIAL	40	Reconoce los sonidos que ocurren a su alrededor.					
	41	Remite o imita los sonidos que escucha.					
	42	Atiende y capta las instrucciones de la docente, con facilidad.					
	43	Disfruta el ritmo de la música.					
DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL EN EL JUEGO							
MOTORA	44	Coordina los movimientos de su cuerpo y mantiene el equilibrio.					
	45	Facilita el contacto con otros niños para compartir el juego.					
	46	Se mueve y baila al ritmo de la música.					
	47	Explora las partes de su cuerpo, a través del juego.					
	48	Demuestra agilidad en sus movimientos y desplazamientos: saltar, correr, marchar.					
	49	Muestra dominio de uso de su lateralidad.					
	50	Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.					

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

FICHA TÉCNICA: JUEGOS PSICOMOTRICES	
Nombre:	Guía de observación : “Juegos psicomotrices”
Autora original:	Br. Noemi Giuliana Cordova Sigueñas
Año de edición:	2017
Dimensiones:	Explora las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora,
Ámbito de aplicación:	70 niños de cinco años de la I.E.I N° 307 - Casma, 2017.
Administración:	Individual – colectiva
Duración:	25 minutos (aproximadamente)
Objetivo:	Identificar el nivel de juegos psicomotrices de los niños de la I.E.I N° 307 - Casma, 2017.
Validez:	Mediante el método de validez de contenido, por juicio de expertos, el presente fue validado por el docente asesor metodológico Dr. Luis Ita Sevillano, Administrador de la UGEL Casma. Mediante una matriz de validación, se consideró la coherencia y relación entre la variable, con sus dimensiones, indicadores, ítems y alternativas respectivas.
Confiabilidad:	Se ha probado la fiabilidad de medida del instrumento completo y de cada una de sus dimensiones mediante el coeficiente de consistencia interna de Alfa Cronbach, cuyo resultado es muy alto mayor que (0,9). Alpha de Cronbach = 0,95.
Campo de aplicación:	Gestión Pública , Administración de la Educación
Aspectos a evaluar:	El cuestionario está constituido por 50 ítems distribuidos en 07 Dimensiones: Dimensión 1: Afectivo-emocional Dimensión 2: Social Dimensión 3: Cultural Dimensión 4: Creativa Dimensión 5: Cognitiva Dimensión 6: Sensorial Dimensión 7: Motora
Calificación:	Escala de medición Siempre = 3; Casi siempre = 2; A veces = 1; Nunca = 0
Niveles:	Valores finales: Satisfactorio (S) = 101 – 150 Medianamente Satisfactorio (MS) = 51 - 100 Insatisfactorio (I) = 0 – 50

ANEXO 2

GUIA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA

CÓD.

PROPÓSITO:

Recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa.

INSTRUCCIÓN:

Este cuestionario contiene 46 afirmaciones que describen las conductas y acciones que un niño presenta según su nivel de motricidad gruesa. Para cada supuesto, hay cuatro opciones de respuesta, en una escala que va desde “Nunca” hasta “Siempre”. Se marcará con una “X” la opción que se considere más pertinente. La información es confidencial.

0. Nunca 1. A veces 2. Casi siempre 3. Siempre

DIM	Nº	CON RESPECTO A SU MOTRICIDAD GRUESA:	VALORACIÓN			
			0	1	2	3
COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	EL RECONOCIMIENTO DEL ESQUEMA CORPORAL POSIBILITA EL DOMINIO DE SUS MOVIMIENTOS.					
	1	Descubre el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.				
	2	Toma conciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.				
	3	Estructura la representación mental de su esquema corporal.				
	4	Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces.				
	IMPACTO POSITIVO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE IMITACIÓN Y REPRESENTACIÓN.					
	5	Realiza actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.				
	6	Potencia la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico.				
	7	Pone su cuerpo en movimiento y no tiene dificultades en desarrollar juegos de imitación exacta.				
	8	Descubre y explora sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.				
	9	Imita elementos del entorno en que se mueve.				
	10	Representa roles dramáticos con gracia y soltura.				
	11	Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego.				
	12	Trabaja la memoria y la atención.				
	DOMINIO DE LA LATERALIDAD Y ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL					
	13	Reconoce y reproduce formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda.				
	14	Camina alternando los saltos pie izquierdo, pie derecho.				
	15	Se desplaza de un lado a otro, evitando obstáculos.				
	16	Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho				
	17	Se orienta fácilmente en el espacio.				
	18	Maneja y domina sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí).				
	19	Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.				
	20	Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.				
	21	Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.				
	22	Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.				
	23	Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm.				
	24	Anticipa la trayectoria de los objetos.				
25	Trota despacio y rápido, alternando la forma de correr, lento y rápido.					
26	Corre saltando con intervalos.					
DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA PARA LA HABILIDAD CORPORAL						
27	Es capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros, poniéndose de acuerdo en ritmos,					

		movimientos, acciones...				
	28	Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.				
	29	Participa activamente en juegos con reglas arbitrarias, como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada.				
	30	Evidencia mejoras en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.				
	31	Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores.				
	32	Ejecuta habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.				
	33	Realiza juegos organizados y sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal.				
	34	Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto.				
	35	Recibe con dos manos y puede devolver un pase.				
	LA MADUREZ MOTORA EN JUEGOS DE EQUILIBRIO					
EQUILIBRIO	36	Realiza diferentes tipos de marcha, controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos.				
	37	Mantiene un equilibrio estático durante un tiempo.				
	38	Mejora progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes.				
	39	Participa cooperativamente en ejercicios de equilibrio.				
	40	Evidencia madurez muscular en los movimientos que ejecuta.				
	41	Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida				
	42	Evidencia equilibrio postural en diversos movimientos y desplazamientos.				
	EJERCICIOS DE TONICIDAD, RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN MUSCULAR					
DOMINIO CORPORAL	43	Realiza estiramientos de las distintas partes del cuerpo de forma correcta, como una forma de relajación muscular.				
	44	Realiza determinadas acciones siguiendo órdenes concretas.				
	45	Desarrolla el control respiratorio y participa activamente en las técnicas básicas de relajación				
	46	Es capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse.				

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

FICHA TÉCNICA: MOTRICIDAD GRUESA	
Nombre:	Guía de observación : “Motricidad gruesa”
Autora original:	Br. Noemi Giuliana Cordova Sigueñas
Año de edición:	2017
Dimensiones:	Explora la coordinación dinámica global, el equilibrio y el dominio corporal estático
Ámbito de aplicación:	70 niños de cinco años de la I.E.I N° 307 - Casma, 2017
Administración:	Individual – colectiva
Duración:	25 minutos (aproximadamente)
Objetivo:	Diagnosticar el nivel de motricidad gruesa de los niños de la I.E.I N° 307 - Casma, 2017.
Validez:	Mediante el método de validez de contenido, por juicio de expertos, el presente fue validado por el docente asesor metodológico, Dr. Luis Ita Sevillano, Administrador de la UGEL Casma. Mediante una matriz de validación, se consideró la coherencia y relación entre la variable, con sus dimensiones, indicadores, ítems y alternativas respectivas.
Confiabilidad:	Se ha probado la fiabilidad de medida del instrumento completo y de cada una de sus dimensiones mediante el coeficiente de consistencia interna de Alfa Cronbach, cuyo resultado es muy alto mayor que (0,9). Alpha de Cronbach = 0,946.
Campo de aplicación:	Gestión Pública , Administración de la Educación
Aspectos a evaluar:	El cuestionario está constituido por 46 ítems distribuidos en 3 Dimensiones: Dimensión 1: Coordinación dinámica global Dimensión 2: Equilibrio Dimensión 3: Dominio corporal estático
Calificación:	Escala de medición: Siempre (3), Casi siempre (2), A veces (1), Nunca (0).
Niveles:	Valores finales: Adecuado (A) = 93 - 138 Regular (R) = 47 - 92 Inadecuado (I) = 0 - 46

ANEXO 3

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Guía de Observación"

OBJETIVO: Determinar si existe relación entre los juegos psicomotrices y el nivel de Motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma, 2017.

DIRIGIDO A: Niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: LIRIÓN RODRÍGUEZ Lourdes Marisol

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	-----------------------	----------	------------	--------------------------


M^a. Lourdes M. Lirión Rodríguez
DOCENTE DE AULA

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 4

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Guía de observación"

OBJETIVO: Determinar si existe relación entre los juegos psicomotrices y el nivel de Motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307 de Casma, 2017.

DIRIGIDO A: Niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307 de Casma.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: LIRIÓN RODRIGUEZ LOURDES MARISOL.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Totalmente de acuerdo	De acuerdo <input checked="" type="checkbox"/>	Indeciso	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	--	----------	------------	--------------------------


Mg. Lourdes M. Lirión Rodríguez
DOCENTE DE AULA

FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 5

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL ESTUDIO PILOTO

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1556
"ANGELITOS DE JESUS"

HACE CONSTAR:

Que, el Br. CORDOVA SIGUEÑAS Noemi Giuliana; estudiante del taller de actualización de tesis de la Escuela de Postgrado de la Universidad "César Vallejo"- Filial: Chimbote, ha aplicado a la población censal de 15 estudiantes de 5 años, en la Institución que tan dignamente dirijo, los instrumentos de recolección de datos denominados: Guía de observación de juegos psicomotrices y guía de observación de la motricidad gruesa, con la finalidad de determinar su coeficiente de confiabilidad.

Dicho instrumento, corresponde a la tesis titulada Juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma, 2017

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

Casma, 03 de junio del 2017

 
PROF. TANIA J. SOLIS OSORIO
DIRECTORA

ANEXO 6



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 307 "Mi Pequeño Cielo"

HACE CONSTAR:

Que, el Br. CORDOVA SIGUEÑAS Noemi Giuliana; estudiante del taller de actualización de tesis de la Escuela de Postgrado de la Universidad "César Vallejo"- Filial: Chimbote, ha aplicado a la población 03 aulas de estudiantes de 5 años (86 estudiantes), en la Institución que tan dignamente dirijo, los instrumentos de recolección de datos denominados: Guía de observación de juegos psicomotrices y guía de observación de la motricidad gruesa, con la finalidad de determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.

Dicho instrumento, corresponde a la tesis titulada Juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma, 2017

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

Casma, 31 de mayo del 2017

Maribel Méndez Moreno
DIRECTORA

SENSORIAL	ESTIMULACIÓN DE LOS SISTEMAS SENSORIOMOTORES DURANTE EL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los sonidos que ocurren a su alrededor. • Remite o imita los sonidos que escucha. • Atiende y capta las instrucciones de la docente, con facilidad. • Disfruta el ritmo de la música. 							
MOTORA	DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL EN EL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina los movimientos de su cuerpo y mantiene el equilibrio. • Facilita el contacto con otros niños para compartir el juego. • Se mueve y baila al ritmo de la música. • Explora las partes de su cuerpo, a través del juego. • Demuestra agilidad en sus movimientos y desplazamientos: saltar, correr, marchar. • Muestra dominio de uso de su lateralidad. • Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies. 							

FIRMA DEL EVALUADOR



Lourdes M. León Rodríguez
DOCENTE DE AULA

DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA PARA LA HABILIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros, poniéndose de acuerdo en ritmos, movimientos, acciones... 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en juegos con reglas arbitrarias, como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia mejoras en la coordinación de los movimientos de su cuerpo. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos organizados y sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto. 																					
	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe con dos manos y puede devolver un pase. 																					

EQUILIBRIO	<p>LA MADUREZ MOTORA EN JUEGOS DE EQUILIBRIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diferentes tipos de marcha, controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos. • Mantiene un equilibrio estático durante un tiempo. • Mejora progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes. • Participa cooperativamente en ejercicios de equilibrio. • Evidencia madurez muscular en los movimientos que ejecuta. • Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida • Evidencia equilibrio postural en diversos movimientos y desplazamientos. 																																										
DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	<p>EJERCICIOS DE TONICIDAD, RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN MUSCULAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza estiramientos de las distintas partes del cuerpo de forma correcta, como una forma de relajación muscular. • Realiza determinadas acciones siguiendo órdenes concretas. • Desarrolla el control respiratorio y participa activamente en las técnicas básicas de relajación. • Es capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse. 																																										


 Mg Lourdes M. Lirión Rodríguez
 DOCENTE DE AULA

 FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO 8: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA TITULO: Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017.																																											
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA																																								
<p>General</p> <p>Determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017.</p> <p>Específicos:</p> <p>a) Diagnosticar el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017?</p> <p>b) Identificar el nivel de juegos psicomotrices de los niños y niñas de la I.E.I. Nº 307-Casma.</p> <p>c) Identificar la relación entre la dimensión afectiva-emocional y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma.</p> <p>d) Correlacionar la dimensión social y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma.</p> <p>e) Identificar la relación entre la dimensión cultural y el nivel de motricidad gruesa</p>	<p>General:</p> <p>hi: Existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017.</p> <p>h0: No existe relación directa y significativa entre los juegos psicomotrices y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017.</p>	<p>Variables</p> <p>a. Variable 1: Juegos psicomotrices. b. Variable 2: Motricidad gruesa.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e0e0e0;">Variable</th> <th style="background-color: #e0e0e0;">Dimensiones</th> <th style="background-color: #e0e0e0;">Indicadores</th> <th style="background-color: #e0e0e0;">N° de ítems</th> <th style="background-color: #e0e0e0;">Escala de medición</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">V1 JUEGOS PSICOMOTRICES</td> <td style="text-align: center;">AFECTIVO-EMOCIONAL</td> <td>Participación activa, seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, en juegos competitivos. Manifestación de sus sentimientos y emociones por el juego que realiza.</td> <td style="text-align: center;">1-4 5-8</td> <td style="text-align: center;">Ordinal Niveles: - Satisfactorio (S) - Medianamente Satisfactorio (MS) - Insatisfactorio (I)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SOCIAL</td> <td>Reconocimiento de su entorno, asimilando conductas deseables, como compartir, saludar y resolver situaciones de conflicto en el juego. Integración del juego en equipo, respetando las reglas de juego.</td> <td style="text-align: center;">9-12 13-16</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">V2 MOTRICIDAD GUESA</td> <td style="text-align: center;">CULTURAL</td> <td>Desarrollo de sus habilidades sociomotrices, en la ejecución de juegos tradicionales y al aire libre. Potenciación de la imaginación con juegos simbólicos.</td> <td style="text-align: center;">17-22 23-30</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">COGNITIVA</td> <td>Relación en el espacio-tiempo, a través del lenguaje expresivo y la capacidad de escucha. Reconocimiento de su esquema corporal, representación de objetos y de sí mismo.</td> <td style="text-align: center;">31-35 36-39</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SENSORIAL</td> <td>Estimulación de los sistemas sensoriomotrices durante el juego. Desarrollo de la coordinación dinámica global en el juego.</td> <td style="text-align: center;">40-43 44-50</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL</td> <td>El reconocimiento del esquema corporal posibilita el dominio de sus movimientos. Impacto positivo de la expresión corporal en el desarrollo de los juegos de imitación y representación. Dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal.</td> <td style="text-align: center;">1-4 5-12</td> <td style="text-align: center;">Ordinal Niveles: - Adecuado (A) - Regular (R) - Inadecuado (I)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">V3 MOTRICIDAD GUESA</td> <td style="text-align: center;">MOTRICIDAD GUESA</td> <td>Desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal. La madurez motora en juegos de equilibrio.</td> <td style="text-align: center;">13-26 27-35 36-42</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">MOTRICIDAD GUESA</td> <td>Ejercicios de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación muscular.</td> <td style="text-align: center;">43-46</td> <td style="text-align: center;">Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46</td> </tr> </tbody> </table>	Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítems	Escala de medición	V1 JUEGOS PSICOMOTRICES	AFECTIVO-EMOCIONAL	Participación activa, seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, en juegos competitivos. Manifestación de sus sentimientos y emociones por el juego que realiza.	1-4 5-8	Ordinal Niveles: - Satisfactorio (S) - Medianamente Satisfactorio (MS) - Insatisfactorio (I)	SOCIAL	Reconocimiento de su entorno, asimilando conductas deseables, como compartir, saludar y resolver situaciones de conflicto en el juego. Integración del juego en equipo, respetando las reglas de juego.	9-12 13-16	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50	V2 MOTRICIDAD GUESA	CULTURAL	Desarrollo de sus habilidades sociomotrices, en la ejecución de juegos tradicionales y al aire libre. Potenciación de la imaginación con juegos simbólicos.	17-22 23-30	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50	COGNITIVA	Relación en el espacio-tiempo, a través del lenguaje expresivo y la capacidad de escucha. Reconocimiento de su esquema corporal, representación de objetos y de sí mismo.	31-35 36-39	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50	SENSORIAL	Estimulación de los sistemas sensoriomotrices durante el juego. Desarrollo de la coordinación dinámica global en el juego.	40-43 44-50	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50	COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	El reconocimiento del esquema corporal posibilita el dominio de sus movimientos. Impacto positivo de la expresión corporal en el desarrollo de los juegos de imitación y representación. Dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal.	1-4 5-12	Ordinal Niveles: - Adecuado (A) - Regular (R) - Inadecuado (I)	V3 MOTRICIDAD GUESA	MOTRICIDAD GUESA	Desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal. La madurez motora en juegos de equilibrio.	13-26 27-35 36-42	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46	MOTRICIDAD GUESA	Ejercicios de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación muscular.	43-46	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46	<p>Diseño de investigación</p> <p>Asume el diseño no experimental, transversal, descriptiva correlacional.</p> <p>Es no experimental porque no hay manipulación de variables e implica la observación del hecho y la recolección de los datos en su condición natural, sin la intervención del investigador. Asimismo, es transversal, dado que el propósito del estudio es describir y analizar las variables de estudio que desea relacionar en un tiempo único y momento determinado y luego las correlaciona estadísticamente. Presenta el siguiente diagrama:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <pre> graph TD V1 --- V2 V1 --- M V2 --- M </pre> </div> <p>Donde:</p> <p>M: Muestra de investigación, conformada por 86 niños de cinco años de la I.E.I. Nº 307-Casma, 2017.</p> <p>V1: Juegos psicomotrices. V2: Motricidad gruesa. r: Grado de relación entre ambas.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p>
Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítems	Escala de medición																																							
V1 JUEGOS PSICOMOTRICES	AFECTIVO-EMOCIONAL	Participación activa, seguridad y autonomía para poner su cuerpo en movimiento, en juegos competitivos. Manifestación de sus sentimientos y emociones por el juego que realiza.	1-4 5-8	Ordinal Niveles: - Satisfactorio (S) - Medianamente Satisfactorio (MS) - Insatisfactorio (I)																																							
	SOCIAL	Reconocimiento de su entorno, asimilando conductas deseables, como compartir, saludar y resolver situaciones de conflicto en el juego. Integración del juego en equipo, respetando las reglas de juego.	9-12 13-16	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50																																							
V2 MOTRICIDAD GUESA	CULTURAL	Desarrollo de sus habilidades sociomotrices, en la ejecución de juegos tradicionales y al aire libre. Potenciación de la imaginación con juegos simbólicos.	17-22 23-30	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50																																							
	COGNITIVA	Relación en el espacio-tiempo, a través del lenguaje expresivo y la capacidad de escucha. Reconocimiento de su esquema corporal, representación de objetos y de sí mismo.	31-35 36-39	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50																																							
	SENSORIAL	Estimulación de los sistemas sensoriomotrices durante el juego. Desarrollo de la coordinación dinámica global en el juego.	40-43 44-50	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: S = 101 - 150 MS = 51 - 100 I = 0 - 50																																							
	COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	El reconocimiento del esquema corporal posibilita el dominio de sus movimientos. Impacto positivo de la expresión corporal en el desarrollo de los juegos de imitación y representación. Dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal.	1-4 5-12	Ordinal Niveles: - Adecuado (A) - Regular (R) - Inadecuado (I)																																							
V3 MOTRICIDAD GUESA	MOTRICIDAD GUESA	Desarrollo de la coordinación motora para la habilidad corporal. La madurez motora en juegos de equilibrio.	13-26 27-35 36-42	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46																																							
	MOTRICIDAD GUESA	Ejercicios de tonicidad, autocontrol, respiración y relajación muscular.	43-46	Rango de puntuaciones o valores, según niveles: A = 93 - 138 R = 47 - 92 I = 0 - 46																																							

	<p>de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.</p> <p>f) Correlacionar la dimensión creativa y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.</p> <p>g) Identificar la relación entre la dimensión cognitiva y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.</p> <p>h) Correlacionar la dimensión sensorial y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.</p> <p>i) Identificar la relación entre la dimensión motora y el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 307 de Casma.</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="252 517 300 584">Técnica</th> <th data-bbox="252 360 300 517">Instrumento</th> <th data-bbox="252 203 300 360">Unidad de información</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="300 517 416 584">Encuesta</td> <td data-bbox="300 360 416 517">Guía de observación: "Juegos psicomotrices"</td> <td data-bbox="300 203 416 360">Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="416 517 533 584">Encuesta</td> <td data-bbox="416 360 533 517">Guía de observación: "Motricidad gruesa"</td> <td data-bbox="416 203 533 360">Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.</td> </tr> </tbody> </table>	Técnica	Instrumento	Unidad de información	Encuesta	Guía de observación: "Juegos psicomotrices"	Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.	Encuesta	Guía de observación: "Motricidad gruesa"	Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.
Técnica	Instrumento	Unidad de información										
Encuesta	Guía de observación: "Juegos psicomotrices"	Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.										
Encuesta	Guía de observación: "Motricidad gruesa"	Niños de la I.E.I. N° 307- Casma, 2017.										