



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017”.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y
GESTIÓN EDUCATIVA.**

AUTORA:

Br. Juana Portocarrero Pinedo.

ASESOR:

Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas.

PERÚ - 2 017

Dr. Ludwin Villanueva García
Presidente

Mg. Keller Sanchez Dávila
Secretario

Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo
Vocal

DEDICATORIA

A mi esposo, así como a mis hijos, por darme la fortaleza para seguir superándome.

Juana.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo, por brindarme su asesoramiento.

PRESENTACIÓN

La tesis denominada **“El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017”**; está organizada en VII capítulos.

El capítulo I versa acerca de la introducción, que contiene a la realidad problemática, las investigaciones que anteceden a la presente, el conocimiento del tema estudiado, aquí se presenta la formulación del problema con sus razones que evidencian la necesidad de realizar la investigación, así mismo las hipótesis que se pretende demostrar y los objetivos que pretende alcanzar la investigación.

En el capítulo II se describe al diseño de investigación, se operacionaliza las variables, se describe la población y muestra, así como también a los procedimientos y los instrumentos a utilizar para recoger los datos y los procesos de análisis de estos datos.

El capítulo III contiene a los resultados presentados en tablas, gráficos y sus respectivos análisis. El capítulo IV incluye a la discusión, en la que se contrastan la información encontrada con otras investigaciones y la teoría que la fundamenta.

El capítulo V contiene a las conclusiones de los resultados. El capítulo VI tiene que ver con las recomendaciones que propone la investigación en base a las conclusiones. Sugiriendo mejoras para el fenómeno que se ha estudiado. Finalmente, el capítulo VII, en un listado y según las normas APA, están mencionadas las fuentes que se han utilizado para desarrollar la tesis.

La autora.

ÍNDICE GENERAL

Pág.

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación	vi
Índice general.....	vii
Índice de tablas	ix
Índice de gráficos	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	14
1.3. Teorías relacionadas al tema	19
1.4. Formulación del problema	27
1.5. Justificación	28
1.6. Hipótesis.....	29
1.7. Objetivos.....	30
II. MÉTODO	31
2.1. Diseño de investigación.....	31
2.2. Variables, operacionalización	31
2.3. Población y muestra	32

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	32
2.5. Método de análisis de datos.....	34
2.6. Aspectos éticos	34
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN	43
V. CONCLUSIONES	46
VI. RECOMENDACIONES.....	47
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48

ANEXOS

Instrumentos

Validación de los instrumentos

Matriz de consistencia.

Plan de aplicación del juego para el desarrollo de la psicomotricidad

Constancia de ejecución

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01	
Datos de la estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	35
Tabla N° 02	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.....	37
Tabla N° 03	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	38
Tabla N° 04	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.....	39
Tabla N° 05	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	40
Tabla N° 06	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	41
Tabla N° 07	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 01	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	37
Gráfico N° 02	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	38
Gráfico N° 03	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	39
Gráfico N° 04	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	40
Gráfico N° 05	
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	41
Gráfico N° 06	
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos	42

RESUMEN

La investigación titulada El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017; la hipótesis supone que el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017; el objetivo fue determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Según su propósito la investigación es aplicada, de diseño experimental. La muestra estuvo constituida por 20 niños y niñas. Se utilizó una ficha de observación para medir la psicomotricidad, que fue validada mediante el juicio de expertos.

Después de procesado los datos se ha encontrado que Antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel avanzado. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-48.05) es menor al valor tabulado (-1,729). Concluyendo que el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Palabras clave. Juego, recurso didáctico, psicomotricidad.

ABSTRACT

The research entitled The game as a teaching resource and its influence on the stimulation of psychomotricity in the three-year students of the Initial Educational Institution N° 291 of the Yorongos district, 2017; the hypothesis assumes that the use of the game as a didactic resource significantly influences the stimulation of psychomotor skills in the 3-year students of the I.E.I N° 291 of the Yorongos district, 2017; The objective was to determine the influence of the game as a didactic resource in the stimulation of psychomotor skills in the 3 year old students of the I.E.I N° 291 of the Yorongos district, 2017.

According to its purpose the research is applied, experimental design. The sample consisted of 20 children. An observation card was used to measure psychomotor skills, which was validated through expert judgment.

After processing the data it has been found that before the use of the game as a didactic resource, 80%, which represents the highest percentage, is at the level that qualifies as in process; While after the use of the game as a didactic resource, 80%, which represents the highest percentage, is at an advanced level. In addition, in the statistical comparison, the calculated value (-48.05) is less than the tabulated value (-1.729). Concluding that the use of the game as a didactic resource significantly influences the stimulation of the psychomotricity in the students of 3 years of the I.E.I N° 291 of the district of Yorongos, 2017.

Keywords. Game, didactic resource, psychomotricity.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La psicomotricidad es fundamental para el desarrollo integral del niño, toda vez que ayuda al desarrollo físico, emocional y del pensamiento; para ello requiere el uso de recursos didácticos idóneos; sin embargo, en las aulas existen muchas dificultades en cuanto a los recursos para desarrollar la psicomotricidad.

La formación integral implica atender las diversas áreas de desarrollo de los niños, habilidades cognitivas, motrices y sociales. La formación integral de los niños se desarrolla con diversas técnicas que fomenten el desarrollo de las diversas habilidades. La psicomotricidad es utilizada como medio de comunicación entre las personas ya que mediante el movimiento se expresa los sentimientos, los pensamientos, los deseos. Entonces a través de la psicomotricidad se la motricidad, el pensamiento y se expresan las emociones. Por lo tanto, desarrollar la motricidad en los niños es una tarea fundamental que los docentes deben priorizar.

Según Berruezo, citado por Maldonado (2008), en España no se ha dado un desarrollo óptimo de la Psicomotricidad, siendo una de las causas el nulo entendimiento de los profesionales que desarrollan labores relacionados al trabajo sobre la psicomotricidad.

Para Consejo (2012), en México el escaso conocimiento sobre las actividades para desarrollar la psicomotricidad afecta en su desarrollo en los niños preescolares y en los estudiantes de los primeros grados en educación primaria.

En el contexto del territorio peruano, específicamente en el Callao, Gastiaburú (2012), sostiene que en el ámbito educativo no se desarrollan programas de psicomotricidad para niños, motivo por el cual es fundamental la intervención con estrategias que posibiliten el acompañamiento a los niños en su desarrollo psicomotriz.

En el aula de 3 años en la en la Institución Educativa N° 291 los niños tienen dificultades para recortar, seguir líneas punteadas ya sea con lápiz o para recortar, en pintar un dibujo salen de las líneas, tienen dificultad para tomar de manera correcta al lapiza, colores y crayolas. Así mismo, se observa que no se han aplicado programas de intervención para tener como política institucional su uso en el desarrollo de la psicomotricidad.

1.2. Trabajos previos

Internacional

En la tesis de Torres, R., Clavijo, Y., Chinchilla, S. & Franco, P. (2015), “Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años del curso párvulos 1 del Hogar Infantil Rafael García Herreros a través de actividades gráfico plásticas”, el objetivo fue estimular la psicomotricidad fina en los niños y las niñas de 2 a 3 años del curso párvulos 1 del Hogar Rafael García Herreros por medio de actividades gráfico plásticas. La investigación fue de enfoque crítico social, la muestra fue de 7 niños y niñas. Encontró que el uso de las técnicas gráfico plásticas ayudó en el desarrollo motriz fino. Este logro ha sido posible gracias a la intervención con actividades que enfatizan el uso de las manos y los ojos en forma paralela en actividades manuales.

En la tesis de Jiménez, C. (2013), “Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Edison” del cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. periodo lectivo 2013-2014”, el objetivo fue analizar la incidencia de las Técnicas Grafoplásticas en el Desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Edison” del cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. La investigación fue descriptiva, la muestra estuvo conformada por 7 docentes. Los resultados señalan que el 100% de maestras encuestadas utilizan: trozado, arrugado, cortado con tijeras, rasgado y armado como Técnicas Grafoplásticas en su Jornada Diaria de Trabajo; el 50% punzado, retorcido, plegado, entrelazado. Ya que estas constituyen un medio posibilitador para la estimulación del desarrollo psicomotriz a través de la manipulación y transformación de diferentes materiales. El 81% de niños y

niñas investigados tienen un Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% Poco Satisfactorio. Por lo tanto permite que los niños y niñas puedan explorar y relacionarse con el mundo que le rodea, por medio del movimiento general de su cuerpo.

En la tesis de Shimpiukat, A. (2012), en la tesis “Elaboración de recursos didácticos para desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de 3-5 años de educación infantil familiar comunitario de CECIB “ETSA” de la comunidad Nunkantai, Cantón Santiago, periodo lectivo 20011- 2012”, el objetivo fue elaborar recursos didácticos con materiales del medio y el reciclaje. tales como: Aro, Bastón, Cuerda para saltar, escalera, Barras de Equilibrio, Claseador, Figuras para cocer o ensartar, Encaje de figuras ,Cuadro de Tela metálica para cocer en diferentes direcciones, canutos de diferentes tamaños para ensartar. La investigación fue descriptiva, la muestra fue de 4 docentes. Encontró que las capacitaciones pedagógicas a los docentes es limitada debido a las ubicaciones geográficas y distancias del centro educativo; por lo que los supervisores no pueden llegar hasta los establecimientos. Por ello la necesidad de auto instruirme en cuanto a la utilización de recursos didácticos. Los recursos didácticos y pedagógicos para los centros educativos nuevos son escasos, ya que la ayuda del gobierno se ha enfocado en entidades educativas de gran trayectoria, aislando del mejoramiento e a los nuevos Centros educativos rurales. Los recursos didácticos son indispensables para promover una enseñanza aprendizaje activo y dinámico. La planificación oportuna acompañada con la priorización de materiales es responsabilidad del educador con el fin de que la enseñanza no sea monótona y se convierta tan solo en el cumplimiento de la hora clase. El educador debe ser creativo.

Nacional

Rodríguez, E. (2016), en la tesis “Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial 324 Tambopata del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016, el objetivo fue determinar el nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial 324 Tambopata del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016. El estudio es de enfoque cuantitativo, 35

niños conformaron la muestra. Los resultados fueron el 77,14% se encuentra en un nivel de desarrollo normal, de psicomotricidad y el 22,86% se encuentran en un nivel de riesgo y el 0% en retraso, el 80% se encuentra en un nivel de desarrollo normal, de la dimensión de coordinación el 20% se encuentra en un nivel de riesgo y el 0% en retraso, el 88,57% se encuentra en un nivel de desarrollo normal de la dimensión de lenguaje, el 11.43% se encuentran en un nivel de riesgo y el 0% en retraso, 88,57% en un nivel de desarrollo normal de la dimensión de motricidad, el 11,43% se encuentra en un nivel de riesgo y el 0% en retraso. Como resultado del presente trabajo de investigación y la estadística presentada, se concluye que la mayoría de los niños tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Autores como Ruitón, M. & Tamayo, M. (2015), desarrollaron la investigación “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”, con el objetivo de determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, con una muestra de 12 niños. En la medición posterior a la aplicación de los juegos lúdicos se evidencia que el 58% han logrado un óptimo desarrollo de la motricidad gruesa. Lo que significa resultado favorable en motricidad gruesa a consecuencia de la aplicación de los juegos lúdicos.

En la tesis de Gastiaburú, G. (2012), denominada Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao, el objetivo fue constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. El estudio desarrollado fue de nivel experimental, con una muestra de 16 niños. Encontró que al aplicar este programa se eleva el nivel psicomotor de los niños, incrementó la coordinación visomotora, el lenguaje y la motricidad. Es decir, el programa ha desarrollado a la psicomotricidad en sus tres dimensiones, mencionadas.

Local

Barboza, R. & Tuesta, L. (2015), en la tesis “Programa educativo lúdico dinámico para estimular la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 288- Rioja, el objetivo fue desarrollar el programa educativo lúdico dinámico para estimular la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Rioja. La investigación es aplicada, la muestra lo conformaron 20 niños y niñas. Establecieron que el Programa educativo lúdico dinámico, estimuló significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial No 288- Rioja mostrados a través de los promedios obtenidos en el pretest ($\bar{x} = 14,00$) y postest ($\bar{x} = 17,05$), alcanzando la categoría de Motricidad Fina Regular (MFR), obteniendo un obteniéndose un valor calculado de $t_c = -2,713$ y un valor tabular de $t_t = -1,729$.

Tantalean, Y. & Becerra, H. (2014), en la tesis “Taller de estimulación “TIJTUKU” para el fortalecimiento de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 2 años de la institución educativa particular cuna-jardín “Chiquilandia” del distrito de Rioja”. Encontraron que el taller de estimulación “TIJTUKU” fortaleció la dimensión Coordinación Viso Manual, como pintar un dibujo, punzar el papel, rasgar el periódico, ensartar cuentas, pegar estikers, recortar siguiendo la dirección señalada, moldear la masa de plastilina, arrugar el papel, hacer garabatos, colorear sin dejar zonas en blanco, realizar dibujos libras, desarrollar un laberinto, copiar formas, calcar imágenes, reproducir un dibujo y reproducir series se han fortalecido, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento “TIJTUKU fortaleció la dimensión Motricidad Facial: levantando las dos cejas, apretando los párpados, hinchando las mejías y cerrando un ojo, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento “TIJTUKU fortaleció la dimensión Motricidad Fonética: en él logró de repetir la letra de la canción estrofa por estrofa, emitieron correctamente las palabras con mucha claridad y adecuada vocalización y realizaron movimientos de los labios de la boca, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento “TIJTUKU fortaleció la dimensión Motricidad Gestual: dominio global de la mano y el dominio de cada una de las partes de la mano con una categoría altamente desarrollado.

1.3. Teorías relacionadas al tema.

Acerca de la definición de juego, Leyva (2011), sostienen que es un medio a través del cual los profesores presentan actividades que permiten a las niñas y a los niños presenciar en forma placentera momentos agradables. El juego es una actividad en la que los niños aprenden en forma natural, comprenden su entorno y manifiestan sus pensamientos y emociones. En este mismo orden de ideas Moreno (2002), dice que el juego es una actividad tradicional mediante la cual los niños captan el significado de lo que ocurre en su alrededor.

En palabras de Pugmire-Stoy (1996), el juego son actividades de carácter físico o mental en la que participa el niño, que le permite adquirir un equilibrio emocional, es decir, el jugador debe poder controlar sus acciones.

En palabras de Sarlé (2006), el juego es un medio de aprendizaje para los niños, en el proceso de comprender el mundo mediante el juego, los niños desarrollan sus estructuras cognitivas.

Para Bañeres (2008), mediante el juego los niños se conocen a sí mismos, y van adquiriendo conceptos de su entorno, ya que a través del juego descubre su propio ser y expresa sus sentimientos.

Según Blatner y Blatner (1997), el juego implica una diversidad de actividades que permiten al niño lograr su formación integral, es decir aprender contenidos de su entorno, aprender a reconocer y manejar emociones, aprende a actuar de acuerdo a reglas del juego, desarrollando de este modo habilidades de interacción social.

La teoría de Piaget sustenta el aprendizaje mediante el juego, al respecto, Montiel (2008), el juego permite al niño adaptarse a su medio, las reglas del juego constituyen para los niños una forma de convivencia con los demás participantes de esta actividad. Asimilar las reglas del juego y su aplicación ayudan al desarrollo cognoscitivo de los niños, las reglas se van acomodando en las estructuras cognitivas para ser utilizados cada vez que requiera.

En la teoría de Vygostki, Franc (2002), dice que el juego es una actividad en la que los niños y las niñas manifiestan lo que conocen, por ello afirma que el juego es una actividad cognitiva. Los juegos tienen reglas, tienen procedimientos que el niño y la niña aprende en interacción continua con sus pares. El juego es una actividad que se realiza en un contexto social, en interacción con los demás, es la apropiación de la cultura del contexto. Según Montiel (2008), Vygotsky concibe al juego como una actividad retadora al niño que necesita esfuerzo para alcanzarlo, por lo tanto, potencia sus estructuras cognitivas y sus habilidades afectivas.

Según Chamoso et al. (2004), el juego son actividades motivadoras que les provoca participación en los niños y las niñas, las identifican como parte de su realidad social y cultural, además, la provocan el sentido de la competencia, de lograr ser el mejor, de lograr ganar. En el juego los niños y las niñas aprenden a seguir las reglas, a seguir procedimientos, a participar en equipo, a aceptarse unos a los otros, a discutir sus ideas y a aceptar las más acertadas después de un consenso. Hernández et al. (2010), dice que el juego es utilizado para aprender diversas áreas del saber humano, como por ejemplo en la resolución de problemas matemáticos. Por su parte Alsina (2007), dice que los juegos en su ejecución se ponen de manifiesto la imaginación, el conocimiento y la atención.

Gastiaburú (2012), clasifica a los juegos utilizados para desarrollar la psicomotricidad en psicomotrices, simbólicos y juegos de expresión oral. En el primer tipo de juego, los niños se integran y participan en las actividades físicas coordinando sus movimientos, respetando las reglas de disciplina y practicando la cooperación. Por otra parte, los juegos simbólicos, permiten a los niños desarrollar su lenguaje y la capacidad para expresarse, con confianza en sí mismo y seguro de lo que dice. El tercer tipo de juego, se refiere a aquellos juegos que ayudan a los niños a desarrollan su expresión oral para transmitir lo que piensa y siente mediante un lenguaje fluido y coherente.

La **psicomotricidad** según Berruezo (1993), es una propuesta para intervenir en un contexto educativo a fin de desarrollar las destrezas motrices, las habilidades de expresión y la creatividad, los movimientos coordinados.

La psicomotricidad según Fonseca (1996), se refiere al movimiento asociado a aspectos psíquicos, establece una relación entre las actividades motrices con el aspecto psicológico, tiene que ver con el entendimiento del movimiento como una variable que determina la expresión y el desarrollo del niño en relación con el mundo que le rodea, integra actividades físicas y actitudes hacia estas actividades. En este mismo orden de ideas, De Lièvre y Staes (1992), asocian a la motricidad y a lo psíquico, y dicen que esta asociación permite a la persona la adaptación a su entorno inmediato. Es decir, en la psicomotricidad se fundamenta una actuación del ser humano a su medio, de una manera adaptada, flexible y con armonía.

Según Rosca, citado por Jiménez (2013), los aspectos a desarrollar en la psicomotricidad infantil son:

Esquema Corporal. Este aspecto ayuda a que los niños logren identificar su cuerpo y que lo utilicen para expresarse, para comunicarse y relacionarse. A través de su cuerpo manifiesta el aprendizaje de las nociones sobre el espacio, entre ellas como ubicarse delante o a tras de un referente, ubicarse adentro o afuera, diferenciar la ubicación de arriba y abajo, situaciones que se pueden desarrollar con su propio cuerpo.

Lateralidad. Este aspecto se refiere a entender su entorno respecto a los hemisferios del cuerpo. El niño utilizando como referencia su cuerpo, ubica derecha e izquierda; es decir utiliza los hemisferios para comprender su entorno cercano, identificar lo que se encuentra a su alrededor en relación a su derecha o a su izquierda.

Equilibrio. Es lograr la estabilidad del cuerpo mediante la ejecución de movimientos en forma ordenada en las diversas posturas del cuerpo humano.

Estructuración Espacial. Se refiere a la habilidad que desarrolla el niño para colocar los objetos de acuerdo a su posición requerida, tiene que ver con la habilidad la organización de los elementos en un determinado espacio, en un determinado tiempo, o también en ambos casos al mismo tiempo. Tiene que ver con el reconocimiento específicamente con lo dentro y fuera; asimismo, está relacionada con la habilidad que tiene el niño para encontrar un objeto en un determinado tiempo. Además, se puede pedir que ubique un objeto dentro de algo en un determinado tiempo.

Tiempo y ritmo. Es desarrollar la percepción de las en relación al tiempo y al compás de algo. Están referidas a actividades para comprender conceptos respecto a la velocidad como rápido – lento, respecto al intervalo como silencio – no moverse, respecto a la intensidad como flojo - fuerte; además moverse al compás de un sonido. Se refiere a todas aquellas actividades que tiene que ver con la secuencia de movimientos en relación al tiempo y ritmo.

Motricidad. El niño tiene la capacidad de ejercer ciertos movimientos coordinados, utilizando parte o todo su cuerpo, mediante la interacción de actividades tanto involuntarias como voluntarias. Es decir, el niño puede ejercer control sobre su cuerpo.

Motricidad gruesa: Consiste en los movimientos inherentes al desarrollo evolutivo del niño, tiene que ver con el movimiento de la cabeza, tronco y extremidades, saltar, caminar.

Motricidad fina: Consiste en ejercer movimientos que requieren mayor precisión al usar los dedos, muñeca, pies en coordinación con la vista.

Coordinación Viso-Manual. Es la habilidad para desarrollar las actividades utilizando el ojo y la mano de manera simultánea. Se refiere a las actividades que implican el uso de la mano y el brazo, en coordinación con la vista. Las actividades que ayudan a tener dominio de la mano, mediante la coordinación de la vista y la mano son recortar, repasar líneas punteadas, introducir el hilo en la aguja, pintar, colorear, amarrar zapatos, manipular botones, doblar al papel, usar la plastilina para moldear.

Coordinación Facial. Se refiere a la habilidad para realizar movimientos usando los músculos que tenemos en la cara y utilizarlos para comunicarse usando el cuerpo mediante los gestos. La coordinación facial facilita a las personas relacionarse con los demás, acompañar sus expresiones orales a través de gestos, además permite expresar solo con gestos sentimientos de agrado o desagrado. La coordinación facial se desarrolla mediante la elaboración de mascarillas, entonar canciones que incluyen el movimiento de los músculos de la cara, desarrollar actividades expresivas de alegría, enojado, tristeza, de felicidad.

Coordinación fonética. Consiste en la habilidad de emitir sonidos mediante la imitación de sonidos de su entorno, aquellos sonidos que va asimilando y acomodándose en los esquemas mentales. El adecuado dominio del órgano fonador determina la perfección en la emisión de sonidos, que va sistematizando el lenguaje en su manifestación acústica.

Coordinación Gestual. Es la habilidad para usar los músculos de la cara en el proceso de comunicación. Entre las actividades para el desarrollo de la coordinación gestual están aquellas que incluyen las mímicas, expresar con gestos ciertos sentimientos y acompañar con gestos a las expresiones usando el lenguaje oral, realizar dramatizaciones de historias.

Autores como Haeussler & Marchant (2009), establecieron los aspectos a tener en cuenta en el estudio de la psicomotricidad, mencionan a la motricidad, a la coordinación y el lenguaje.

Motricidad. Según Loli & Silva (2007) dicen que el sistema nervioso central motiva las contracciones de los músculos. Para Haeussler & Marchant (2009) se refiere al control que tiene el niño sobre las partes de su cuerpo para realizar los movimientos controlados y coordinados.

Coordinación. Para autores como Loli y Silva (2007) en la coordinación interactúan el sistema nervioso central y los músculos. El resultado de esta

interacción es el movimiento coordinado. la coordinación visomotriz tiene que ver con la acción simultánea del ojo con alguna parte del cuerpo, como la mano, el pie. Por su parte Haeussler & Marchant (2009) se refieren a la coordinación visomotriz como la acción simultánea del movimiento y los ojos.

Lenguaje. Según Haeussler & Marchant (2009), es una actividad mediante la cual la persona transmite información a los seres de su entorno. Esta información puede ser en forma oral, escrita o a través de imágenes, como también a través de sonidos, en el caso del lenguaje oral se acompaña de gestos.

1.4. Formulación del problema

General

¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?

Específicos

¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?

¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?

1.5. Justificación

Conveniencia. La investigación en curso, resultó conveniente realizarlo, por cuanto los juegos utilizado como recurso didáctico ayudan a desarrollar la psicomotricidad. El estudio ha servido para tener una idea sistematizada

sobre cómo la psicomotricidad mejora en los niños con la adecuada aplicación de los juegos. Entonces con la investigación queda demostrado que con los juegos aplicado en las sesiones de aprendizaje la psicomotricidad de los niños desarrolla.

Relevancia social. Este estudio tiene relevancia social, porque sus resultados y conclusiones benefician a los niños y niñas de la institución educativa N° 291. También los docentes, tienen sesiones de aprendizaje diseñadas con juegos para conducir las clases de psicomotricidad. De esta forma la investigación aporta al desarrollo de los niños en su formación integral, toda vez que la psicomotricidad ayuda a la formación de la persona en sus dimensiones cognitiva, afectiva y motriz.

Implicancias prácticas. La idea de investigación surge al observar en los niños que tienen dificultades que implica las habilidades de la psicomotricidad, además, los docentes especulaban esta situación, pero no sistematizaban ideas claras sobre cómo superar estas dificultades de los niños. Por lo tanto, la investigación se orientó en la solución a los problemas de la práctica docente en el uso de mecanismos didácticos, basados en el juego, para desarrollar la psicomotricidad.

Valor teórico. Asimismo, este estudio tiene valor teórico, porque se enfoca en la teoría de Piaget y de Vygotsky para el estudio del juego y su influencia en la psicomotricidad. Con la investigación se sistematiza las ideas de que la aplicación de los juegos desarrolla la psicomotricidad, toda vez que se ha comprobado que en el grupo de niños donde se desarrolló la experimentación han desarrollado su psicomotricidad en la medición después, respecto a la medición previa.

Utilidad metodológica. Para medir las variables se utilizaron instrumentos que fueron diseñados y validados, convirtiéndose en referentes para otros estudios similares. Además, la investigación aporta con diversos juegos que han sido comprobados su efectividad para el desarrollo de la psicomotricidad.

1.6. Hipótesis

General

H_i: El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

H₀: El uso del juego como recurso didáctico no influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Específicas

H₁. El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

H₂: El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

1.7. Objetivos

General

Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Específicos

- Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.
- Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño de investigación es preexperimental

O1 _____ X _____ O2

O1: Evaluación previa de la psicomotricidad

O2: Evaluación de la psicomotricidad después de la aplicación del juego.

X: El juego

2.2. Variables, Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
V1: El juego como recurso didáctico	Pérez (2010), define al juego como una actividad necesaria e innata que realizan los/as niños/as, de cualquier cultura y clase social, para proporcionarles entretenimiento y diversión	El juego como recurso didáctico es el uso de las actividades inherentes a los juegos motrices, simbólicos y de expresión oral.	Juegos motrices	Destrezas físicas Control de movimientos	ordinal
			Juegos simbólicos	Vivencias del mundo	
			Juegos de expresión oral	Expresión oral	
V2: Psicomotricidad	Torres, Clavijo, Chinchilla & Franco (2014), dicen que la psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: funciones neuro motrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc., y las funciones psíquicas, que engloban procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, lenguaje, organización espacial y temporal.	La psicomotricidad son las habilidades psíquicas, socio afectivas y motoras que desarrolla el niño.	Dimensión motricidad	Movimiento y control de un pie Movimiento y control de los dos pies Control de las manos	Ordinal
			Dimensión coordinación	Coordinación ojo mano Coordinación mano pie Coordinación ojo pie Coordinación ojo mano sonido	

2.3. Población y muestra

Población

Estuvo conformada por 20 niños y niñas de 03 años de la IEI 291.

Muestra

Estuvo conformado por 20 niños y niñas de 03 años de la IEI 291. Seleccionado de manera no probabilística y por conveniencia.

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

Para medir la psicomotricidad se empleó como técnica la observación. Para recoger información se utilizó el fichaje en todo el proceso de investigación. Revisión de bibliografía especializada tanto en la sistematicidad del proyecto de investigación como para el informe de tesis.

El instrumento de recolección de datos fue una ficha de observación para medir la estimulación de la psicomotricidad. El instrumento consta de 18 ítems, con los ítems del 1 al 9 se miden la dimensión motricidad y con los ítems del 10 al 18 se miden la coordinación. Cada ítem tiene 3 opciones de respuesta, no lo hace, lo hace con dificultad y lo hace de manera sobresaliente, con ponderación de 0, 1 y 2, respectivamente.

El análisis se desarrolló utilizando los niveles avanzado, medio, en proceso y en inicio. Los intervalos para cada nivel se determinaron a partir del puntaje de la ficha de observación, como el instrumento contiene 18 ítems y el puntaje máximo por ítem es 2, entonces, el puntaje total del instrumento es $18 * 2 = 36$; luego a este puntaje se divide entre 4 ($36 \div 4 = 9$), quedando la amplitud de cada intervalo en 9. Por lo tanto, para analizar la estimulación de la psicomotricidad los niveles asignados corresponden con los siguientes intervalos:

Avanzado (28 – 36)

Medio (19 – 27)

En proceso (10 – 18)

En inicio (00 – 09)

Para analizar las dimensiones de la psicomotricidad, como son la motricidad y la coordinación, que tienen cada uno 9 ítems, los niveles asignados corresponden con los siguientes intervalos:

Avanzado (16 – 18)

Medio (11 – 15)

En proceso (06 – 10)

En inicio (00 – 05)

Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos de investigación, como medios técnicos que permitieron recoger datos e información necesaria, para resolver el problema planteado, deben poseer ciertos requisitos que garanticen su eficacia y efectividad al ser aplicados a la muestra de estudio, por lo que serán validados mediante juicio de expertos. En tal sentido, para la presente investigación la validación del instrumento se llevó a cabo por la modalidad de **juicio de expertos**. Luego se procedió a estimar la confiabilidad a partir del coeficiente alfa de **Crombach** a partir de la aplicación de la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

En un **primer momento**, se diseñó el instrumento y se consultó como mínimo a tres expertos que ostenten mínimamente el grado académico de magister, quienes se encargarán de analizar y evaluar la estructura de los mismos, a partir de un formato que se les proporcionó. En el **segundo instante**, se tomó en cuenta las recomendaciones realizadas por los expertos para corregir el instrumento que fue aplicado a la muestra de estudio, previa opinión reiterada de los jueces.

2.5. Métodos de análisis de datos

- Se empleó técnicas estadísticas de organización y presentación de datos como: tabla de frecuencias, gráfica de barras, porcentajes, media y desviación estándar.
- Dado que se analizó el efecto de una variable independiente sobre una dependiente para la contratación de cada una de las hipótesis operacionales de investigación y por consiguiente de la hipótesis general de investigación se empleó la técnica de comparación de medias.
- Para contrastar la significatividad de la influencia, se empleó la prueba estadística t de student.

2.6. Aspectos éticos. Los datos que se obtengan fueron procesados con estricta confidencialidad.

III. RESULTADOS

Tabla N° 01

Datos de la estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

N°	Estimulación de la psicomotricidad											
	Motricidad				Coordinación				Total			
	Antes		Después		Antes		Después		Antes		Después	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	7	En proceso	15	Medio	8	En proceso	15	Medio	15	En proceso	30	Avanzado
2	5	En inicio	11	Medio	4	En inicio	11	Medio	9	En inicio	22	Medio
3	6	En proceso	14	Medio	7	En proceso	13	Medio	13	En proceso	27	Medio
4	4	En inicio	11	Medio	5	En inicio	12	Medio	9	En inicio	23	Medio
5	8	En proceso	15	Medio	8	En proceso	14	Medio	16	En proceso	29	Avanzado
6	5	En inicio	13	Medio	7	En proceso	13	Medio	12	En proceso	26	Medio
7	7	En proceso	16	Avanzado	10	En proceso	16	Avanzado	17	En proceso	32	Avanzado
8	7	En proceso	14	Medio	7	En proceso	14	Medio	14	En proceso	28	Avanzado
9	7	En proceso	14	Medio	11	Medio	15	Medio	18	En proceso	29	Avanzado
10	8	En proceso	16	Avanzado	10	En proceso	16	Avanzado	18	En proceso	32	Avanzado
11	8	En	16	Avanzado	9	En proceso	16	Avanzado	17	En proceso	32	Avanzado

		proceso										
12	8	En proceso	15	Medio	9	En proceso	16	Avanzado	17	En proceso	31	Avanzado
13	9	En proceso	17	Avanzado	11	Medio	16	Avanzado	20	Medio	33	Avanzado
14	8	En proceso	15	Medio	7	En proceso	14	Medio	15	En proceso	29	Avanzado
15	9	En proceso	16	Avanzado	10	En proceso	16	Avanzado	19	Medio	32	Avanzado
16	10	En proceso	15	Medio	8	En proceso	14	Medio	18	En proceso	29	Avanzado
17	8	En proceso	16	Avanzado	8	En proceso	15	Medio	16	En proceso	31	Avanzado
18	9	En proceso	16	Avanzado	8	En proceso	16	Avanzado	17	En proceso	32	Avanzado
19	8	En proceso	16	Avanzado	9	En proceso	17	Avanzado	17	En proceso	33	Avanzado
20	7	En proceso	15	Medio	9	En proceso	16	Avanzado	16	En proceso	31	Avanzado

Fuente: Ficha de observación para medir la psicomotricidad.

Tabla N° 02

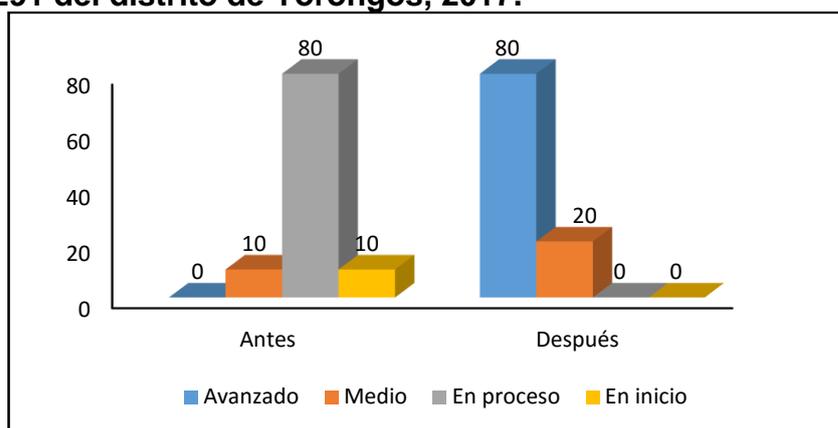
Nivel de estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Estimulación de la psicomotricidad				
Niveles	Antes		Después	
	f_i	%	f_i	%
Avanzado	0	0	16	80
Medio	2	10	4	20
En proceso	16	80	0	0
En inicio	2	10	0	0
Total	20	100	20	100

Fuente: Datos procesados de la tabla N° 01.

Gráfico N° 01

Nivel de estimulación de la psicomotricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.



Fuente: Tabla N° 02.

Interpretación:

Antes del uso del juego como recurso didáctico, no se identifica estudiantes con nivel de estimulación de la psicomotricidad avanzada, el 10% está en un nivel medio, el 80% en proceso y el 10% en inicio; mientras que después del uso del juego como recurso didáctico, el 80% evidencia estimulación de psicomotricidad en un nivel avanzado y el 20% en el nivel medio, no se identifica estudiantes con niveles en proceso ni en inicio. Estos datos señalan que el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Tabla N° 03

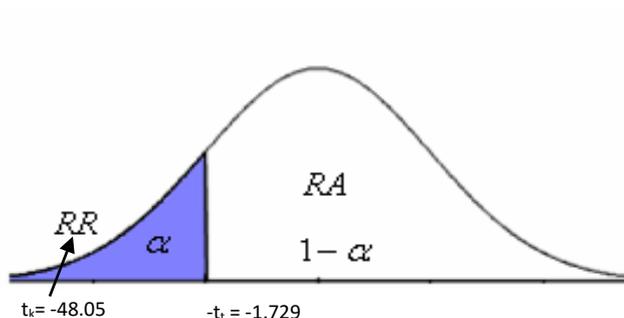
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Mediciones	Hipótesis	Valor calculado	Valor tabulado Gl=n-1 $\alpha = 5\%$	Decisión
O ₁ - O ₂	$H_0 : \mu_D = 0$ $H_1 : \mu_D < 0$	-48.05	-1.729	Rechaza H ₀

Fuente: Datos de la tabla N° 01, procesados con la t Student.

Gráfico N° 02

Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.



Fuente: Tabla N° 03

Interpretación:

El análisis para el estudio de diseño preexperimental con mediciones antes y después, corresponde a la medición (O₁ - O₂), de la prueba de diferencia entre dos medias con observaciones apareadas. El valor calculado (-48.05) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, es corroborada la hipótesis alterna, es decir, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Tabla N° 04

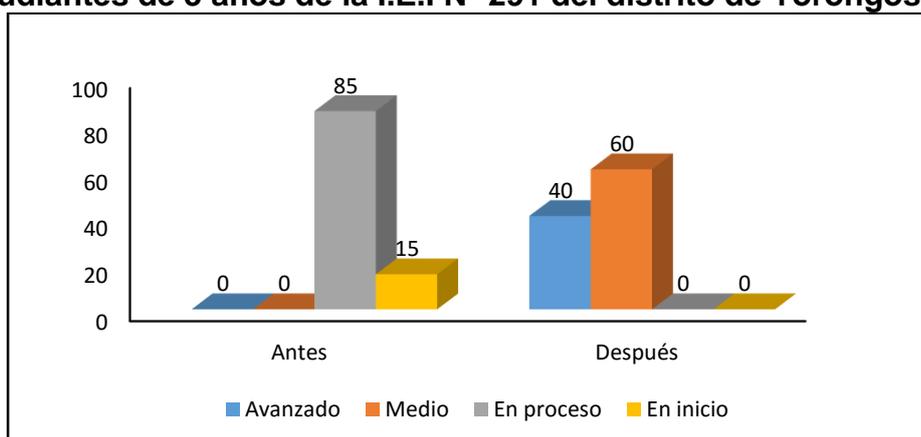
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad				
Niveles	Antes		Después	
	f_i	%	f_i	%
Avanzado	0	0	8	40
Medio	0	0	12	60
En proceso	17	85	0	0
En inicio	3	15	0	0
Total	20	100	20	100

Fuente: Datos procesados de la tabla N° 01.

Gráfico N° 03

Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.



Fuente: Tabla N° 04.

Interpretación:

Antes del uso del juego como recurso didáctico, no se identifica estudiantes en estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad con nivel avanzado y nivel medio, el 85% está en un nivel en proceso y el 15% en inicio; mientras que después del uso del juego como recurso didáctico, el 40% presentaron nivel de estimulación de la psicomotricidad en el nivel avanzado, el 60% nivel medio, no se identifica estudiantes con niveles en proceso ni en inicio. Estos datos señalan que el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Tabla N° 05

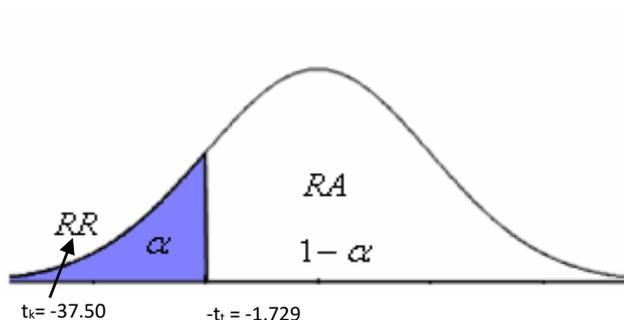
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Mediciones	Hipótesis	Valor calculado	Valor tabulado Gl=n-1 $\alpha = 5\%$	Decisión
O ₁ - O ₂	$H_0 : \mu_D = 0$ $H_1 : \mu_D < 0$	-37.50	-1.729	Rechaza H ₀

Fuente: Datos de la tabla N° 01, procesados con la t Student.

Gráfico N° 04

Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.



Fuente: Tabla N° 05

Interpretación:

El análisis para el estudio de diseño preexperimental con mediciones antes y después, corresponde a la medición (O₁ - O₂), de la prueba de diferencia entre dos medias con observaciones apareadas. El valor calculado (-37.50) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, es corroborada la hipótesis alterna, es decir, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Tabla N° 06

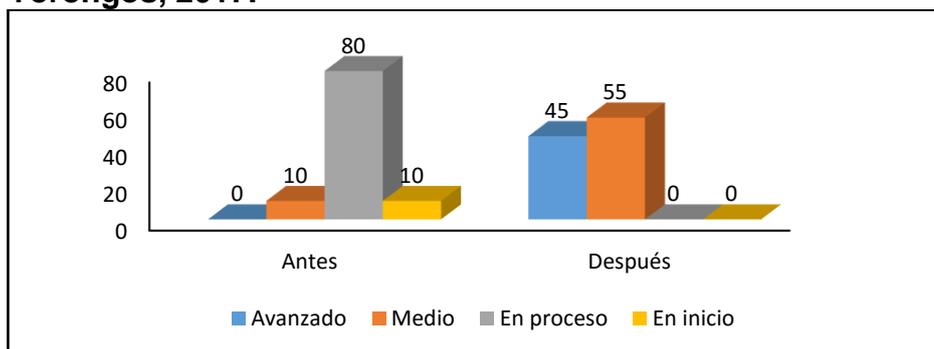
Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación				
Niveles	Antes		Después	
	f_i	%	f_i	%
Avanzado	0	0	9	45
Medio	2	10	11	55
En proceso	16	80	0	0
En inicio	2	10	0	0
Total	20	100	20	100

Fuente: Datos procesados de la tabla N° 01.

Gráfico N° 05

Nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación antes y después del uso del juego como recurso didáctico en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.



Fuente: Tabla N° 06.

Interpretación:

Antes del uso del juego como recurso didáctico, no se identifica estudiantes con nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación, con nivel avanzado, el 10% presenta nivel medio, el 80% está en un nivel en proceso y el 10% en inicio; mientras que después del uso del juego como recurso didáctico, el 45% presentaron nivel de estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en el nivel avanzado, el 55% nivel medio, no se identifica estudiantes con niveles en proceso ni en inicio. Estos datos señalan que el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Tabla N° 07

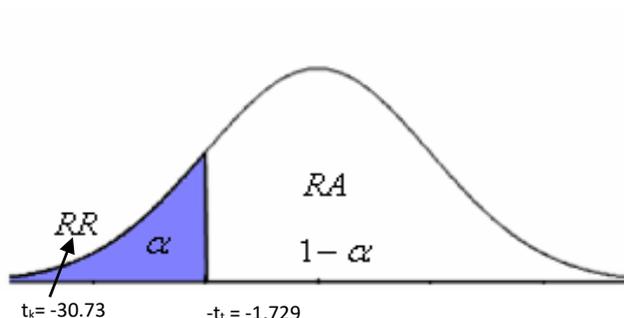
Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.

Mediciones	Hipótesis	Valor calculado	Valor tabulado Gl=n-1 $\alpha = 5\%$	Decisión
O ₁ - O ₂	$H_0 : \mu_D = 0$ $H_1 : \mu_D < 0$	-30.73	-1.729	Rechaza H ₀

Fuente: Datos de la tabla N° 01, procesados con la t Student.

Gráfico N° 06

Contrastación estadística de la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos.



Fuente: Tabla N° 07

Interpretación:

El análisis para el estudio de diseño preexperimental con mediciones antes y después, corresponde a la medición (O₁ - O₂), de la prueba de diferencia entre dos medias con observaciones apareadas. El valor calculado (-30.73) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, es corroborada la hipótesis alterna, es decir, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la coordinación en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

IV. DISCUSIÓN

El desuso de actividades idóneas para trabajar el desarrollo de la estimulación de la psicomotricidad en los niños de 3 años de educación inicial ha motivado proponer e implementar un conjunto de actividades en base al juego como recurso didáctico para la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel avanzado. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-48.05) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Corroborando de esta forma la hipótesis alterna, por lo tanto, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

Este resultado tiene que ver con lo encontrado por Ruitón & Tamayo (2015), quienes encontraron que, al utilizar los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo, en el postest evidencian que el 58% de los estudiantes manifiestan un óptimo logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. En función a estos resultados, se puede concluir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado favorables resultados. Además, Gastiaburú (2012), encontró que la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao. Autores como Barboza & Tuesta (2015), establecieron que el Programa educativo lúdico dinámico, estimuló significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial No 288- Rioja mostrados a través de los promedios obtenidos en el pretest ($\bar{x} = 14,00$) y postest ($\bar{x} = 17,05$), alcanzando la categoría de Motricidad Fina Regular (MFR), obteniendo un

obteniéndose un valor calculado de $t_c = -2,713$ y un valor tabular de $t_t = -1,729$.

El análisis por dimensiones uno de los objetivos fue determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Los resultados evidencian que antes del uso del juego como recurso didáctico el 85%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 60%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel medio. El valor calculado (-37.50) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Corroborando de esta forma la hipótesis alterna, por lo tanto, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

El tercer objetivo específico que determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Los resultados señalan que antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en un nivel en proceso, en cambio, después del uso del juego como recurso didáctico, el 55%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel medio. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-30.73) es menor al valor tabulado (-1,729), en la prueba unilateral de cola a la izquierda, ubicándose en la región de rechazo. Corroborando de esta forma la hipótesis alterna, por lo tanto, el uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.

La información encontrada es similar a lo encontrado por Torres, Clavijo, Chinchilla & Franco (2015), quienes establecieron que la inclusión de técnicas gráfico plásticas en la realización de actividades escolares facilitó el desarrollo motriz fino, aspecto que es necesario estimular desde muy temprana edad, partiendo de habilidades dominadas para la consecución de nuevos y más complejos movimientos. Asimismo, son similares a los hallazgos de Jiménez (2013), quienes encontraron que al aplicar las Técnicas Grafoplásticas, en el 50% punzado, retorcido, plegado, entrelazado, el 81% de niños y niñas investigados tienen un Desarrollo Psicomotriz Satisfactorio y el 19% Poco Satisfactorio. Por lo tanto, permite que los niños y niñas puedan explorar y relacionarse con el mundo que le rodea, por medio del movimiento general de su cuerpo. Asimismo, Tantalean & Becerra (2014), encontraron que el taller de estimulación "TIJTUKU" fortaleció la dimensión Coordinación Viso Manual, como pintar un dibujo, punzar el papel, rasgar el periódico, ensartar cuentas, pegar estikers, recortar siguiendo la dirección señalada, moldear la masa de plastilina, arrugar el papel, hacer garabatos, colorear sin dejar zonas en blanco, realizar dibujos libras, desarrollar un laberinto, copiar formas, calcar imágenes, reproducir un dibujo y reproducir series se han fortalecido, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento "TIJTUKU" fortaleció la dimensión Motricidad Facial: levantando las dos cejas, apretando los párpados, hinchando las mejías y cerrando un ojo, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento "TIJTUKU" fortaleció la dimensión Motricidad Fonética: en él logró de repetir la letra de la canción estrofa por estrofa, emitieron correctamente las palabras con mucha claridad y adecuada vocalización y realizaron movimientos de los labios de la boca, con una categoría altamente desarrollado. El taller de Aprestamiento "TIJTUKU" fortaleció la dimensión Motricidad Gestual: dominio global de la mano y el dominio de cada una de las partes de la mano con una categoría altamente desarrollado.

V. CONCLUSIONES

- 5.1. El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel avanzado. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-48.05) es menor al valor tabulado (-1,729).

- 5.2. El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Antes del uso del juego como recurso didáctico el 85%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel que califica como en proceso; en cambio después del uso del juego como recurso didáctico, el 60%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel medio. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-37.50) es menor al valor tabulado (-1,729).

- 5.3. El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. Antes del uso del juego como recurso didáctico, el 80%, que representa el mayor porcentaje, está en un nivel en proceso, en cambio, después del uso del juego como recurso didáctico, el 55%, que representa el mayor porcentaje, está en nivel medio. Además, en la contrastación estadística, el valor calculado (-30.73) es menor al valor tabulado (-1,729).

VI. RECOMENDACIONES

- 6.1. A la directora de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, continuar con la extensión del juego para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas toda vez que genera resultados positivos.

- 6.2. A los docentes de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, aplicar las actividades en base al juego para desarrollar la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas toda vez que genera resultados positivos.

- 6.3. A los docentes de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, extender la aplicación de las actividades en base al juego para desarrollar la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 4 y c5 años toda vez que genera resultados positivos.

VII. RERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Barboza M., R.E. & Tuesta S., L.J. (2015). *Programa educativo lúdico dinámico para estimular la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 288- Rioja*. Tesis Facultad de Educación y Humanidades. Universidad nacional de San Martín.
- Berruezo, P.P. (1993). *La psicomotricidad: definición, conceptos básicos, objetivos y contenidos*. Madrid: MEC.
- Blatner, A. Blatner; A. (1997): *The art of play*. Brunner/Routledge-Taylor & Francis. Nueva York.
- Consejo T., C. (2012). *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. Recuperado de http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/primaria-i- semestre/DFyS/Materiales/Unidad%20A%203_DFySpreesco/RecursosExtra/DesarrolloPsicomotor/LA%20PSICOMOTRICIDAD%20Y%20EDUCACI% D3N%20PSICOMOTRIZ%20EN%20LA%20EDUCACI% D3N%20PREESC OLAR.pdf.
- De Lièvre, B. y Staes, L. (1992). *La psychomotricité au service de l'enfant*. Paris: Belin.
- Fonseca, V. da (1996). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: Inde.
- Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 33-46. Recuperado el 08/02/2017 de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf>.
- Gastiaburú F., G.M. (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Recuperado el 08/02/2017 de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego,%20coopero%20y%20aprendo.pdf.
- Jiménez C., C.J (2013). *Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta "Edison" del Cantón Chaguarpamba, provincia de Loja. periodo lectivo 2013-2014*. Recuperado el 08/02/2017 de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/664/1/TESIS%20CORREGIDA%20LISTA%20PARA%20PRESENTAR%20Y%20EMPASTAR.pdf>.

- Leyva G., A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Recuperado el 08/02/2017 de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>.
- Maldonado P., A. (2008). *La psicomotricidad en España a través de la revista psicomotricidad-CITAP*. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/42723/1/MAMP_TESIS.pdf.
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2*, 94-97. Recuperado el 28/03/2017 de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid: Narcea S.A.
- Rodríguez Y., E. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial 324 Tambopata del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016*. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1388/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_RODRIGUEZ_YAHUA_EDITH_ANA.pdf?sequence=1.
- Ruitón O., M.E. y Tamayo L., C.C. (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Recuperado el 28/03/2017 de revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/download/.../860.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Shimpiukat, A. (2012). *Elaboración de recursos didácticos para desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de 3-5 años de educación infantil familiar comunitario de Cecib "ETSA" de la comunidad Nunkantai, Cantón Santiago, periodo lectivo 20011- 2012*. Recuperado el 28/03/2017 de dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6774/1/UPS-CT003496.pdf.
- Tantaleán C., Y. & Becerra R., H. (2014). *Taller de estimulación "TIJTUKU" para el fortalecimiento de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 2 años de la I.E. particular cuna – jardín "Chiquilandia" del distrito de Rioja*. Tesis.
- Torres T., R.A.; Clavijo O., Y.A.; Chinchilla R., S. M. y Franco O., P.A. (2014). *Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años del*

curso párvulos 1 Del Hogar Infantil Rafael García Herreros a través de actividades gráfico plásticas. Recuperado de http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/3208/1/TPED_ChinchillaRodriguezSolanyi_2014.pdf.

ANEXOS

INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD

NOMBRES DEL NIÑO (a):

INSTRUCCIONES:

En seguida se presenta 18 ítems para medir la psicomotricidad de los niños y niñas, el docente observa el desenvolvimiento de los niños y niñas en las actividades de psicomotricidad y marca una opción la respuesta de acuerdo a lo que percibe su desempeño de cada uno de los niños y niñas. Tenemos la siguiente valoración:

- 2: Lo hace de manera sobresaliente.
- 1: Lo hace con dificultad.
- 0: No lo hace.

N°	Ítems		2	1	0
1.	Se para en un pie sin apoyo durante 10 segundos a más.				
2.	Salta con un solo pie sin apoyo 5 espacios a más.				
3.	Salta con los dos pies a una distancia de 4 metros.				
4.	Se para en puntas de los dos pies sin apoyo durante 10 segundos a más.				
5.	Camina en puntas de los dos pies sin apoyo 5 pasos a más.				
6.	Camina por diferentes líneas: Rectas, curvas, onduladas, etc.				
7.	Lanza una pelota dentro de una caja desde la distancia de 4 metros.				
8.	Recibe una pelota que es lanzado por su compañero desde la distancia de 4 metros.				

9.	Juega con el hula hula.				
10.	Dibuja diferentes figuras o imagen.				
11.	Colorea figuras o imágenes.				
12.	Recorta figuras o imágenes por las líneas punteadas.				
13.	Desata nudos de una cuerda.				
14.	Ensarta el hilo en una aguja.				
15.	Lanza una pelota hacia arriba con una mano y recoge con la otras.				
16.	Levanta la mano y el pie del mismo lado al mismo tiempo al sonido de un silbato.				
17.	Patea la pelota en una dirección determinada.				
18.	Ubica las manos "arriba o abajo", "adelante de o atrás de" utilizando pañuelos de colores al sonido de la pandereta.				

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto: Esther Chuquibala Mas.
 Institución donde labora: UGEL – Rioja
 Grado académico: M.Sc.
 Instrumento: Ficha de observación para medir la psicomotricidad
 Autor del instrumento: Juana Portocarrero Pinedo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) REGULAR (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X	
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural, científico, tecnológico y legal inherente a la satisfacción del usuario en el Centro de Empleo de la DRTPE				X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad.				X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes al acceso a la satisfacción del usuario de los sujetos muestrales					X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.					X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.					X	
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación.				X		
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables				X		
Subtotal					20	20	
TOTAL		40					

III.- Opinión de aplicabilidad.

Es válido para recoger los datos en la investigación.

IV.- Promedio de valoración:

4


 Lic. Esther Chuquibala Mas
 M. SC. EN EDUCACIÓN COMERCIAL
 EN PSICOPEDAGOGÍA
 CPPE. 2340417205

INFORME DE JUICIO DE EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : Juan Guevara Fasabi.
 Institución donde labora : Director de la IE 00123 – Segunda Jerusalén
 Grado académico : Doctor
 Instrumento : Ficha de observación para medir la psicomotricidad
 Autor del instrumento : Juana Portocarrero Pinedo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) REGULAR (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X		
OBJETIVIDAD	Los ítems permitirán mensurar la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspectos conceptuales y operacionales.				X		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural, científico, tecnológico y legal inherente a la satisfacción del usuario en el Centro de Empleo de la DRTPE				X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables, en todas dimensiones e indicadores, de manera que permitan hacer abstracciones e inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y calidad.				X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias inherentes al acceso a la satisfacción del usuario de los sujetos muestrales					X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá, mediante los ítems, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.				X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable, dimensiones e indicadores.					X	
METODOLOGÍA	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación.				X		
PERTINENCIA	Los ítems son aplicables				X		
Subtotal					28	15	
TOTAL		43					

III.- Opinión de aplicabilidad.

El instrumento es consistente y viable para su aplicación.

IV.- Promedio de valoración: 4.3


 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
 UGEL - ICA - I.E. N° 00123
 Dr. Juan Guevara Fasabi
 DIRECTOR
 C.M. 1001045579

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
CIENTÍFICA**

I. DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del experto : Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo
 Grado Académico : Doctor en Ciencias de la Educación
 Institución donde labora/Cargo : DRE SM/Especialista en Educación - EPG-UCV T// Docente de Investigación

Instrumento motivo de evaluación: Ficha de Observación para valorar la Psicomotricidad.

Autor del instrumento : Br. Juana Portocarrero Pinedo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)				
		1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales y las opciones de respuesta				X	
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permitirán recoger la información objetiva respecto a sus dimensiones e indicadores conceptuales y operacionales.				X	
Actualidad	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico y legal inherente a las variables y dimensiones				X	
Organización	Los ítems del instrumento están organizados en función de las dimensiones y de manera que permitan hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación.				X	
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan o se relacionan con los indicadores de cada dimensión.				X	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumentos propuestos responden al propósito de la investigación.				X	
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa y nombre del instrumento.				X	
TOTAL					41	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento cumple satisfactoriamente con los criterios de validación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN : Buena (4) pts

Moyobamba, 05/05/17


 Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo
 CPPe N° 357054

Confiabilidad del instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.743	3

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	8.4000	.489	.603	.636
VAR00002	8.6000	.489	.724	.455
VAR00003	8.8000	.844	.459	.789

MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INFLUENCIA EN LA ESTIMULACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DEL DISTRITO DE YORONGOS, 2017.

AUTOR: Juana Portocarrero Pinedo

DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA. Los estudiantes de tres años, cuando inician su escolaridad ponen de manifiesto una serie de limitaciones y están en proceso de desarrollo de su personalidad, resaltando las dificultades vinculadas con la psicomotricidad gruesa y fina.									
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DE ESTUDIO						
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE 1:						
¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?	Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	H _i : El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. H _o : El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N° 291 del distrito de Yorongos, 2017	<p>Definición conceptual. El juego como recurso didáctico Pérez (2010), define al juego como una actividad necesaria e innata que realizan los/as niños/as, de cualquier cultura y clase social, para proporcionarles entretenimiento y diversión.</p> <p>Definición Operacional</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Variable 1</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">El juego como recurso didáctico</td> <td>Juegos motrices</td> </tr> <tr> <td>Juegos simbólicos</td> </tr> <tr> <td>Juegos de expresión oral</td> </tr> </tbody> </table>	Variable 1	Dimensiones	El juego como recurso didáctico	Juegos motrices	Juegos simbólicos	Juegos de expresión oral
Variable 1	Dimensiones								
El juego como recurso didáctico	Juegos motrices								
	Juegos simbólicos								
	Juegos de expresión oral								

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS									
<p>¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?</p> <p>¿En qué medida el uso del juego como recurso didáctico influye en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017?</p>	<p>Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017</p> <p>Determinar la influencia del juego como recurso didáctico en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017</p>	<p>H₁: El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión motricidad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.</p> <p>H₂: El uso del juego como recurso didáctico influye significativamente en la estimulación de la psicomotricidad en la dimensión coordinación en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017.</p>	<p style="text-align: center;">VARIABLE 2:</p> <p>Definición conceptual. Estimulación de la psicomotricidad Torres, Clavijo, Chinchilla y Franco (2014), dicen que la psicomotricidad es parte del desarrollo de todo ser humano, relaciona dos aspectos: funciones neuro motrices, que dirigen nuestra actividad motora, el poder para desplazarnos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc., y las funciones psíquicas, que engloban procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, lenguaje, organización espacial y temporal.</p> <p>Definición operacional</p> <table border="1" data-bbox="1106 628 2040 970"> <thead> <tr> <th data-bbox="1106 628 1408 660">Variable 2</th> <th data-bbox="1408 628 1711 660">Dimensiones</th> <th data-bbox="1711 628 2040 660">indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1106 660 1408 815" rowspan="2">Psicomotricidad</td> <td data-bbox="1408 660 1711 815">Dimensión motricidad</td> <td data-bbox="1711 660 2040 815">Movimiento y control de un pie Movimiento y control de los dos pies Control de las manos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1408 815 1711 970">Dimensión coordinación</td> <td data-bbox="1711 815 2040 970">Coordinación ojo mano Coordinación mano pie Coordinación ojo pie Coordinación ojo mano sonido</td> </tr> </tbody> </table>	Variable 2	Dimensiones	indicadores	Psicomotricidad	Dimensión motricidad	Movimiento y control de un pie Movimiento y control de los dos pies Control de las manos	Dimensión coordinación	Coordinación ojo mano Coordinación mano pie Coordinación ojo pie Coordinación ojo mano sonido
Variable 2	Dimensiones	indicadores									
Psicomotricidad	Dimensión motricidad	Movimiento y control de un pie Movimiento y control de los dos pies Control de las manos									
	Dimensión coordinación	Coordinación ojo mano Coordinación mano pie Coordinación ojo pie Coordinación ojo mano sonido									

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS
<p>Tipo de investigación. Aplicada</p> <p>Diseño de investigación. Preexperimental O1 _____X_____O2 O1: Evaluación previa de la psicomotricidad O2: Evaluación de la psicomotricidad después de la aplicación del juego. X: El juego</p>	<p>POBLACIÓN Estará conformado por 20 niños y niñas de 03 años de la IEI 291.</p> <p>MUESTRA Estará conformado por 20 niños y niñas de 03 años de la IEI 291.</p>	<p>Para la recolección de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fichaje para recoger información en todo el proceso de investigación. • Revisión de bibliografía especializada tanto en la sistematicidad del proyecto de investigación como para el informe de tesis. • Ficha de observación para medir la estimulación de la psicomotricidad <p>Para el análisis e interpretación de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se empleó técnicas estadísticas de organización y presentación de datos como: tabla de frecuencias, gráfica de barras, porcentajes, media y desviación estándar. • Dado que se analizó el efecto de una variable independiente sobre una dependiente para la contrastación de cada una de las hipótesis operacionales de investigación y por consiguiente de la hipótesis general de investigación se empleó la técnica de comparación de medias. • Para contrastar la significatividad de la influencia, se empleó la prueba estadística t de student.

PLAN DE APLICACIÓN DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO INFLUYE EN LA ESTIMULACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 291.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

FASCICULO	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza. ☒ Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. ☒ Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres. ☒ Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchonetas entre otros).
		<ul style="list-style-type: none"> ☒ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. ☒ Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres. ☒ Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.
	PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES.	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Realiza, de manera espontánea, Actividades de movimiento y juego al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.

		<ul style="list-style-type: none"> ☒ Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Identifica la postura adecuada para sentirse seguro y cómodo, y para moverse mejor en las diferentes actividades de la vida cotidiana.
	PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON AL ENTORNO.	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales. ☒ Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.
		<ul style="list-style-type: none"> ☒ Emplea sus habilidades Psicomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás. ☒ Acepta reglas durante las actividades con el apoyo del adulto.
	ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE.	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Se ubica interpretando las expresiones: “Dentro de - fuera de”, Debajo de-encima de, “Cerca de – lejos de” en relación a sí mismo. ☒ Se desplaza en distintas direcciones. ☒ Describe algunas posiciones de ubicación espacial usando su propio lenguaje, con ayuda de un adulto (“dentro - fuera”, “cerca – lejos de”). ☒ Represente de manera verbal, con dibujos o construcciones, algunos elementos de su espacio inmediato.
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN EN LENGUAJES ARTÍSTICOS	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Juega libremente con diversos materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones.
		<ul style="list-style-type: none"> ☒ Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

	PERCIBE Y APRECIA LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Mantiene la atención y disfruta de manifestaciones de arte dramático breves y sencillos de su entorno. ✎ Demuestra curiosidad por observar elementos de la naturaleza e imágenes diversas, así como por texturas y colores específicos.
MATEMATICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Comunica y representa ideas matemáticas. 	<p>UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✎ Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”. ✎ Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

II. PROGRAMACIÓN DE JUEGOS:

N°	JUEGOS	RECURSOS
01	“JUGAMOS CON PAPEL”.	Periódico, revistas, lápices, colores, tv o pandereta, zapatos, etc.
02	“ANIMALES SALTARINES”.	Aros, pandereta, lápiz, colores plastilinas, plumones, temperas, tijera, etc.
03	“INVENTAMOS CAMINOS”.	Tizas, cintas adhesivas o sogas delgadas, etc.
04	“BUENA PUNTERÍA”.	Objetos para lanzar: pelotas, bolsitas rellenas, papeles arrugados. Recipientes: Cajas, canastas, etc.
05	“TRASLADANDO AGUA”.	Botellas, vasos descartables, tempera, ficha de trabajo, plastilina, plumones, colores, lápices, etc.
06	“MIS GARABATOS ARTÍSTICOS”.	Goma, palitos de chupete, pincel, tempera, tiza, etc.
07	“ENHEBRAMOS Y HACEMOS UNA PULSERA PARA MAMÁ”.	Cuentas de colores, hilo o elástico, papel de regalo, lápiz, colores, etc.
08	“LANZAMIENTOS DE PELOTAS”.	Pelotas de trapo, cajas o tinas, colores, lápices, etc.
09	“BUEN TIRO CON MIS PIES”.	Pelotas, latas, objetos para levantas con los pies: juguetes, ropas, gorros, bolsas, zapatos, etc.
10	“EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”.	Pañuelos de colores, tv, instrumento musical, lápices, colores, etc.

JUEGO N° 01: “JUGAMOS CON PAPEL”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><u>“JUGAMOS CON PAPEL”.</u></p> <p>■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Nos sentamos con los niños y niñas alrededor de una ruma de periódicos y les contamos que vamos a jugar a colocar periódico por todo el piso, tapando todo el espacio vacío. Les recordamos ser cuidadosos: Podemos jugar y divertirnos, pero hay que tener cuidado para no lastimarnos, si corremos podemos resbalar con el papel, durante este juego no es posible correr. Realizamos este juego de preferencia sin zapatos.</p> <p>■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: La docente invita a los niños y niñas a hacer su alfombra de periódico (de varias capas, mientras más papel, más divertido será). Animamos a los niños y niñas a moverse como más les provoque caminando sobre los papeles. Sin cogerlos con la mano. La docente propone a los niños pararse de puntillas con un solo y los dos pies para luego mover los papeles de las formas posibles.</p> <p>■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Incitamos a los niños y niñas a hacer sus niditos con papeles y a descansar en ellos por un determinado tiempo, luego los invitamos a despertarse lentamente: Se despiertan nuestros brazos y los estiramos, se despiertan nuestras piernas y también las estiramos, etc. Nos sentamos y nos vamos parando lentamente.</p> <p>■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: Los niños y niñas dibujan y colorean lo que jugaron con los papeles.</p> <p>■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Exponen sus trabajos en el mural. Dialóganos a través de preguntas: ¿A que jugaron?, ¿Con quién jugaste?, ¿Cómo se sintieron?, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Periódico, • revistas, • lápices, • colores, • tv o pandereta, • Zapatos, • etc. 	<p>60 m.</p>

“JUGAMOS CON PAPEL”.



JUEGO N° 02: “ANIMALES SALTARINES”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p style="color: red; text-decoration: underline;">“ANIMALES SALTARINES”</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ⌚ En el patio nos sentamos en círculo para realizar el juego. ⌚ Conversamos acerca de los animales y preguntamos a los niños y niñas ¿cuáles son sus animales favoritos? ¿Cómo caminan? ⌚ ¿Qué animales saltan? y pedimos que nos cuenten sus experiencias. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> ⌚ Nos desplazamos en el patio lo hacemos muy lentamente. ⌚ Escogemos un lugar y dibujamos un círculo grande en el piso, el cual será nuestra casita. Cada niño o niña se ubicará en su casita y les contamos que vamos a jugar que nos vamos a convertirnos en diversos animales e imitaremos su forma de caminar. Lo hacemos cantando la canción “todos poseemos una especial forma de caminar”. ⌚ Preguntamos a los niños y niñas: ¿A qué animalito podemos imitar ahora? Escuchamos sus propuestas e imitamos los animales, por ejemplo: A los conejos, sapos, caballo, tortuga etc. La docente marcar el ritmo con una pandereta rápido o lento, de acuerdo al animal que estemos imitando. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ⌚ Jugamos a volar como si fuéramos pajaritos, y luego nos acurrucamos en el jardín como si nos metiéramos a nuestro nido, donde descansamos por un momento. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: <ul style="list-style-type: none"> ⌚ En el aula los niños que dibujen al animal que más les gustó imitar. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: <ul style="list-style-type: none"> ⌚ Comentan lo que dibujaron y publican sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas • Panderetas • lápices • crayolas, • plastilinas • plumones, • temperas, etc. 	<p>60 m.</p>

“ANIMALES SALTARINES”



JUEGO N° 03: “INVENTAMOS CAMINOS”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVIEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMATICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Comunica y representa ideas matemáticas. 	UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> ☒ Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”. ☒ Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p style="color: red; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">“<u>INVENTAMOS CAMINOS</u>”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Nos reunimos con los niños y niñas en el patio y nos sentamos en círculo. Conversamos acerca de los diferentes caminos por los que hemos andado y las formas que tienen. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Pedimos a los niños y niñas recorrer el espacio de trabajo siguiendo diferentes caminos imaginarios. Observamos los desplazamientos que realizan y motivamos que se miren unos a otros, e imiten los caminos que recorren. Por ejemplo, miren, Víctor está recorriendo un camino ondulado. Lugo buscamos los caminos en el patio, formamos filas y todos pasamos por los caminos. Nos organizamos en grupo de cuatro niños para que diseñen un camino con las tizas o la cinta (masking tape). Pasan por los caminos, muestran a todos los caminos que han hecho y una forma original para pasar todos. Los grupos responden a las siguientes preguntas. ¿En qué dirección caminaron?, ¿Quiénes fueron hacia arriba o hacia abajo?, ¿Quiénes fueron hacia este lado?, ¿Quiénes fueron hacia el otro lado?, etc. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Nos sentamos en pareja, espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: Modelan con plastilina el camino que les pareció más fácil de pasar. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Los niños y niñas se reúnen en grupos los mismos que hicieron los caminos. En cada grupo conversan sobre el juego realizado lo que más les gusto, que fue lo más difícil si les gustaría volver a realizar este juego. Nos acercamos a cada grupo para que nos cuenten sus impresiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas, • cintas • adhesivas o • sogas • delgadas, • Tijera, • etc. 	<p>60 m.</p>

“INVENTAMOS CAMINOS”.



JUEGO N° 04: “BUENA PUNTERÍA”.
APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p>“BUENA PUNTERÍA”.</p> <ul style="list-style-type: none"> MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Ubicamos a los niños y niñas en semicírculo, recordamos juntos las normas para jugar sin hacernos daño. Les indicamos el espacio que utilizaremos en esta ocasión. MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Jugamos a imitar que lanzamos al aire objetos invisibles propuestos por los niños y niñas: Juguetes, aviones, helicópteros, etc. Aprovechamos para dar las indicaciones de lanzamiento. El objeto es cogido con la mano y sale desde la altura de la oreja estirando el brazo hacia arriba y adelante, etc. Presentamos a los niños y niñas pelotas de trapo u otro material para lanzar: Pelotas de plástico, de papel, etc. Pedimos que lancen las pelotas en diferentes direcciones, cada uno escoge como lanzar. Lanzamos los objetos tratando de darle a un punto de fijo o a una figura de la pared. Jugamos a tumbar latas, botellas, etc. Jugamos con nuestro compañero a lanzar y coger las pelotas. MOMENTO DE RELAJACIÓN: Parados y con los ojos cerrados, imaginamos que hay mucho viento y tomamos todo el aire que podemos. El viento se va y botamos el aire. Repetimos la acción. MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: Los niños y niñas representan en la ficha algunos de los juegos que hemos realizado. MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Observamos en grupo los trabajos y, de manera espontánea, los niños y niñas que desean comentan lo que dibujaron. Preguntamos qué lanzamiento les gusto más, cual fue fácil y cual más difícil. 	<ul style="list-style-type: none"> Objetos para lanzar: pelotas, bolsitas rellenas, papeles arrugados. Recipientes: Cajas, Tinas, etc. 	<p>60 m.</p>

“BUENA PUNTERÍA”.



JUEGO N°05:**“TRASLADANDO AGUA”.****APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	Comunica y representa ideas matemáticas.	UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO: Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><u>“TRASLADANDO AGUA”.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Ubicamos a los niños y niñas en semicírculo, recordamos juntos las normas para jugar y como jugar. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se motiva a los niños y niñas presentándoles los materiales y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos para el juego de hoy?, ¿Para qué nos sirven?, ¿Qué colores tienen?, ¿Cuántos colores de témperas tenemos?, ¿Qué podemos hacer con los materiales? etc. Escuchamos sus respuestas. La docente da a conocer el juego donde consiste en trasladar agua, para ello elegimos dos colores de tempera para pintar el agua de las botellas, así tendremos dos colores de agua elegido por los niños y niñas. Formamos dos grupos iguales y se ubican en columna por color del agua. Se les brinda orientación para realizar el juego. El juego consiste que los participantes trasladaran el agua en un vaso descartable de un extremo a otro llenando la botella por el color que les corresponde, el grupo que termine o llene primero la botella será el equipo ganador. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Los niños y niñas se imaginan que tienen una vela en la mano la prenden y la soplan la vela lentamente, luego la apagan y finalmente realizan la respiración profunda. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas dibujan y colorean lo que más les gusto del juego realizado. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Los niños y niñas exponen sus trabajos en el mural. Dialogamos realizando las preguntas: ¿A que jugaron?, ¿Con quién jugaron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué les gusto más del juego?, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas, • vasos descartables, • tempera, • ficha de trabajo, • plastilina, • plumones, • colores, • lápices, etc. 	60 m.

“TRASLADANDO AGUA”.



JUEGO N° 06: “MIS GARABATOS ARTÍSTICOS”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
LENGUAJES ARTÍSTICOS	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p><u>“MIS GARABATOS ARTÍSTICOS”.</u></p> <p>■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente explica a los niños que hoy jugaremos con diversos materiales. ✓ Se presenta los materiales a utilizar: ✓ Surgen interrogantes: ¿Para qué sirve este material?, ¿Qué uso le podemos dar?, ¿Conocen el material que tienen en la mesa?, ¿Han trabajado alguna vez con él?, etc. ✓ Establecen las normas de uso y cuidado de los materiales. <p>■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente invita a los niños y niñas a jugar en el patio, para ello la docente entona una canción: “MI CUERPO SE ESTA MOVIENDO” Mi cabeza se está moviendo (bis) tralalala, Mis brazos se están moviendo (bis) tralalala, etc. <p>Cada vez que la docente mencione una de las partes del cuerpo los niños y niñas moverán y así sucesivamente. La docente propone a los niños y niñas dibujar su cuerpo en el piso con los palitos de chupete o la tiza mojada. Motivamos a los niños y niñas para que nos cuenten cómo se sintieron haciendo este juego.</p> <p>■ MOMENTO DE RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nos echamos en el piso, descansamos por un momento cerrando los ojos mientras la docente ventila a los niños y niñas. <p>■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego cada niño y niña representa mediante su impresión para ello primero hachan la goma sobre la ficha de trabajo, Dejamos secar la goma para luego cubrir la hoja con pinceladas de temperas líquida. Al secarse el trabajo, los niños podrán ver su obra y apreciar sus garabatos hechos con la goma. <p>■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas publican sus trabajos en el mural. ✓ Se realiza el diálogo con los niños y niñas sobre el juego realizado: ¿Les gusto el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Goma, • palitos de chupete, • pincel, • tempera, • tiza mojada, etc. 	<p>60 m.</p>

“MIS GARABATOS ARTÍSTICOS”.



JUEGO N° 07: “ENHEBRAMOS Y HACEMOS UNA PULSERA PARA MAMÁ”.

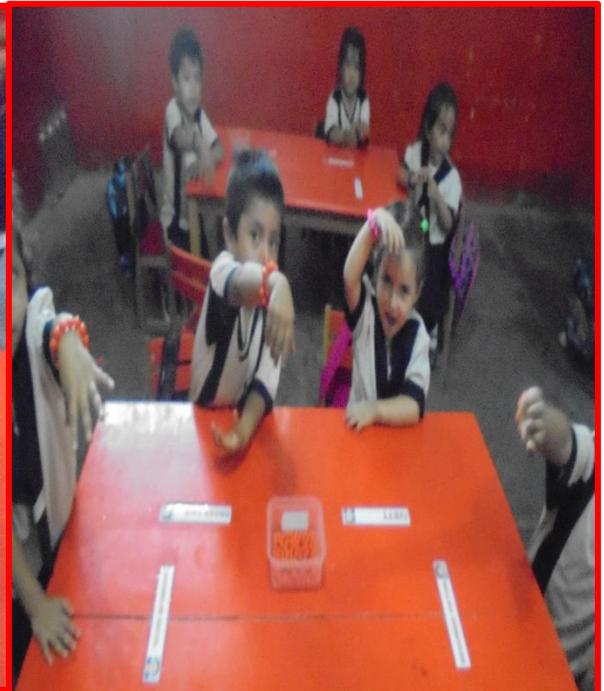
APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	☒ Comunica y representa ideas matemáticas.	UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO: ☒ Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”. ☒ Realiza desplazamientos considerando que hizo para ir de un lugar a otro.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><u>“ENHEBRAMOS Y HACEMOS UNA PULSERA PARA MAMÁ”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Ubicamos a los niños y niñas en semicírculo, recordamos juntos las normas para jugar. Se motiva los niños y niñas presentándoles los materiales y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tenemos en la mesa?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Qué colores tienen?, ¿Qué forma tienen?, ¿Qué podemos hacer con los materiales? etc. Escuchamos sus respuestas. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: La docente invita a los niños y niñas a salir al patio, pedimos a los niños y niñas que se imaginen que cada uno de ellos será una cuenta del color que les guste, tendremos cuentas grandes y pequeñas, luego nos agarramos de las manos con nuestros compañeros formando un círculo, proponemos formas un collar para mamá, luego formamos grupos de 5 niños para que formen una pulsera imaginándose que ellos son las cuentas. La docente entrega un hula, hula por grupos para jugar, para ello a la orden del silbato los niños y niñas ubican el hula, hula arriba, abajo, a un lado al otro lado, etc. Preguntamos a los niños y niñas como más podríamos jugar con el hula, hula, dejamos de manera libre que sigan explorando. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. Cada niño o niña usa un hula, hula o círculo en el piso y se acomoda en él. Les pedimos que se acomoden para descansar y duerman por un determinado tiempo. Nos despertamos y nos vamos parando lentamente. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA: La docente proporciona los niños y niñas los materiales como son cuentas, hilo, elástico, etc. Para que cada uno confeccione la pulsera para mamá. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Los niños y niñas presentan sus trabajos. Se realiza el dialogo con los niños y niñas: ¿Les gusto el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué hicieron con las cuentas?, ¿Cómo les quedo las pulseras para mamá?, ¿Tuvieron algunas dificultades?, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentas de colores, • hilo, • elástico, • papel de regalo, • lápiz, • colores, etc. 	<p>60 m.</p>

“ENHEBRAMOS Y HACEMOS UNA PULSERA PARA MAMÁ”.



JUEGO N° 08: “LANZAMIENTOS DE PELOTAS”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE.	☒ Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	☒ Se ubica interpretando las expresiones: “Dentro de - fuera de”, Debajo de-encima de, “Cerca de – lejos de” en relación a sí mismo.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p><u>“LANZAMIENTOS DE PELOTAS”.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: En asamblea nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Nos movemos por todo el espacio. Luego pedimos a los niños y niñas que se queden como estatuas o inmóviles y observamos en qué posición quedo cada uno. Por ejemplo. Yo estoy cerca ANGIE y EDGAR, pero lejos de ZAIRA, invitamos a los niños y niñas a verbalizar estas ubicaciones. Presentamos a los niños y niñas pelotas de trapos o plástico y los animamos a jugar. Circulamos entre los niños y preguntamos lo que están haciendo, los invitamos a verbalizar sus acciones. Proponemos el juego grupal: Formamos dos filas de niños y los invitamos alanzar las pelotas dentro de las tinas. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Invitamos a los niños y niñas a que se recuesten buscando un lugar para descansar. Les pedimos que respiren profundo, que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: Proporcionamos a los niños y niñas materiales para que dibujen y coloren lo que han jugado. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Nos acercamos a cada uno de los niños y niñas y les preguntamos que les justo más del juego y escribimos sus respuestas en la parte inferior de su ficha. Los niños y niñas publican sus trabajos en el mural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de trapo, • cajas, • tinas, • colores, • lápices, etc. 	<p>60 m.</p>

“LANZAMIENTOS DE PELOTAS”.



JUEGO N° 09: “BUEN TIRO CON MIS PIES”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL.	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. ☒ Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<p><u>“BUEN TIRO CON MIS PIES”.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: Ubicamos a los niños y niñas en semicírculo, recordamos las normas para jugar y nos organizamos para realizar un partido de futbol con pelota invisible. ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Jugamos futbol con una pelota invisible, sin arquero, donde todos pueden meter gol según su imaginación. Por turnos uno de los niños va narrando el partido. Repartimos varias pelotas y las pedimos que las pateen llevándolas en diferentes direcciones. Establecemos un punto de partida y otro de llegada. Luego pateamos la pelota llevándola hacia una dirección determinada, pateamos desde cierta distancia hacia un lugar establecido (arco). ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: Nos echamos boca arriba y recogemos las rodillas hacia el pecho tomando aire, estiramos las piernas y botamos el aire. Repetimos tres veces. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRAFICA: Dibujan y colorean una escena del juego que más les gusto. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE: Conversamos con los niños y niñas sobre nuestros sentimientos cuando metemos un gol o cuando somos arqueros y nos meten un gol. Reflexionamos sobre la importancia de realizar un juego en equipo cuando jugamos futbol, sobre la responsabilidad cuando ganan o pierden y el rol que cada uno cumple en un partido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas, • latas, • objetos para levantar con los pies: • juguetes, • ropas, • gorros, • bolsas, • zapatos, etc. 	<p>60 m.</p>

“BUEN TIRO CON MIS PIES”.



JUEGO N° 10: “EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”.

APRENDIZAJE QUE PROMOVEMOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	☒ Comunica y representa ideas matemáticas.	UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO: ☒ Expresa su ubicación entre objetos y personas usando: “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”.

DESARROLLO DEL JUEGO:

MOMENTOS	MATERIALES	TIEMPO
<u>“EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”.</u>		60 .
<ul style="list-style-type: none"> ■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente conversa con los niños y niñas acerca de los bailes que nos gustan, donde los aprendimos, con quien nos gusta bailarlos, etc. ✓ Los contamos que vamos a realizar bailes con pañuelos que nosotros mismos lo vamos a inventar. ✓ Se presenta los materiales a utilizar: ■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caminamos por el espacio al ritmo de la música, lenta más rápida. ✓ Entregamos a los niños y niñas los pañuelos de colores y les damos tiempo para que los observen, los exploren, intercambien colores y conversen entre ellos. ✓ Luego a través de la música hacemos bailar a nuestros pañuelos libremente. Luego preguntamos: ¿Qué movimientos podemos hacer con los pañuelos?, ¿Podemos inventar, hacia dónde podemos moverlos?, etc. ✓ Jugamos a ubicar los pañuelos “arriba o abajo”, “delante de o atrás de”, primero con una mano después con la otra mano al sonido de la pandereta. ■ MOMENTO DE RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nos echamos en el piso, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos. ■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dibujan y colorean lo que más les gusto del juego realizado el baile de los pañuelos. ■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas elaboran un mural con sus trabajos elaborados. ✓ Se hace un recuento del juego y sentir en relación al mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pañuelos de colores, • tv, • instrumento musical, • lápices, • colores, etc. 	

“EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”.



MOMENTOS DEL JUEGO

■ MOMENTO DE LA ASAMBLEA O INICIO:



■ MOMENTO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ:



■ MOMENTO DE RELAJACIÓN:



■ MOMENTO DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



■ MOMENTO DE LA VERBALIZACIÓN O CIERRE:



BIBLIOGRAFIA:

- ✓ DISEÑO CURRICULAR NACIONAL.
- ✓ GUÍA DE ORIENTACIONES PARA LA PSICOTRICIDAD.
- ✓ FASCÍCULOS DE LAS RUTAS DEL APRENDIZAJE:
MATEMÁTICA, COMUNICACIÓN Y PERSONAL SOCIAL.
- ✓ PROPUESTA PEDAGÓGICA DEL NIVEL INICIAL, ETC.

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DEL DISTRITO DE YORONGOS, PROVINCIA DE RIOJA, REGIÓN SAN MARTÍN

HACE CONSTAR

Que, Juana Portocarrero Pinedo, ha desarrollado la ejecución de su proyecto de tesis titulado **“El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017”**; con la aplicación de los instrumentos de investigación y de las sesiones de aprendizaje.

Yorongos, 12 de junio del 2017.



Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional UCV

Yo **Juana Portocarrero Pinedo**, identificado con DNI (X) OTRO () N°: **18210251**, egresado de la Escuela POSGRADO de la Universidad César Vallejo, autorizo la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado “EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SU INFLUENCIA EN LA ESTIMULACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DEL DISTRITO DE YORONGOS, 2017”.

en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://dspace.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Observaciones:

.....
.....
.....



FIRMA

DNI: **18210251**

FECHA: 22/02/2018

El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	revistas.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	docplayer.es Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	rraae.org.ec Fuente de Internet	1%
7	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.unitru.edu.pe	

ANEXO 01
ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Hipólito Percy Barbarán Mozo**, docente de la **Experiencia Curricular: Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación** correspondiente al III y IV ciclo académico y revisor de la Tesis: **El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017** de la Br. **Juana Portocarrero Pinedo**; he sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin y comprobado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un **índice de similitud de 16%**, verificable en el reporte de originalidad del Programa Turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas de uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Tarapoto, 07 de febrero de 2018


.....
Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo
CPPe N° 357054